

**PENGARUH MODEL *PROJECT BASED LEARNING* TERHADAP  
KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF DALAM MENINGKATKAN  
HASIL BELAJAR TEMATIK PESERTA DIDIK  
KELAS IV SD NEGERI 11 METRO PUSAT**

**(Skripsi)**

**Oleh**

**AJENG QARRINA**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2023**

## ABSTRAK

### **PENGARUH MODEL *PROJECT BASED LEARNING* TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF DALAM MENINGKATAN HASIL BELAJAR TEMATIK PESERTA DIDIK KELAS IV SD NEGERI 11 METRO PUSAT**

Oleh

**AJENG QARRINA**

Masalah dalam penelitian ini yaitu pembelajaran di sekolah belum menerapkan sistem pembelajaran yang mengarah pada keterampilan abad 21 pada peserta didik. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh model *project based learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif dalam meningkatkan hasil belajar tematik peserta didik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi experimental design* dengan desain *nonequivalent control group design*. Populasi pada penelitian ini berjumlah 59 orang dan sampel yang digunakan yaitu peserta didik kelas IV A dan IV B, sampling ditentukan dengan teknik sampling non *probability sampling*. Data dikumpulkan dengan teknik *pretest*, *posttest*, dan observasi. Hasil penelitian ini adalah terdapat pengaruh yang signifikan pada model *project based learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 11 Metro Pusat.

**Kata Kunci** : berpikir kreatif, *project based learning*, sistem pembelajaran

## **ABSTRACT**

### **THE INFLUENCE OF PROJECT BASED LEARNING MODEL ON CREATIVE THINKING ABILITY IN IMPROVING THEMATIC LEARNING OUTCOMES OF CLASS IV STUDENTS SD NEGERI 11 METRO CENTER**

**By**

**AJENG QARRINA**

*The problem in this research is that learning in schools has not implemented a learning system that leads to 21st century skills in students. This study aims to determine the effect of the project based learning model on the ability to think creatively in improving student learning outcomes. The method used in this study was a quasi-experimental design with a nonequivalent control group design. The population in this study amounted to 59 people and the sample used was students in class IV A and IV B, the sampling was determined by non-probability sampling technique. Data were collected with pretest, posttest, and observation techniques. The results of this study are that there is a significant influence on the project based learning model on the ability to think creatively in improving the learning outcomes of fourth grade students at SD Negeri 11 Metro Center.*

**Keywords:** *creative thinking, learning systems, project-based learning*

**PENGARUH MODEL *PROJECT BASED LEARNING* TERHADAP  
KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF DALAM MENINGKATKAN  
HASIL BELAJAR TEMATIK PESERTA DIDIK KELAS IV  
SD NEGERI 11 METRO PUSAT**

Oleh

**AJENG QARRINA**

**Skripsi**

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

**Pada**

**Jurusan Ilmu Pendidikan  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Lampung**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2023**

Judul Skripsi

**: PENGARUH MODEL *PROJECT BASED LEARNING* TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF DALAM MENINGKATKAN HSIL BELAJAR TEMATIK PESERTA DIDIK KELAS IV SD NEGERI 11 METRO PUSAT**

Nama Mahasiswa

**: Ajeng Qarrina**

No. Pokok Mahasiswa

**: 1913053049**

Program Studi

**: S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Jurusan

**: Ilmu Pendidikan**

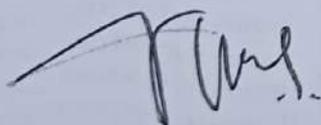
Fakultas

**: Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

**MENGESAHKAN**

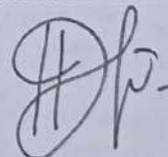
**1. Komisi Pembimbing**

Dosen Pembimbing I,



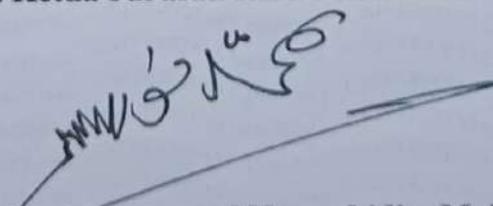
**Dra. Nelly Astuti, M.Pd.**  
NIP 19600311 198803 2 002

Dosen Pembimbing II,



**Dayu Rika Perdana, M.Pd.**  
NIK 231502870709201

**2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan**

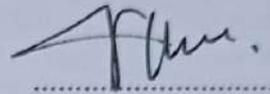


**Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag, M.Si.**  
NIP 19741220 200912 1 002

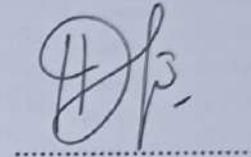
**MENGESAHKAN**

1. Tim Penguji

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



Sekretaris : **Dayu Rika Perdana, M.Pd.**



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



2. **Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**Prof. Dr. Sunyono, M.Si.**  
NIP 19651230 199111 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **11 April 2023**

## HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ajeng Qarrina

NPM : 1913053049

Program Studi : S1 PGSD

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Model *Project Based Learning* terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 11 Metro Pusat” 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 dengan sebenarnya, atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

Metro, 10 April 2023

Yang membuat pernyataan



Ajeng Qarrina  
1913053049

## RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Ajeng Qarrina, dilahirkan di Baturaja Pada tanggal 18 Januari 2001. Peneliti merupakan anak pertama dari dua bersaudara dari pasangan Bapak Muharmin dan Ibu Suryanti.

Pendidikan formal yang telah peneliti tempuh sebagai berikut :

1. SD Negeri 23 OKU Sumatera Selatan.
2. SMP Negeri 01 OKU Sumatera Selatan.
3. SMA Negeri 1 OKU Sumatera Selatan.

Pada tahun 2019 peneliti terdaftar sebagai mahasiswa S1- PGSD FKIP Universitas Lampung melalui Jalur Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN). Pada tahun 2022, peneliti melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di desan Gunung Agung Pauh Kecamatan Dempo Utara Kota Pagaram Sumatera Selatan serta melaksanakan program Pengenalan Lingkungan Persekolahan (PLP) di SD Negeri 41 Pagaram, Kecamatan Dempo Utara Kota Pagaram Sumatera Selatan.

## **MOTTO**

Tidak ada sesuatu yang mustahil untuk dicapai. Tidak ada sesuatu yang mustahil untuk diselesaikan. Karena “Sesungguhnya Allah bebas melaksanakan kehendak-Nya, Dia telah menjadikan untuk setiap sesuatu menurut takarannya.”

(QS At-Thalaq: 3)

## **PERSEMBAHAN**

### ***Bismillahirrahmanirrahim***

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

### ***Ayahku tercinta Muharmin dan Ibuku tercinta Suryanti***

Terimakasih atas dukungan, motivasi, nasehat, pengorbanan, dan doa yang selalu dipanjatkan demi tercapainya cita-citaku dan kelancaran studiku, berkat doa dan ridho ibu dan ayah skripsi ini bisa diselesaikan.

### ***Adikku tersayang Dwy Inri Aprina***

yang telah memberikan dukungan dan yang telah membantu mendoakan ku untuk dapat menyelesaikan skripsi ini.

Almamater tercinta “*Universitas Lampung*”

## 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 Model *Project Based Learning* terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 11 Metro Pusat” sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Jurusan Ilmu Pendidikan. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Lampung.

Dengan Kerendahan hati yang tulus peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A, I.P.M., Rektor Universitas Lampung yang mengesahkan ijazah dan gelar sarjana kami sehingga peneliti termotivasi untuk menyelesaikan skripsi ini
2. Prof. Dr. Sunyono, M.Si., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah memberikan semangat kemajuan serta dorongan untuk memajukan FKIP
3. Dr Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah memberikan sumbangsih untuk kemajuan program studi PGSD
4. 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. Drs. Mucarno, M.Pd., Dosen pembahas yang telah memberikan saran dan masukan serta gagasan yang luar biasa untuk penyempurnaan skripsi ini.

6. Dra, Nelly Astuti, M.Pd., Dosen pembimbing utama sekaligus pembimbing akademik yang telah senantiasa meluangkan waktunya memberi bimbingan, saran, juga nasihat kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
7. Dayu Rika Perdana, M.Pd., Dosen pembimbing dua yang telah senantiasa memberikan bimbingan, saran dan arahan kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik
8. 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.
9. Dra Sumarni, M.Pd., Kepala Sekolah SD Negeri 1 Metro Pusat Kota Metro dan Soleha, S.Pd. wali kelas IV A yang telah membantu peneliti untuk melakukan uji coba instrumen di SD Negeri 1 Mtero Pusat
10. Yuliana, M.Pd., Kepala Sekolah SD Negeri 11 Metro Pusat Kota Metro yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut.
11. Dian Tri Ningsih, S.Pd dan Deasy Vivta Rini, S.Pd Wali Kelas IV A dan IV B SD Negeri 11 Metro Pusat Kota Metro yang telah bekerjasama dalam kelancaran penelitian skripsi ini.
12. Peserta didik kelas IV SD Negeri 11 Metro Pusat Kota Metro yang telah bekerjasama dalam kelancaran penelitian skripsi ini.
13. Sahabatku Nuril dan Tiara yang selalu membantu serta memberikan banyak hal positif dalam penulisan skripsi ini, terima kasih untuk kebersamaan yang telah terjalin hingga nanti kita sukses semua.
14. Sahabat-sahabatku Maissy, Muna, Helen, Thasya, Naufal, Puput, Firada, Nuril terima kasih untuk untuk bantuan dalam proses penyusunan skripsi ini serta kebersamaan yang telah terjalin hingga nanti kita semua sukses.
15. Teman-teman dan adik-adik (Kos Pak Gito) terimakasih atas dukungan yang telah diberikan dalam proses penyusunan skripsi ini.
16. Teman-teman seperjuangan PGSD angkatan 2019 terimakasih atas kebersamaan dan dukungan yang telah diberikan selama ini.

17. Semua pihak yang telah banyak membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi ini.

18. 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.

Bandar Lampung, 11 April 2023

Peneliti



**Ajeng Qarrina**

NPM. 1913053049

## DAFTAR ISI

Halaman

<b>DAFTAR TABEL</b> .....	viii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	ix
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	x
<b>I. PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah .....	5
D. Rumusan Masalah .....	5
E. Tujuan Penelitian .....	6
F. Manfaat Penelitian .....	6
<b>II. TINJAUAN PUSTAKA</b>	
A. Tinjauan Pustaka .....	8
1. Belajar dan Pembelajaran.....	8
a. Pengertian Belajar .....	8
b. Pengertian Pembelajaran .....	9
c. Tujuan Pembelajaran .....	10
d. Pengertian Hasil Belajar .....	11
e. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar .....	11
2. Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i> .....	12
a. Pengertian Model Pembelajaran.....	12
b. Pengertian Model <i>Project Based Learning</i> .....	13
c. Langkah-langkah <i>Project Based Learning Model</i> .....	15
d. Kelebihan dan Kekurangan Model <i>Project Based Learning</i> .....	17
3. Pembelajaran Tematik.....	19
a. Pengertian Pembelajaran Tematik .....	19
b. Karakteristik Pembelajaran Tematik .....	20
4. Kajian tentang Berpikir Kreatif .....	21
a. Pengertian Berpikir Kreatif .....	21
b. Indikator Berpikir Kreatif .....	22
c. Faktor Pendorong Kreativitas .....	23

B. Penelitian yang Relevan.....	23
C. Kerangka Pikir.....	27
D. Hipotesis Penelitian .....	29

### III. METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian.....	30
B. <i>Setting</i> Penelitian.....	31
1. Subjek Penelitian .....	31
2. Tempat Penelitian .....	31
3. Waktu Penelitian .....	31
C. Prosedur Penelitian .....	31
1. Tahap Pendahuluan.....	31
2. Tahap Perencanaan .....	32
3. Tahap Pelaksanaan .....	32
D. Populasi dan Sampel Penelitian .....	33
1. Populasi Penelitian .....	33
2. Sampel Penelitian .....	33
E. Variabel Penelitian.....	34
1. Variabel Bebas .....	34
2. Variabel Terikat.....	34
F. Definisi Konseptual dan Definisi Operasional .....	35
1. Definisi Konseptual .....	35
2. Definisi Operasional .....	36
G. Teknik Pengumpulan Data .....	37
1. Non Tes.....	37
2. Tes .....	40
H. Instrumen Penelitian.....	40
1. Uji Coba Instrumen Tes .....	40
2. Uji Prasyarat Instrumen Tes.....	41
I. Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis .....	46
1. Teknik Analisis Data .....	46
2. Uji Prasyarat Analisis Data .....	48
3. Uji Hipotesis.....	49

### IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian .....	52
1. Pelaksanaan Penelitian.....	52
a. Persiapan Penelitian .....	52
b. Pelaksanaan Penelitian .....	52
2. Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	53
3. Analisis Data Penelitian.....	54
a. Data Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	54
b. Data Hasil Kemampuan Berpikir Kreatif.....	57

c. Data Peningkatan Hasil Belajar .....	58
4. Hasil Uji Prasyarat Analisis Data .....	59
a. Uji Normalitas .....	59
b. Uji Homogenitas .....	60
c. Uji Hipotesis .....	60
B. Pembahasan .....	65
<b>V. KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Kesimpulan .....	68
B. Saran .....	68
<b>DAFTAR PUSATAKA .....</b>	<b>70</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>74</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data nilai ujian tengah semester ganjil peserta didik kelas IV SD Negeri 11 Metro Pusat.....	3
2. Data jumlah peserta didik kelas IV SD Negeri 11 Metro Pusat .....	33
3. Observasi penilaian aktivitas penggunaan model PjBL.....	37
4. Kisi-kisi observasi penilaian kemampuan berpikir kreatif .....	38
5. Kisi-kisi instrumen tes.....	40
6. Hasil validitas butir soal.....	41
7. Interpretasi realibilitas.....	43
8. Klasifikasi taraf kesukaran .....	44
9. Hasil uji taraf kesukaran soal.....	44
10. Kategori daya beda soal .....	45
11. Hasil uji daya beda soal.....	46
12. Klasifikasi observasi aktivitas peserta didik .....	48
13. Kriteria hasil penilaian kemampuan berpikir kreatif .....	48
14. Deskripsi hasil penelitian .....	53
15. Distribusi frekuensi nilai <i>pretest</i> kelas kontrol dan kelas eksperimen.....	54
16. Distribusi frekuensi nilai <i>posttest</i> kelas kontrol dan kelas eksperimen.....	56
17. Data hasil observasi kemampuan berpikir kreatif kelas kontrol dan kelas eksperimen.....	58
18. Nilai N-Gain kelas kontrol dan kelas eksperimen .....	59

## DAFTAR GAMBAR

Tabel	Halaman
1. Kerangka pikir penelitian .....	28
2. Desain penelitian.....	30
3. Desain langkah penelitian .....	32
4. Diagram batang nilai <i>pretest</i> kelas kontrol.....	55
5. Diagram batang nilai <i>pretest</i> kelas eksperimen .....	55
6. Diagram batang nilai <i>posttest</i> kelas kontrol .....	57
7. Diagram batang nilai <i>posttest</i> kelas eksperimen.....	57
8. Diagram batang hasil kemampuan berpikir kreatif kelas kontrol dan kelas eksperimen .....	58

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat izin penelitian pendahuluan.....	75
2. Surat balasan izin penelitian pendahuluan .....	76
3. Surat validasi instrumen soal .....	77
4. Surat izin uji coba instrumen .....	78
5. Surat balasan izin uji coba instrumen .....	79
6. Surat izin penelitian .....	80
7. Surat balasan izin penelitian.....	81
8. Rencana pelaksanaan pembelajaran (Kelas kontrol) .....	82
9. Rencana pelaksanaan pembelajaran (Kelas Eksperimen) .....	89
10. Kisi-kisi soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	96
11. Jawaban uji coba instrumen soal .....	98
12. Hasil uji coba soal.....	100
13. Rekapitulasi hasil uji validitas soal.....	101
14. Rekapitulasi reliabilitas uji coba soal.....	102
15. Rekapitulasi uji daya beda soal.....	104
16. Rekapitulasi uji tingkat kesukaran soal.....	105
17. Soal <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> .....	106
18. Lembar observasi aktivitas peserta didik .....	113
19. Lembar observasi penilaian kemampuan berpikir kreatif .....	115
20. Jawaban <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> kelas kontrol.....	117
21. Jawaban <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> kelas eksperimen .....	119
22. Rekapitulasi hasil penilaian aktivitas peserta didik .....	121

23. Hasil observasi berpikir kreatif kelas kontrol.....	122
24. Rekapitulasi hasil penilaian berpikir kreatif kelas kontrol.....	125
25. Hasil observasi berpikir kreatif kelas eksperimen .....	126
26. Rekapitulasi hasil penilaian berpikir kreatif kelas eksperimen .....	129
27. Nilai <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> kelas kontrol dan kelas eksperimen .....	131
28. Nilai N-Gain kelas kontrol .....	132
29. Nilai N-Gain kelas eksperimen.....	133
30. Uji normalitas <i>pretest</i> kelas kontrol .....	134
31. Uji normalitas <i>pretest</i> kelas eksperimen .....	137
32. Uji normalitas <i>posttest</i> kelas kontrol.....	140
33. Uji normalitas <i>posttest</i> kelas eksperimen .....	143
34. Hasil uji homogenitas <i>pretest</i> .....	146
35. Hasil uji homogenitas <i>posttest</i> .....	147
36. Uji hipotesis .....	148
37. Tabel nilai-nilai <i>r product moment</i> .....	158
38. Tabel chi kuadrat.....	159
39. Tabel O-Z kurva normal.....	160
40. Tabel distribusi f .....	161
41. Tabel distribusi t .....	162
41. Foto aktivitas penelitian .....	163

## I. PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi pada abad 21 berkembang dengan pesat dan semakin tak terbendung. Hal tersebut berimbas pada tantangan dan persaingan global di setiap negara, khususnya Indonesia. Untuk mengimbangi hal tersebut kita dituntut untuk beradaptasi dengan cepat terhadap perkembangan zaman saat ini, sehingga diperlukan sarana dan prasarana yang cukup memadai salah satunya yaitu pendidikan.

Pendidikan memegang peranan penting dalam rangka memperbaiki kualitas sumber daya manusia dan melalui pendidikan diharapkan mampu menghasilkan sumber daya manusia dengan kualitas tinggi, oleh karena itu pendidikan di Indonesia terus mengalami perubahan kurikulum seperti perkembangan kurikulum saat ini yang menggunakan kurikulum 2013 untuk menyesuaikan dengan tuntutan zaman yang sudah mulai menerapkan pembelajaran mengarah pada keterampilan abad 21, sebagaimana tercantum dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan hal. 4 menyatakan bahwa :

“Kurikulum 2013 bertujuan untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup, sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara dan peradaban dunia” (Permendikbud , No. 69 Tahun 2013)

Menurut *National Education Association* (2002) empat keterampilan dasar (4C) yang dibutuhkan pada abad 21 dan yang perlu dikuasai oleh setiap individu diantaranya: (1) *critical thinking and problem solving*, yaitu kemampuan berpikir kritis dalam menyelesaikan masalah (2) *creativity and innovation*, yaitu kemampuan untuk menciptakan sesuatu hal yang baru dan mempunyai inovasi (3) *communication*, yaitu kemampuan dalam mendengar, membaca, berbicara dan menulis (4) *collaboration*, yaitu kemampuan dalam bekerja sama dan menghargai orang lain.

Salah satu masalah yang dihadapi dalam dunia pendidikan di Indonesia adalah lemahnya proses pembelajaran dan rendahnya kemampuan berpikir tingkat tinggi khususnya kemampuan berpikir kreatif, karena pembelajaran saat ini masih terbatas melalui pemberian ceramah, diskusi kerja kelompok yang masih berpatokan kepada pengarahan guru (*Teacher Centered Learning*) sehingga peserta didik kurang di dorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif.

Beberapa hasil survei yang mendukung pernyataan tersebut 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 *world population review* pada tahun 2021, menempatkan sistem pembelajaran di Indonesia pada peringkat ke-54 dari 78 negara.

Beberapa hasil survei tersebut adalah bukti kuat bahwa sistem pembelajaran di Indonesia masih tergolong rendah.

Hal itu terjadi karena sistem pendidikan di Indonesia masih jauh tertinggal dari negara lain, karena pembelajaran di Indonesia masih sangat sederhana dan terkesan pasif yang juga berdampak pada hasil belajar peserta didik di Indonesia. Jika dibandingkan dengan sistem pembelajaran di negara lain yang

sudah banyak menerapkan sistem pembelajaran yang mengarah pada keterampilan abad 21, sehingga membuat peserta didik lebih aktif, mampu mengembangkan keterampilan dalam berpikir dan berdampak pada peningkatan hasil belajar yang diperoleh.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada 22 Oktober 2022 di kelas IV SD Negeri 11 Metro Pusat, peneliti melihat proses pembelajaran khususnya pada pembelajaran bermuatan IPA. Pembelajaran di kelas tersebut sudah cukup baik namun belum maksimal karena proses pembelajaran sering kali masih terbatas dengan pemberian ceramah, model yang digunakan masih konvensional sehingga tidak terdapat aktifitas yang melibatkan peserta didik untuk mengembangkan kreatifitas dan membuat pembelajaran lebih aktif. Khususnya pada pembelajaran bermuatan IPA dimana materi yang terdapat pada muatan IPA memiliki hubungan yang dekat dengan kehidupan sehari-hari, yang seharusnya dapat lebih memudahkan pendidik untuk membuat pembelajaran lebih aktif dan mengajak peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dalam proses pembelajaran.

Hal tersebut tentunya berdampak pada hasil belajar peserta didik, dimana masih banyak peserta didik yang memperoleh nilai dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) dan harus mengikuti remedial, dibuktikan dari hasil Ujian Tengah Semester peserta didik kelas IV A dan IV B SD Negeri 11 Metro Pusat.

**Tabel 1. Data Nilai Ujian Tengah Semester Ganjil Peserta Didik kelas IV SD Negeri 11 Metro Pusat Tahun Pelajaran 2022/2023**

Kelas	Jumlah Peserta Didik	KKM	Rata-rata	Jumlah Peserta Didik Tuntas	Jumlah Peserta Didik Belum Tuntas	Tuntas (%)	Belum Tuntas (%)
IV A	29	75	61,79	7	22	24 %	76 %
IV B	30	75	53,06	3	27	10 %	90 %

Sumber : Dokumen pendidik kelas IV SDN 11 Metro Pusat.

Menanggapi permasalahan di atas, diperlukan suatu upaya dalam rangka meningkatkan hasil belajar peserta didik dan mengarahkan pembelajaran pada keterampilan abad 21 salah satunya yaitu kemampuan berpikir kreatif. Meningkatnya hasil belajar peserta didik ditentukan oleh banyak faktor diantaranya adalah pendidik, karena pendidik secara langsung dapat memengaruhi, membina dan meningkatkan kecerdasan dan keterampilan peserta didik. Salah satunya adalah dengan memilih strategi atau cara dalam menyampaikan pelajaran yang dapat membenahi proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal tersebut dilakukan agar dapat mencetak generasi bangsa yang sesuai dengan tuntutan abad 21, salah satu pola pembelajaran yang dapat digunakan adalah penerapan model pembelajaran yang sesuai.

Model yang peneliti gunakan dalam penelitian ini yaitu model pembelajaran *Project Based Learning*, karena seperti pada penelitian terdahulu yang telah dilakukan Nursiah, dkk (2022: 367) dalam jurnal nya membuktikan bahwa model pembelajaran *Project Based Learning* mampu memberikan pengaruh positif terbukti terhadap hasil belajar muatan IPA yang mengalami peningkatan dari kategori efektif menjadi sangat efektif. Maysyaroh dan Dwikoranto (2021: 45) dalam jurnalnya mengatakan bahwa model *Project Based Learning* dapat membantu peserta didik untuk melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis dan mengumpulkan informasi dari berbagai sumber untuk menghasilkan produk yang kreatif.

Berdasarkan beberapa penelitian tersebut secara tidak langsung membuktikan bahwa model *Project Based Learning* adalah model pembelajaran yang sangat dibutuhkan dalam pembelajaran saat ini sebagai upaya meningkatkan kualitas sistem pembelajaran dan hasil belajar pada peserta didik, dengan kelebihan model *Project Based Learning* diharapkan dapat mengubah sistem

pembelajaran yang mengarah pada pembelajaran berbasis proyek sehingga peserta didik akan terlibat secara aktif, lebih mudah memahami materi pelajaran, mampu untuk mengkonstruksi pengetahuannya secara mandiri dan mengembangkan kemampuan berpikir kreatif yang didapatkan melalui proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model *Project Based Learning* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 11 Metro Pusat.

### **B. Identifikasi Masalah**

1. Kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas IV SD Negeri 11 Metro Pusat masih tergolong rendah, terlihat pada peserta didik tidak berani untuk bertanya dan mengungkapkan ide gagasannya saat proses pembelajaran.
2. Kurangnya penggunaan model pembelajaran yang variatif sehingga membuat peserta didik pasif dalam proses pembelajaran.
3. Hasil belajar tematik peserta didik masih rendah.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah, peneliti membatasi permasalahan yang diteliti yaitu :

Pengaruh model *Project Based Learning* ( $X_1$ ) kemampuan berpikir kreatif ( $X_2$ ) hasil belajar tematik muatan IPA peserta didik kelas IV SD Negeri 11 Metro Pusat ( $Y$ ).

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian yaitu :

1. Apakah terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara model *Project Based Learning* terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas IV

SD Negeri 11 Metro Pusat ?

2. Apakah terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara kemampuan berpikir kreatif terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas IV SD Negeri 11 Metro Pusat?
3. Apakah terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara model *Project Based Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif dalam meningkatkan hasil belajar tematik peserta didik kelas IV SD Negeri 11 Metro Pusat?

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

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui apakah terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara model *Project Based Learning* terhadap hasil belajar tematik Peserta didik kelas IV SD Negeri 11 Metro Pusat.
2. Mengetahui apakah terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara kemampuan berpikir kreatif terhadap hasil belajar tematik Peserta didik kelas IV SD Negeri 11 Metro Pusat?
3. Mengetahui apakah terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pada model *Project Based Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif dalam meningkatkan hasil belajar tematik Peserta didik kelas IV SD Negeri 11 Metro Pusat.

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

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat antara lain :

##### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasi bahwa ada model pembelajaran non konvensional yang dapat diterapkan dalam pembelajaran, yaitu model *Project Based Learning* sebagai salah satu usaha untuk

meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar peserta didik sekolah dasar.

## **2. Manfaat Praktis**

### 1) Bagi Peserta Didik

Dapat melatih peserta didik untuk berpikir kreatif melalui berbagai bentuk suatu proses pemecahan masalah sehingga meningkatkan hasil belajarnya.

### 2) Bagi Pendidik

Memberikan informasi kepada pendidik terkait penerapan model *Project Based Learning* sebagai salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik sehingga dapat dikembangkan dengan materi-materi yang beragam.

### 3) Bagi Kepala Sekolah

Sebagai bahan masukan bagi kepala sekolah untuk meningkatkan mutu serta kualitas pendidikan di SD Negeri 11 Metro Pusat.

### 4) Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan dan wawasan dalam menggunakan model *Project Based Learning* yang mampu melatih kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

## **II. TINJAUAN PUSTAKA, PENELITIAN RELEVAN, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS**

### **A. Kajian Pustaka**

#### **1. Belajar dan Pembelajaran**

##### **a. Pengertian Belajar**

Aktivitas kehidupan sehari-hari seorang individu hampir tidak pernah lepas dari kegiatan belajar. Disadari atau tidak, sesungguhnya sebagian besar kegiatan dalam kehidupan kita sehari-hari adalah kegiatan belajar. Secara umum Imron (Hayati, 2017:1-2) belajar adalah suatu upaya yang dimaksudkan untuk menguasai atau mengumpulkan sejumlah pengetahuan. Pengetahuan tersebut diperoleh dari seseorang yang lebih tahu atau yang sekarang dikenal dengan guru atau sumber-sumber lain karena guru sekarang ini bukan merupakan satu-satunya sumber belajar.

Sedangkan menurut Slameto (Hayati, 2017:2) belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Sejalan dengan pendapat tersebut menurut Roziqin (Akhiruddin, dkk, 2020:13) menyebutkan bahwa belajar adalah sebuah proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh sebuah perubahan tingkah laku yang menetap, baik yang dapat diamati maupun yang tidak dapat diamati secara langsung, yang terjadi sebagai suatu hasil latihan atau pengalaman dalam interaksinya dengan lingkungan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa belajar adalah sebuah proses yang dilakukan oleh individu ditandai dengan perubahan tingkah laku yang dapat dibentuk dari pengetahuan dan pengalaman dalam interaksinya dengan lingkungan.

### **b. Pengertian Pembelajaran**

Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar. Pembelajaran juga dikatakan sebagai proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam melakukan proses belajar. Menurut Budimansyah (Hayati, 2017:2-3) pembelajaran adalah sebagai perubahan dalam kemampuan, sikap, atau perilaku peserta didik yang relatif permanen sebagai akibat pengalaman atau pelatihan.

Seperti dinyatakan dalam pilar-pilar pendidikan atau pembelajaran UNESCO selain terjadi "*learning to know*" (pembelajaran untuk tahu), juga harus terjadi "*learning to do*" (pembelajaran untuk berbuat) dan bahkan dituntut sampai pada "*learning to be*" (pembelajaran untuk membangun jati diri yang kokoh) dan "*learning to live together*" (pembelajaran untuk hidup bersama secara harmonis).

Sedangkan menurut Trianto (Pane, dkk, 2017:338) pembelajaran adalah aspek kegiatan yang kompleks dan tidak dapat dijelaskan sepenuhnya. Secara sederhana, pembelajaran dapat diartikan sebagai produk interaksi berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup. Pada hakikatnya, Trianto mengungkapkan bahwa pembelajaran merupakan usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan peserta didiknya (mengarahkan interaksi peserta didik dengan sumber belajar lain) dengan maksud agar tujuannya dapat tercapai.

Berdasarkan pendapat para ahli, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran adalah usaha sadar dari seorang guru untuk memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam melakukan proses belajar.

### **c. Tujuan Pembelajaran**

Banyak pengertian yang diberikan para ahli pembelajaran tentang tujuan pembelajaran, yang satu sama lain memiliki kesamaan disamping ada perbedaan sesuai dengan sudut pandangnya. Menurut Sanjaya (2013: 86) tujuan pembelajaran adalah kemampuan (kompetensi) atau keterampilan yang diharapkan dapat dimiliki peserta didik setelah mereka melakukan proses pembelajaran tertentu. Sedangkan menurut Majid (2016: 108) tujuan pembelajaran merupakan sasaran yang hendak dicapai pada akhir pengajaran, serta kemampuan yang harus dimiliki peserta didik.

Adapun pendapat menurut Suzana dan Jayanto (2021:21-22) Tujuan pembelajaran merupakan proses perubahan perilaku tiap peserta didik dengan target yang ingin dicapai dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Selain itu tujuan pembelajaran juga memegang peranan penting dalam aktivitas belajar, dimana sebelum memulai kegiatan pembelajaran seorang pendidik harus merumuskan atau tujuan pembelajaran yang ingin di capai terlebih dahulu.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan tujuan pembelajaran adalah target yang ingin dicapai oleh peserta didik pada tingkat kompetensi yang sudah ditentukan sebagai hasil dari proses belajar yang telah dilakukan.

#### **d. Pengertian Hasil Belajar**

Bentuk nyata yang dapat dilihat dan dirasakan dari kegiatan belajar adalah hasil belajar. Menurut Soedarto (Gunawan, dkk, 2018:34) hasil belajar merupakan tingkat penguasaan yang dicapai oleh pelajar mengikuti program belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Sedangkan menurut Suyanto dan Djihad (Mahpudin, 2018:4) menyatakan hasil belajar adalah kemampuan dan pengalaman belajar yang dimiliki peserta didik setelah melakukan aktivitas belajar yang mencakup tiga aspek yaitu aspek kognitif, afektif dan psikomotor.

Sejalan dengan pendapat tersebut menurut Ahmadiyahanto (2016:984) Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses belajar berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, sikap dan keterampilan peserta didik sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya.

Berdasarkan pendapat para ahli, peneliti menyimpulkan hasil belajar adalah penilaian akhir yang dilihat dari tingkat penguasaan yang dicapai setelah melakukan program belajar mengajar yang memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, sikap dan keterampilan peserta didik sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya.

#### **e. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Hasil belajar dipengaruhi oleh dua faktor yaitu berasal dari dalam diri peserta didik (intern) dan faktor yang berasal dari luar diri peserta didik (ekstern)

Menurut Saputra, dkk (2018:26) Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

a). Faktor Intern (dalam diri peserta didik)

1). Faktor jasmaniah, yaitu: faktor kesehatan dan cacat tubuh.

- 2). Faktor psikologis, yaitu: intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan.
  - 3). Faktor kelelahan, yaitu: kelelahan jasmani dan kelelahan rohani.
- b. Faktor ekstern (faktor luar diri peserta didik)
- 1). Faktor keluarga, yaitu: cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua dan latar belakang kebudayaan.
  - 2). Faktor sekolah, yaitu: metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan peserta didik, relasi peserta didik dengan peserta didik, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.
  - 3). Faktor masyarakat, yaitu: kegiatan peserta didik dalam masyarakat, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat.

Menurut Pingge dan Wangid (Astuti, dkk, 2021:194) Hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal, Faktor internal yang dapat mempengaruhi hasil belajar adalah faktor yang berasal dari diri peserta didik yang meliputi kecerdasan, sikap, kebiasaan, bakat, minat, dan motivasi. Faktor yang berasal dari luar diri peserta didik disebut dengan faktor eksternal yang meliputi keluarga, masyarakat, dan sekolah.

Berdasarkan dari pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah faktor internal (dari dalam diri peserta didik) yang meliputi fisiologis dan psikologis dan faktor eksternal (dari luar diri peserta didik) yang meliputi lingkungan peserta didik.

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

### **a. Pengertian Model Pembelajaran**

Model pembelajaran merupakan pedoman yang digunakan dalam merencanakan pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik di kelas agar terciptanya tujuan pembelajaran. Menurut (Asyafah, 2019:21) 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 representasi atau gambaran. Sebagai kata sifat model adalah ideal, contoh, dan teladan. Sebagai kata kerja model adalah memperagakan, memper-tunjukkan

Pengertian model pembelajaran adalah kerangka konseptual dan operasional pembelajaran yang memiliki nama, ciri, urutan logis, pengaturan, dan budaya. Hal ini sesuai dengan Permendikbud No.103 Tahun 2014 tentang Pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah, Pasal 2. Adapun menurut Akhiruddin, dkk (2020:127) Model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan peserta didik serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan pendapat para ahli, peneliti menyimpulkan model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang berisi kerangka konseptual dan operasional meliputi segala aspek sebelum, sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar.

#### **b. Pengertian Model *Project Based Learning***

Model *Project Based Learning* merupakan pembelajaran berbasis proyek yang melibatkan peserta didik secara aktif dalam pembelajaran. Menurut Dwikoranto (2018:45) *Project Based Learning* merupakan model pembelajaran yang membantu peserta didik untuk melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis dan mengumpulkan informasi dari berbagai sumber untuk menghasilkan produk yang kreatif. Pembelajaran

ini menggunakan pendekatan masalah di kehidupan nyata sebagai bahan untuk belajar tentang kreativitas dan pemecahan masalah.

Adapun menurut Attalina (Nisah, dkk, 2021:118) menyatakan bahwa pembelajaran *Project Based Learning* adalah sebuah model dengan melibatkan pembuatan suatu proyek dalam proses pembelajaran, untuk pengerjaan proyek tersebut dilakukan dengan perseorangan atau kelompok yang dikerjakan dalam jangka waktu tertentu sesuai kerja sama, sehingga mampu menghasilkan sebuah produk yang nantinya dapat dikenalkan.

Selaras dengan pendapat sebelumnya Suparno (Gunawan, dkk, 2018: 34) Memaparkan *Project Based Learning* merupakan pembelajaran yang mengarahkan peserta didik untuk bekerja sama dalam kelompok dalam rangka membuat proyek atau karya bersama anggota kelompoknya, dan mempresentasikan hasil dari proyek yang telah dibuat. Berkaitan dengan hal tersebut menurut Wina (Gunawan, dkk, 2018:35) menyatakan *Project Based Learning* merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan kerja proyek maksudnya peserta didik diberi tugas untuk membuat suatu proyek sesuai dengan apa yang dipelajari.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa model *Project Based Learning* merupakan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik untuk mengumpulkan informasi dari berbagai sumber, kemudian peserta didik diarahkan oleh pendidik sebagai motivator dan fasilitator untuk melakukan kerja proyek atau membuat karya sehingga menghasilkan produk yang kreatif.

### c. Langkah-langkah Model *Project Based Learning*

Model pembelajaran Project Based Learning memiliki langkah-langkah dalam proses pembelajaran. Menurut Devi (Sutrisna, dkk,2019: 86) Langkah-langkah model *Project Based Learning* meliputi: (1) pertanyaan mendasar yaitu pemberian rangsangan pembelajaran berupa pertanyaan kepada peserta didik sehingga timbul rasa ingin tahu untuk melakukan penyelidikan; (2) mendesain perencanaan proyek yaitu pemberian kesempatan kepada peserta didik untuk mengidentifikasi masalah dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis dan rencana kerja berproyek; (3) menyusun jadwal yaitu menentukan waktu kerja proyek; (4) memonitor peserta didik yaitu tindakan pemantauan untuk mengurangi resiko kesalahan proyek; (5) menguji hasil yaitu pembuktian benar atau tidaknya hipotesis yang ditetapkan; (6) menarik kesimpulan (*generalization*) yaitu proses penarikan kesimpulan dari hal yang dilakukan.

Adapun langkah-langkah model pembelajaran Project Based Learning

Menurut Hosnan (Sari, dkk 2019:124) yaitu :

- 1) Penentuan proyek
- 2) Perancangan langkah-langkah penyelesaian proyek
- 3) Penyusunan jadwal pelaksanaan proyek
- 4) Penyelesaian proyek dengan fasilitasi dan monitoring guru
- 5) Penyusunan laporan dan publikasi proyek
- 6) Evaluasi proses dan hasil proyek

Sedangkan *The George Lucas Educational Foundation* (Wibowo, 2014:282-283) mengemukakan langkah-langkah dalam pembelajaran

berbasis proyek terdiri dari:

- 1). *Start With the Essential Question*. Pembelajaran dimulai dengan pertanyaan esensial yang dapat memberi penugasan peserta didik dalam melakukan suatu aktivitas. Mengambil topik yang sesuai dengan dunia riil dan dimulai dengan sebuah investigasi yang

mendalam. Pendidik berusaha agar topik yang diangkat relevan untuk peserta didik.

- 2). *Design a Plan for the Project* Agar peserta didik merasa “memiliki” proyek tersebut, maka perencanaan proyek dilakukan secara kolaboratif antara pendidik dengan peserta didik. Perencanaan berisi tentang aturan main, pemilihan aktivitas untuk menjawab pertanyaan esensial, dengan cara mengintegrasikan berbagai subyek yang mungkin, serta mengetahui alat dan bahan untuk membantu penyelesaian proyek.
- 3). *Create a Schedule* Jadwal penyelesaian proyek disusun secara kolaboratif oleh guru dan peserta didik yang berisi aktivitas: (a) membuat timeline untuk menyelesaikan proyek, (b) membuat deadline penyelesaian proyek, (c) mengajak peserta didik agar merencanakan cara yang baru, (d) membimbing peserta didik ketika membuat cara yang tidak berhubungan dengan proyek, dan (e) meminta peserta didik untuk membuat alasan tentang pemilihan suatu cara.
- 4). *Monitor the Students and the Progress of the Project* pendidik bertanggung jawab memonitor aktivitas peserta didik selama menyelesaikan proyek dengan cara memfasilitasi menjadi mentor merekam dalam aktivitas peserta didik. Untuk mempermudah proses monitoring, dibuat rubrik yang dapat merekam seluruh aktivitas yang penting.
- 5). *Assess the Outcome* Penilaian dilakukan untuk membantu pendidik dalam mengukur ketercapaian standar, berperan dalam mengevaluasi kemajuan masing-masing peserta didik, memberi umpan balik dari tingkat ketercapaian pemahaman peserta didik, membantu pendidik dalam menyusun strategi pembelajaran berikutnya.
- 6). *Evaluate the experience* Pada akhir pembelajaran, pendidik dan peserta didik melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah dilakukan. Refleksi dilakukan baik secara individu maupun kelompok. Pada tahap ini peserta didik diminta untuk mengungkapkan perasaan dan pengalamannya selama menyelesaikan proyek. Pendidik dan peserta didik mengembangkan diskusi untuk memperbaiki kinerja selama proses pembelajaran, sehingga ditemukan suatu temuan baru (new inquiry) untuk menjawab permasalahan yang diajukan di tahap pertama.

Berdasarkan pendapat para ahli, peneliti memilih langkah-langkah pelaksanaan *Project Based Learning* seperti yang telah dikemukakan oleh *The George Lucas Educational Foundation*. Alasannya karena

langkah-langkah nya mudah dipahami dan mudah diterapkan dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas.

#### **d. Kelebihan dan Kekurangan *Project Based Learning***

##### **a). Kelebihan *Project Based Learning***

*Project Based Learning* memberikan manfaat diantaranya :

Menurut Djamarah dan Zain (Angraini dan Wulandari, 2021:295)

Model *Project Based Learning* memiliki kelebihan, antara lain: (1)

Melatih peserta didik dalam memperluas pemikirannya mengenai masalah dalam kehidupan yang harus diterima; (2) Memberikan pelatihan langsung kepada peserta didik dengan cara mengasah serta membiasakan mereka melakukan berpikir kritis serta keahlian dalam kehidupan sehari-hari; (3) Penyesuaian dengan prinsip modern yang pelaksanaannya harus dilakukan dengan mengasah keahlian peserta didik, baik melalui praktek, teori serta pengaplikasiannya

Adapun Menurut Sunita, dkk (Sutrisna, dkk, 2019:86) Kelebihan dari

*Project Based Learning* yaitu: (1) memberikan kesempatan belajar bagi peserta didik untuk berkembang sesuai kondisi dunia nyata; (2) melibatkan peserta didik untuk belajar mengumpulkan informasi dan menerapkan pengetahuan tersebut untuk menyelesaikan permasalahan di dunia nyata ; dan (3) membuat suasana menjadi menyenangkan.

Sedangkan menurut Kurniasih (Anindayati dan Wahyudi, 2020:221-222)

Keunggulan penerapan model PjBL yaitu: “(1) meningkatkan motivasi belajar peserta didik untuk belajar mendorong kemampuan mereka untuk melakukan pekerjaan penting, dan mereka dihargai; (2) meningkatkan kemampuan pemecahan masalah; (3) membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan berhasil memecahkan *problem-problem* yang kompleks; (4) meningkatkan kolaborasi; (5) mendorong peserta didik untuk

mengembangkan dan mempraktikkan keterampilan komunikasi; (6) meningkatkan keterampilan peserta didik dalam mengelola sumber; (7) memberikan pengalaman kepada peserta didik pembelajaran dan praktik dalam mengorganisasi proyek dan membuat alokasi waktu dan sumber-sumber lain seperti perlengkapan untuk menyelesaikan tugas; (8) menyediakan pengalaman belajar yang melibatkan peserta didik secara kompleks dan dirancang berkembang sesuai dunia nyata; (9) melibatkan peserta didik untuk belajar mengambil informasi dan menunjukkan pengetahuan yang dimiliki, kemudian diimplementasikan dengan dunia nyata; (10) membuat suasana belajar menjadi menyenangkan, sehingga peserta didik maupun pendidik menikmati proses pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa kelebihan model *Project Based Learning* yaitu memberikan pengalaman kepada peserta didik pembelajaran dan praktik dalam mengorganisasi proyek sehingga membuat peserta didik menjadi aktif dan suasana belajar menjadi menyenangkan.

#### **b). Kekurangan *Project Based Learning***

Selain memiliki kelebihan model *Project Based Learning* juga memiliki kekurangan dalam penerapannya diantaranya :

Menurut Sunita, dkk (Sutrisna, dkk, 2019:86) kelemahan model pembelajaran *Project Based Learning* yaitu: (1) membutuhkan guru yang terampil dan mau belajar; (2) membutuhkan fasilitas, peralatan, dan bahan yang memadai; (3) kesulitan melibatkan semua peserta didik dalam kerja kelompok.

Sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Nugraheni (2018) kekurangan dari *Project Based Learning* yaitu: (1) dalam kerja kelompok terdapat kesulitan untuk melibatkan seluruh peserta didik

dalam mengerjakan proyek; (2) biaya yang dibutuhkan banyak; (3) membutuhkan fasilitas serta peralatan yang memadai untuk mengerjakan proyek, dan (4) untuk memecahkan masalah dan menyelesaikan produk diperlukan banyak waktu.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa kekurangan model *Project Based Learning* adalah sulitnya melibatkan seluruh peserta didik dalam mengerjakan proyek sehingga tidak semua peserta didik ikut aktif dalam proses kerja kelompok yang dilakukan dalam pembelajaran.

### **3. Pembelajaran Tematik**

#### **a. Pengertian Pembelajaran Tematik**

Pembelajaran adalah kegiatan seseorang anak untuk mendapatkan pengetahuan dan keterampilan. Tematik adalah konsep umum yang dapat mengumpulkan beberapa bagian dalam satu hal. Menurut Mardianto (Lubis dan Azizan, 2020: 6) Pembelajaran tematik dapat diartikan sebagai sebuah kegiatan belajar dengan tidak memisahkan mata pelajaran, tetapi menggunakan tema untuk menyatukan. Pembelajaran tematik terpadu ditetapkan ketika kurikulum 2013 disahkan pada tahun pelajaran 2013/2014.

Sejalan dengan pendapat tersebut Rusman (2017: 254) mengemukakan pembelajaran tematik merupakan salah satu model dalam pembelajaran terpadu (*integrated instruction*) yang merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan peserta didik baik secara individu maupun secara kelompok, aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna, dan autentik. Selanjutnya menurut Malawati dkk., (2019: 3) pembelajaran tematik terpadu merupakan suatu model pembelajaran yang memadukan

beberapa materi pembelajaran dari berbagai kompetensi dasar satu atau beberapa mata pelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, Peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran tematik adalah model pembelajaran terpadu yang mengintegrasikan beberapa mata pelajaran dan kompetensi yang menggunakan tema untuk peserta didik yang memadukan beberapa materi pembelajaran dari berbagai kompetensi dasar.

#### **b. Karakteristik Pembelajaran Tematik**

Sebagai suatu model pembelajaran di sekolah dasar, pembelajaran tematik memiliki beberapa karakteristik. Pembelajaran tematik terpadu ditunjuk agar peserta didik dapat aktif dan mampu mengembangkan potensinya dalam pembelajaran. Menurut Purwanti dkk., (Suswandari, 2021: 35) karakteristik pembelajaran tematik yang menjadi pembeda dengan pembelajaran yang lain adalah sebagaimana berikut:

- 1) Berpusat pada peserta didik. Pembelajaran dengan menempatkan peserta didik sebagai subjek belajar, sedangkan pendidik sebagai fasilitator.
- 2) Memberikan pengalaman langsung pada peserta didik (*direct experiences*); sehingga peserta didik belajar secara nyata.
- 3) Pemisahan antara mata pelajaran tidak begitu nyata dan jelas yaitu fokus pembelajaran pada pembahasan tema-tema yang terdekat dengan kehidupan peserta didik.
- 4) Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran agar secara utuh dan membantu permasalahan peserta didik dalam kehidupan sehari-hari.
- 5) Fleksibel atau luwes, artinya bahan ajar dalam satu mata pelajaran dapat dikaitkan dengan mata pelajaran yang lainnya.

- 6) Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik agar mengoptimalkan potensi peserta didik.
- 7) Adanya prinsip belajar sambil bermain, sehingga proses pembelajaran bermakna dan menyenangkan.

Selaras dengan pendapat di atas Rusman (2017: 259) mengemukakan karakteristik pembelajaran tematik terpadu yakni: (1) Berpusat pada peserta didik, (2) Memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik, (3) Pemisahan antar mata pelajaran tidak jelas, (4) Bersifat fleksibel, (5) Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik, (6) Menggunakan prinsip belajar seraya bermain.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran tematik yaitu memadukan konsep-konsep beberapa mata pelajaran berbentuk tema yang berpusat pada peserta didik (student centered) sedangkan pendidik menjadi fasilitator.

#### **4. Kajian Tentang Berpikir Kreatif**

##### **a. Pengertian Berpikir Kreatif**

Kementrian Pendidikan Nasional (2010:10) menjelaskan bahwa berpikir kreatif merupakan berpikir untuk melakukan sesuatu dengan menghasilkan suatu cara atau hasil dari sesuatu yang telah dimiliki.

Menurut Sulaeman (Puspita, dkk, 2019:125) menjelaskan bahwa berpikir kreatif adalah aktivitas berpikir agar muncul kreativitas pada seseorang atau berpikir untuk menghasilkan hal baru bagi dirinya.

Sedangkan menurut Susanto (Febrianti, 2016:122) berpikir kreatif merupakan sebuah proses yang melibatkan unsur-unsur orisinalitas, kelancaran, fleksibilitas, dan elaborasi. Hal tersebut menunjukkan bahwa berpikir kreatif dapat menghubungkan daya pikir yang mencakup wawasan dengan unsur-unsur yang luas. Berpikir kreatif dapat

menghasilkan pemikiran yang bermutu. Sesuai dengan pendapat Sani (2014:15) yang menyatakan bahwa berpikir kreatif merupakan kemampuan mengembangkan ide yang tidak biasa, berkualitas dan sesuai tugas. Hal ini merupakan pengembangan diri terhadap ide-ide baru yang memiliki mutu yang baik.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa berpikir kreatif merupakan kemampuan untuk melakukan sesuatu dengan menghubungkan daya pikir yang mencakup wawasan yang luas sehingga menghasilkan ide-ide baru atau cara yang baru dalam menyelesaikan masalah baik berupa gagasan maupun karya nyata yang berbeda dengan yang telah ada sebelumnya.

#### **b. Indikator Berpikir Kreatif**

Berpikir kreatif adalah aktivitas berpikir untuk menghasilkan sesuatu yang kreatif dan orisinal. Menurut Baer (Febrianti, 2016:122) mengemukakan berpikir kreatif yaitu (1) lancar, adalah kemampuan menghasilkan banyak ide, (2) luwes, adalah kemampuan menghasilkan ide-ide yang bervariasi, (3) orisinal, adalah kemampuan menghasilkan ide baru atau ide yang sebelumnya tidak ada, dan (4) memerinci, adalah kemampuan mengembangkan atau menambahkan ide-ide sehingga dihasilkan ide yang rinci atau detail.

Sejalan dengan pendapat diatas menurut Munandar (Qomariyah, 2021: 243) Indikator berpikir kreatif meliputi lima indikator, yaitu: (1) Berpikir lancar (*fluency thinking*), ketercapaian indikator ini peserta didik dapat menemukan ide – ide jawaban untuk memecahkan masalah; (2) Berpikir luwes (*flexible thinking*), ketercapaian indikator ini peserta didik dapat memberikan solusi yang variatif (dari semua sudut); (3) Berpikir orisinal

(*original thinking*), ketercapaian indikator ini peserta didik dapat menghasilkan jawaban yang unik (menggunakan bahasa atau kata-kata sendiri yang mudah dipahami); dan (4) Keterampilan mengelaborasi (*elaboration ability*), ketercapaian indikator ini peserta didik dapat memperluas suatu gagasan atau menguraikan secara rinci suatu jawaban.

Sedangkan menurut Siswono (Ruzniar, 2018:2-3) menyusun tingkatan berpikir kreatif menggunakan indikator dari aspek berpikir kreatif, yaitu kelancaran, keluwesan, dan keaslian. Siswono membagi kemampuan berpikir kreatif menjadi lima tingkatan, yaitu (1) tingkat kemampuan berpikir “sangat kreatif jika peserta didik memenuhi ketiga aspek berpikir kreatif atau hanya memenuhi aspek keluwesan dan keaslian; (2) tingkat kemampuan berpikir “kreatif” jika peserta didik memenuhi aspek kelancaran dan keaslian atau aspek kelancaran dan keluwesan saja; (3) tingkat kemampuan berpikir “cukup kreatif” jika peserta didik memenuhi satu di antara aspek keluwesan atau keaslian saja; (4) tingkat kemampuan berpikir “kurang kreatif” jika siswa hanya memenuhi aspek kelancaran, dan (5) tingkat kemampuan berpikir “tidak kreatif” jika peserta didik tidak memenuhi semua aspek berpikir kreatif.

Berdasarkan pendapat para ahli, peneliti menggunakan indikator berpikir kreatif seperti yang dikemukakan oleh Munandar (Qomariyah, 2021:243) yaitu, (1) Berpikir lancar (*fluency thinking*), (2) Berpikir luwes (*flexible thinking*), (3) Berpikir orisinal (*original thinking*), (4) Keterampilan mengelaborasi (*elaboration ability*)

### **c. Faktor Pendorong Kreativitas**

Pembelajaran yang dapat memberikan peserta didik kesempatan yang lebih untuk mengeksplorasi permasalahan yang memberikan solusi dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berpikir kreatif, Menurut

Uno dan Nurdin (Febrianti, 2016:122) menyatakan bahwa faktor pendorong kreativitas yaitu:

- a). Kepekaan dalam melihat lingkungan : peserta didik sadar bahwa berada di tempat yang nyata.
- b). Kebebasan dalam melihat lingkungan : mampu melihat masalah dari segala arah.
- c). Komitmen kuat untuk maju dan berhasil : hasrat ingin tahu besar.
- d). Optimis dan berani mengambil risiko : suka tugas yang menantang.
- e). Ketekunan untuk berlatih : wawasan yang luas.
- f). Lingkungan kondusif, tidak kaku, dan otoriter.

Sedangkan untuk mendorong tingkah laku kreatif menurut Torrance (dikutip Slameto, 2010:154) sebagai berikut:

- 1). Hargai pertanyaan-pertanyaan, termasuk yang kelihatannya aneh atau luar biasa.
- 2). Hargailah gagasan-gagasan yang imajinatif dan kreatif.
- 3). Tunjukkan kepada peserta didik, bahwa gagasan-gagasan mereka itu bernilai.
- 4). Berikanlah kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan sesuatu tanpa ancaman bahwa pekerjaannya itu akan di nilai.
- 5). Masukkan faktor hubungan sebab akibat di dalam penilaian.

Berdasarkan pendapat para ahli, peneliti menyimpulkan faktor pendorong kreativitas itu dapat muncul dari pembelajaran baik dari peserta didik itu sendiri atau pun dorongan yang diberikan oleh guru sehingga dapat memberikan peserta didik kesempatan yang lebih untuk mengeksplorasi permasalahan dan memberikan solusi dalam pemecahan masalah, sehingga mampu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berpikir kreatif.

## **B. Penelitian yang Relevan**

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu :

### 1. Khairina (2020)

“ Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran PKN Kelas IV di SD Swasta

Pesantren Modern Adnan Kecamatan Medan Sunggal” Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar PKN peserta didik yang diajarkan dengan model pembelajaran Project Based Learning (kelas eksperimen) lebih tinggi dari hasil belajar dengan metode konvensional (kelas Kontrol). Hasil belajar PKN di kelas kontrol dengan metode konvensional diperoleh rata-rata posttest yaitu 68,4 sedangkan di kelas eksperimen dengan model project based learning diperoleh rata-rata posttest 82,4. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis pada kelas eksperimen diperoleh nilai sig. (2-tailed)  $0,000 < 0,05$  pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$  memiliki arti bahwasanya  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak, yang dinyatakan bahwa menggunakan model Project based learning berpengaruh untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PKN di SD Swasta Pesantren Modern Adnan.

2. Irmawati Hafid (2022)

“Pengaruh Model *Project Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Ipa Peserta Didik Kelas V UPT SD Negeri 1 Tamalatea Kabupaten Jeneponto” Hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen dengan menggunakan model *project based learning* untuk posttest kelas eksperimen didapatkan nilai rata-rata sebesar 80 sedangkan hasil posttest kelas control memiliki rata-rata 73,52 dan nilai KKM tuntas yaitu frekuensi 15 peserta didik dengan persentase 88,23 %. Ada pengaruh model pembelajaran *project based learning* terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas V dengan materi organ peredaran darah manusia dan hewan di UPT SD Negeri 1 Tamalatea Kabupaten Jeneponto. Hal ini dikuatkan oleh hasil uji hipotesis dengan nilai sig 0.000.

3. Cici Karina Putri (2019)

“Penerapan Model *Project Based Learning* Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV di Madrasah

Ibtidaiyah Negeri 4 Muaro Jambi” Penelitian ini membahas tentang Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Muaro Jambi. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana peningkatan keaktifan peserta didik pada pembelajaran tematik kelas IV di madrasah ibtidaiyah negeri 4 muaro jambi dengan penerapan model *Project Based Learning*. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Muaro Jambi, sedangkan objek penelitian adalah penerapan pembelajaran Tematik dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning*, peningkatan Keaktifan belajar siswa pada Tema Daerah Tempat Tinggalku. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam proses pembelajaran

#### 4. Nurul Nisah,dkk (2021)

“Keefektifan Model *Project Based Learning* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar” Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, diperoleh kesimpulan bahwa data hasil belajar pretest dan posttest berdistribusi normal dengan kenaikan rata-rata nilai pretest hasil belajar IPA sebesar 76.00 menjadi 83.00 pada rata-rata hasil posttest. Hasil pengujian hipotesis ditemukan adanya perbedaan yang signifikan terkait hasil belajar IPA pada penerapan model *Project Based Learning* pada peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Tahunan dengan 83% persen sangat setuju dengan penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* yang berpengaruh terhadap hasil belajar IPA Peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Tahunan di masa pandemi. Model *Project Based Learning* dapat dijadikan sebagai strategi alternatif pemilihan model pembelajaran yang tepat dan efektif

diterapkan pada proses pembelajaran di masa pandemic dengan memanfaatkan media teknologi digital yakni WhatsApp Group untuk mendorong siswa dalam pemerolehan pengetahuan melalui proyek dengan hasil belajar yang optimal di masa pandemi.

5. Wulan Aulia Azizah, dkk (2020)

*“Implementation of Project Based Learning Model (PjBL) Using STEAM Based Approach in Elementary School” The results of this study are there is a significant influence on the application of the PjBL model using STEAM based approach towards students learning activities as well as the results of their creative products.*

6. Nelly Astuti, dkk (2022)

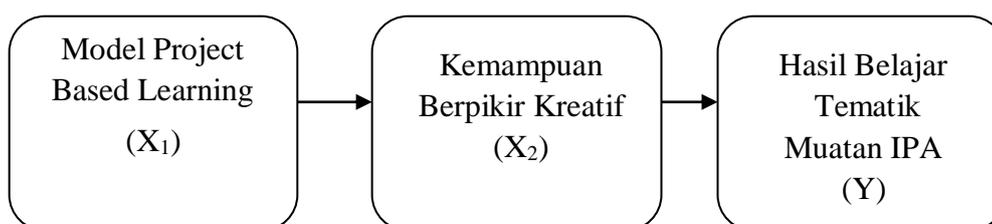
*“The Effect Of Project Based Learning Model On Creative Thinking Ability In Students Class Iv” Based on the results of the study, it showed that there was an effect of the project based learning model on the creative thinking ability of fourth grade students at SDN 2 Pesawahan. As the results obtained from the first meeting in this study, where both groups received the same treatment amely using the lecture method to get results in the form of pretest data creative thinking skills contained in the test question sheet instrument creative thinking skills*

### **C. Kerangka Pikir**

Aktifitas belajar yang belum optimal akan berdampak pada hasil belajar peserta didik. Fakta dari SD Negeri 11 Metro Pusat masih banyak ditemukan masalah dalam proses pembelajaran karena pembelajaran masih berpusat pada pendidik (*Teacher Centered*) akibatnya peserta didik belum mampu mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, peserta didik kurang berkreasi untuk menghasilkan produk berupa karya, peserta didik masih kurang bersemangat

dalam mengikuti pembelajaran, sehingga berdampak pada hasil belajar peserta didik yang tergolong rendah, oleh sebab itu diperlukan upaya untuk mengoptimalkan aktifitas pembelajaran yang melibatkan peserta didik yaitu dengan menerapkan model pembelajaran yang cocok.

Model pembelajaran *Project Based Learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang cocok untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik dan mengoptimalkan proses pembelajaran. Karena sesuai dengan karakteristik nya model ini menggunakan kemampuan berpikir kreatif, pemecahan masalah yang dapat membantu peserta didik untuk melakukan eksplorasi, dan mengumpulkan informasi dari berbagai sumber untuk menghasilkan produk yang kreatif. Sehingga aktifitas pembelajaran yang dilaksanakan dapat berjalan dengan aktif dan tidak hanya didominasi oleh guru tetapi melibatkan peserta didik yang dapat mengoptimalkan proses pembelajaran dan pada akhirnya dapat berdampak pada peningkatan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan uraian tersebut maka kerangka pikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :



**Gambar 1. Kerangka Pikir Penelitian**

Keterangan :

- $X_1$  : Variabel bebas 1 ( Model *Project Based Learning* yang diterapkan pada proses pembelajaran )
- $X_2$  : Variabel bebas 2 ( Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta didik yang berkembang dari penerapan model *Project Based Learning* )
- $Y$  : Variabel terikat hasil belajar tematik muatan IPA yang di peroleh dari hasil *posttest* peserta didik

#### **D. Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan kajian pustaka, penelitian yang relevan dan kerangka pikir, maka peneliti menetapkan hipotesis penelitian sebagai berikut :

1. Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara model *Project Based Learning* terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas IV SD Negeri 11 Metro Pusat .
2. Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara kemampuan berpikir kreatif terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas IV SD Negeri 11 Metro Pusat.
3. Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara model *Project Based Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif dalam meningkatkan hasil belajar tematik peserta didik kelas IV SD Negeri 11 Metro Pusat.

### III. METODE PENELITIAN

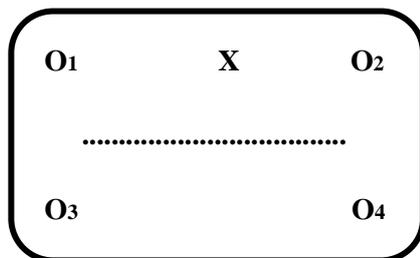
#### A. Jenis dan Desain Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan peneliti adalah penelitian eksperimen.

Sugiyono (2017: 72) menjelaskan bahwa metode penelitian eksperimen yaitu metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi terkendalikan. Peneliti menggunakan metode penelitian eksperimen semu (*quasi experimental design*) dalam eksperimen ini menggunakan 2 kelompok yaitu kelompok eksperimen dan non eksperimen.

Desain kuasi eksperimen yang dilakukan pada penelitian ini berbentuk desain *Nonequivalent Control Group Design*. Yaitu desain kuasi eksperimen dengan melihat perbedaan *pretest* maupun *posttest* antar kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen adalah kelas yang mendapat perlakuan berupa penerapan penggunaan model *Project Based Learning*, sedangkan kelas kontrol adalah kelas pengendali yaitu kelas yang tidak mendapat perlakuan model *Project Based Learning*.

Berikut adalah desain Quasi eksperimen sebagai berikut :



Gambar 2. Desain Penelitian

Keterangan :

- O1 : *Pretest* kelas eksperimen
- O2 : *Posttest* kelas eksperimen
- X : Pemberian perlakuan
- O3 : *Pretest* kelas kontrol
- O4 : *Posttest* kelas kontrol

## **B. Setting Penelitian**

### **1. Subjek Penelitian**

Penelitian ini akan dilakukan kepada peserta didik kelas IV di SD Negeri 11 Metro Pusat, peserta didik kelas IV A 29 peserta didik dan kelas IV B 30 peserta didik

### **2. Tempat Penelitian**

Penelitian ini akan dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 11 Metro Pusat yang beralamat di Jl. Veteran Hadimulyo Barat, Kecamatan Metro Pusat Kota Metro Lampung.

### **3. Waktu Penelitian**

Penelitian ini akan dilaksanakan dalam ruang lingkup waktu sejak dikeluarkannya surat izin pendahuluan Nomor 6719/UN26.13/PN.01.00/2022 oleh Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung pada tanggal 7 Oktober 2022 sampai dengan selesainya penelitian ini.

## **C. Prosedur Penelitian**

Penelitian terdiri dari tiga tahapan, Adapun langkah-langkah dari setiap tahapan tersebut adalah:

### **1. Penelitian Pendahuluan**

- a. Peneliti membuat surat izin penelitian pendahuluan ke sekolah.
- b. Melakukan observasi untuk mengetahui jumlah kelas dan peserta didik yang akan dijadikan subjek penelitian, serta cara mengajar pendidik kelas IV SD Negeri 11 Metro Pusat.

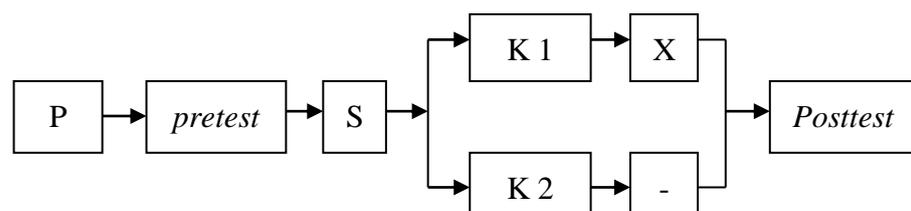
## 2. Tahap Perencanaan

- a. Membuat kisi-kisi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk kelas eksperimen dengan menggunakan model *Project Based Learning*.
- b. Menyiapkan instrumen penelitian pengumpulan data

## 3. Tahap Pelaksanaan

- a. Peneliti menghitung nilai tes valid dan reliabilitas yang diuji cobakan.
- b. Mengadakan *pretest* pada kelas IV A dan kelas IV B.
- c. Melaksanakan penelitian pada kelas eksperimen. Proses pembelajaran kelas eksperimen menggunakan pembelajaran dengan model *Project Based Learning* sebagai perlakuan dan pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah disusun.
- d. Mengadakan *posttest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.
- e. Mengumpulkan, mengolah, dan menganalisis data hasil *pretest* dan *posttest*.
- f. Membuat laporan hasil penelitian.

Peneliti paparkan langkah-langkah penelitian guna memudahkan tahap pelaksanaan penelitian, yaitu sebagai berikut :



**Gambar 3. Desain langkah penelitian**

Keterangan :

- P : Populasi  
 S : Sampel  
*pretest* : Tes Awal Hasil Belajar  
 K1 : Kelompok eksperimen  
 K2 : Kelompok kontrol  
 X : Perlakuan model *Project Based Learning*

- : Tidak diberi perlakuan model *Project Based Learning*
  - posttest* : Tes Akhir Hasil Belajar
- (Sumber : Analisis peneliti)

## D. Poupulasi dan Sampel Penelitian

### 1. Populasi Penelitian

Populasi adalah keseluruhan elemen yang akan dijadikan wilayah generalisasi. Menurut Sugiyono (2017: 80) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek ataupun subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Sedangkan menurut Andriani (2010: 43) populasi adalah himpunan yang lengkap dari satuan atau individu yang karakteristiknya ingin kita ketahui.

Dapat disimpulkan bahwa populasi adalah keseluruhan objek dan subjek yang akan diteliti. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV SD Negeri 11 Metro Pusat. Rincian populasi penelitian dapat di lihat pada tabel berikut :

**Tabel 2. Data Jumlah Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 11 Metro Pusat**

No	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah Peserta Didik
1	IV A	13	16	29
2	IV B	18	12	30
<b>Jumlah</b>		31	28	59

Sumber : Daftar Absen Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 11 Metro Pusat Tahun Pelajaran 2022/2023

### 2. Sampel Penelitian

Sampel penelitian ditetapkan oleh peneliti sebelum melakukan penelitian. Menurut Sugiyono (2017: 81) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sedangkan menurut Salim (2018: 113-114) sampel dalam penelitian adalah bagian dari populasi yang menjadi objek penelitian (sampel secara harafiah adalah contoh). Untuk

menentukan sampel dalam penelitian terdapat teknik sampling yang digunakan. Dalam penelitian ini menggunakan teknik sampling *non probability sampling* dengan jenis teknik penentuan sampel *sampling jenuh*.

Dalam penelitian ini sampel berjumlah 2 kelas yang terdiri dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen merupakan kelas yang mendapat perlakuan atau menggunakan model *Project Based Learning* sedangkan kelas kontrol yaitu kelas yang tidak diberikan perlakuan. Kelas kontrol dalam penelitian ini adalah kelas IV A karna hasil belajar tematik bermuatan IPA kelas IV A sudah banyak yang tuntas dalam hasil belajarnya sebanyak 29 orang peserta didik dan kelas IV B sebanyak 30 orang peserta didik sebagai kelas eksperimen karna hasil belajar tematik bermuatan IPA kelas IV B masih banyak yang belum tuntas atau masih tergolong rendah.

## **E. Variabel Penelitian**

Variabel penelitian berkenaan dengan apa yang diteliti dalam suatu penelitian. Menurut Sugiyono (2017: 39) ada dua macam variabel dalam penelitian variabel independen dan variabel dependen.

### **1. Variabel bebas**

Variabel bebas (variabel independen) yaitu variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model *Project Based Learning* (X1) dan Keterampilan berpikir kreatif (X2)

### **2. Variabel terikat**

Variabel terikat (variabel dependen) yaitu variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar tematik muatan IPA peserta didik Kelas IV (Y)

## **F. Definisi Konseptual dan Operasional**

## 1. Definisi Konseptual

### a. Model *Project Based Learning*

Model *Project Based Learning* merupakan salah satu model pembelajaran aktif yang berorientasi pada proyek. Model pembelajaran *Project Based Learning* ini menggunakan masalah sebagai langkah awal untuk menghasilkan produk dengan menerapkan keterampilan meneliti, menganalisis, membuat, sampai dengan mempresentasikan produk pembelajaran berdasarkan pengalaman nyata.

### b. Kemampuan Berpikir kreatif

Kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan untuk melakukan sesuatu dengan menghubungkan daya pikir yang mencakup wawasan yang luas sehingga menghasilkan ide-ide baru atau cara yang baru dalam menyelesaikan masalah baik berupa gagasan maupun karya nyata yang berbeda dengan yang telah ada. 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 .

### c. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik dalam bentuk pengetahuan, dan keterampilan setelah mengikuti proses pembelajaran yang dapat diamati dan diukur untuk menjadi lebih baik dari sebelumnya.

## 2. Definisi Operasional

### a. Model *Project Based Learning*

Model *Project Based Learning* merupakan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik untuk mengumpulkan informasi dari berbagai sumber, kemudian peserta didik diarahkan oleh guru sebagai motivator dan fasilitator. Seperti 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) Membuat proyek
- d) 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*)

#### **c. Hasil Belajar**

Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar peserta didik pada pembelajaran yang berupa nilai yang diperoleh dari hasil pretest ke posttest. Indikator dalam penelitian ini yaitu pencapaian yang berupa peningkatan nilai sesudah menerapkan pembelajaran dengan model *Project Based Learning* yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

## G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini yaitu :

### 1. Non Tes

#### a. Observasi

Untuk memperoleh data yang dibutuhkan dan relevan dalam penelitian ini, maka peneliti menggunakan teknik observasi langsung pengamatan ini menggambarkan kegiatan belajar peserta didik selama peneliti melakukan penelitian.

#### 1) Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran dengan Model *Project Based Learning*

Observasi ini digunakan untuk melihat keterlaksanaan aktivitas peserta didik dalam penerapan model *Project Based Learning*. Hal tersebut bertujuan untuk mengamati keterlaksanaan pada tiap tahapan yang diharapkan muncul dalam pembelajaran. Observer cukup memberikan tanda indikasi berlangsung dengan menggunakan tanda ceklist (√) pilihan “ya” dan “tidak” pada kolom dengan melihat tiap tahapnya. Jawaban “Ya” dapat dibuat skor 1 dan jawaban “Tidak” diberi skor 0. Lalu, di koversikan pada bentuk angka berupa nilai akhir dengan menggunakan rumus.

**Tabel 3. Observasi Penilaian Aktivitas Penggunaan Model PjBL**

Tahap	Kegiatan
Perencanaan	1. Mencari ide (berdiskusi dengan teman sejawat, observasi di lingkungan sekitar, melalui internet, dll)
	2. Memberikan ide alat yang diperlukan
	3. Memberikan ide rancangan bahan yang digunakan
	4. Merancang alokasi waktu pengerjaan produk
	5. Menyusun rencana tahap pembuatan produk

<b>Tahap</b>	<b>Kegiatan</b>
Pelaksanaan	6. Memilih alat yang tepat untuk digunakan
	7. Menggunakan alat dan bahan dengan benar
	8. Menjaga kebersihan dan kerapihan tempat kerja
	9. Melaksanakan pekerjaan sesuai tahap yang direncanakan
	10. Peserta didik aktif di dalam kelompoknya
Hasil	11. Peserta didik aktif menjelaskan bersama kelompok
	12. Dapat digunakan (untuk media pembelajaran, menjelaskan suatu konsep, materi atau yang lain
	13. Peserta didik dapat menjelaskan secara rinci produk yang telah dibuat
	14. Dapat menjawab pertanyaan yang ditanyakan pendidik
	15. Peserta didik dapat mengatasi masalah pengetahuan mengenai siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup

Sumber : *The George Lucas Educational Foundation* (Wibowo, 2014: 282-283)

## 2) Lembar Observasi Kemampuan Berpikir Kreatif

Lembar observasi ini digunakan untuk menilai kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada pembelajaran tematik bermuatan IPA melalui kisi-kisi dari setiap indikator kemampuan berpikir kreatif. Instrumen Penilaian ini dihitung dengan skala 1 sampai 4 berdasarkan pedoman penilaian. Lalu, di koversikan pada bentuk angka berupa nilai akhir dengan menggunakan rumus.

**Tabel 4. Kisi-kisi Penilaian Kemampuan Berpikir Kreatif**

No	Aspek yang dinilai	Skor			
		Sangat baik (Skor 4)	Baik (Skor 3)	Cukup (Skor 2)	Perlu Bimbingan (Skor 1)
1.	Berpikir lancar	Bila dapat menemukan ide-ide jawaban untuk memecahkan masalah dengan tepat	Bila dapat menemukan ide-ide jawaban untuk memecahkan masalah kurang tepat	Bila dapat menemukan ide-ide jawaban tetapi belum dapat memecahkan masalah kurang tepat	Bila belum dapat menemukan ide-ide jawaban untuk memecahkan masalah

No	Aspek yang dinilai	Skor			
		Sangat baik (Skor 4)	Baik (Skor 3)	Cukup (Skor 2)	Perlu Bimbingan (Skor 1)
2.	Berpikir luwes	Bila dapat memberikan solusi yang variatif dari semua sudut	Bila dapat memberikan solusi yang variatif hanya dari satu sudut pandang	Bila dapat memberikan solusi namun belum variatif	Bila belum dapat memberikan solusi yang variatif dari semua sudut
3.	Berpikir orisinal	Bila dapat menghasilkan jawaban yang lain dari yang lain menggunakan kata-kata sendiri yang mudah dipahami	Bila dapat menghasilkan jawaban yang lain dari yang lain menggunakan kata-kata sendiri, namun masih kurang dipahami	Bila dapat menghasilkan jawaban tetapi belum menggunakan kata-kata sendiri	Bila belum dapat menghasilkan jawaban yang unik menggunakan kata-kata sendiri yang mudah dipahami
4.	Keterampilan mengelaborasi	Bila dapat memperluas suatu gagasan atau menguraikan secara rinci suatu jawaban dengan tepat	Bila dapat memperluas suatu gagasan namun belum dapat menguraikan secara rinci suatu jawaban dengan tepat	Bila masih sulit memperluas suatu gagasan dan menguraikan secara rinci suatu jawaban dengan tepat	Bila belum dapat memperluas suatu gagasan atau menguraikan secara rinci suatu jawaban dengan tepat

Sumber : Munandar (Qomariyah, 2021: 243)

#### b. 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.

## 2. Tes

Metode tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui hasil belajar IPA peserta didik setelah mengikuti model pembelajaran *Project Based Learning*. Tes yang diberikan berbentuk soal pada materi IPA kelas 4 Tema 6 Cita-citaku Subtema 2 Hebatnya cita-cita ku. Teknik pengumpulan data yang yaitu dengan cara memberikan tes pada awal sebelum melaksanakan pembelajaran (*pretest*) dan kemudian memberikan tes lagi di akhir pembelajaran (*posttest*). Tes yang diberikan dalam *pretest* sama dengan soal yang diberikan pada *posttest*.

**Tabel 5. Kisi-kisi Instrumen Tes**

Kompetensi Dasar	Indikator Soal	Jumlah soal
IPA 3.2 Membandingkan siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup serta mengaitkan dengan upaya pelestariannya	3.2.1 Menyebutkan siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup	12 soal
	3.2.2 Membandingkan siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup	8 soal
	3.2.3 Mengklasifikasikan siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup yang ada di lingkungan sekitar	9 soal
	3.2.4 Mengkorelasikan kaitan siklus hidup dengan upaya pelestariannya	11 soal

## H. Instrumen Penelitian

### 1. Uji Coba Instrumen Tes

Instrumen tes yang telah tersusun, kemudian di uji cobakan pada kelas yang bukan menjadi subjek penelitian, untuk menjamin bahwa instrumen yang digunakan baik, maka dilakukan uji validitas dan uji realibilitas.

Uji coba instrumen tes dilakukan untuk mendapatkan persyaratan soal *pretest* dan *posttest*, yaitu validitas dan realibilitas.

## 2. Uji Prasyarat Instrumen Tes

### a. 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 :

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

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

(Sumber : Muncarno, 2017:57)

**Tabel 6. Hasil Validitas Butir Soal Tes**

No Soal	rhitung	rtabel	Validitas	Keterangan
1	0,475	0,374	Valid	Dapat Digunakan
2	0,435	0,374	Valid	Dapat Digunakan
3.	0,016	0,374	Tidak Valid	Tidak Dapat Digunakan
4	0,521	0,374	Valid	Dapat Digunakan
5	0,520	0,374	Valid	Dapat Digunakan
6	0,543	0,374	Valid	Dapat Digunakan
7	0,451	0,374	Valid	Dapat Digunakan
8	0,128	0,374	Tidak Valid	Tidak Dapat Digunakan
9	0,536	0,374	Valid	Dapat Digunakan
10	0,492	0,374	Valid	Dapat Digunakan
11	0,510	0,374	Valid	Dapat Digunakan
12	0,011	0,374	Tidak Valid	Tidak Dapat Digunakan

No Soal	rhitung	rtabel	Validitas	Keterangan
13	0,572	0,374	Valid	Dapat Digunakan
14	0,477	0,374	Valid	Dapat Digunakan
15	0,199	0,374	Tidak Valid	Tidak Dapat Digunakan
16	0,441	0,374	Valid	Dapat Digunakan
17	0,121	0,374	Tidak Valid	Tidak Dapat Digunakan
18	0,060	0,374	Tidak Valid	Tidak Dapat Digunakan
19	0,472	0,374	Valid	Dapat Digunakan
20	0,576	0,374	Valid	Dapat Digunakan
21	0,397	0,374	Valid	Dapat Digunakan
22	0,318	0,374	Tidak Valid	Tidak Dapat Digunakan
23	0,514	0,374	Valid	Dapat Digunakan
24	0,587	0,374	Valid	Dapat Digunakan
25	0,168	0,374	Tidak Valid	Tidak Dapat Digunakan
26	0,377	0,374	Valid	Dapat Digunakan
27	0,406	0,374	Valid	Dapat Digunakan
28	0,133	0,374	Tidak Valid	Tidak Dapat Digunakan
29	0,395	0,374	Valid	Dapat Digunakan
30	0,106	0,374	Tidak Valid	Tidak Dapat Digunakan
31	0,459	0,374	Valid	Dapat Digunakan
32	0,479	0,374	Valid	Dapat Digunakan
33	0,247	0,374	Tidak Valid	Tidak Dapat Digunakan
34	0,089	0,374	Tidak Valid	Tidak Dapat Digunakan
35	0,379	0,374	Valid	Dapat Digunakan
36	0,005	0,374	Tidak Valid	Tidak Dapat Digunakan
37	0,401	0,374	Valid	Dapat Digunakan
38	0,202	0,374	Tidak Valid	Tidak Dapat Digunakan
39	0,203	0,374	Tidak Valid	Tidak Dapat Digunakan
40	0,510	0,374	Valid	Dapat Digunakan

Berdasarkan tabel 7, diketahui hasil analisis uji validitas diperoleh butir soal yang valid sebanyak 25 soal dan 15 soal lainnya dinyatakan tidak valid (lampiran 13 Halaman 100). Kemudian peneliti menggunakan soal yang valid sebagai soal *pretest* dan *posttest*.

#### **b. Uji Realibilitas**

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:

$$r_{11} = \left( \frac{n}{n-1} \right) \left( 1 - \frac{\sum \sigma^2}{\sigma^2} \right)$$

Keterangan :

- $r_{11}$  : reliabilitas instrumen  
 $n$  : banyaknya butir pertanyaan  
 $\sum \sigma^2$  : skor tiap-tiap item  
 $\sigma^2$  : varians total

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

**Tabel 7. Interpretasi realibilitas**

Besarnya Koefisien Korelasi	Interpretasi
0,80 - 1,00	Sangat Tinggi
0,60 - 0,799	Tinggi
0,40 - 0,599	Sedang
0,0 - 0,399	Rendah
0,00 - 0,199	Sangat rendah

Sumber : Arikunto (2013: 225)

Berdasarkan jumlah butir soal, kemudian dilakukan perhitungan untuk menguji tingkat realibilitas soal tersebut. Perhitungan dilakukan menggunakan rumus Alpha Cronbach. Perhitungan yang telah dilakukan menunjukkan hasil  $r_{11} = 0,81$  untuk menguji tingkat koefisien reliabilitas soal maka harga tersebut dikonsultasikan dengan koefisien realibilitas. Sehingga diperoleh kesimpulan bahwa soal tersebut mempunyai kriteria realibilitas yang sangat tinggi, maka soal tersebut dapat digunakan dalam penelitian ini

### c. Taraf Kesukaran Soal

Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah atau tidak terlalu sukar. Arikunto (2013: 207) mengungkapkan bahwa soal yang terlalu mudah tidak merangsang siswa untuk mempertinggi usaha memecahkannya. Sebaliknya soal yang terlalu sukar akan menyebabkan

siswa menjadi putus asa dan tidak mempunyai semangat untuk mencoba lagi karena di luar jangkauannya. Bilangan yang menunjukkan sukar dan mudahnya sesuatu soal disebut indeks kesukaran (*difficulty index*). Indeks kesukaran ini diberi simbol P (p besar), singkatan dari kata “proporsi”. Mencari P maka digunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan :

P = indeks kesukaran

B = banyaknya siswa yang menjawab soal dengan benar

JS = jumlah seluruh siswa peserta tes

Sumber : Arikunto (2013: 258)

Kriteria yang digunakan adalah makin kecil indeks yang diperoleh makin sulit soal tersebut. Sebaliknya, makin besar indeks yang diperoleh, makin mudah soal tersebut. Kriteria indeks kesukaran tersebut dapat dijelaskan dalam tabel berikut.

**Tabel 8. Klasifikasi Taraf Kesukaran Soal**

Besar Tingkat Kesukaran	Interpretasi
0,01 sampai 0,30	Sukar
0,31 sampai 0,70	Sedang
0,71 sampai 1,00	Mudah

Sumber : Arikunto (2013: 260)

Merujuk hasil perhitungan menggunakan program *Microsoft Office Excel*, diketahui hasil taraf kesukaran soal seperti pada tabel 11 berikut ini:

**Tabel 9. Hasil Uji Taraf Kesukaran Soal**

No.	Tingkat Kesukaran	Nomor Soal	Jumlah Soal
1	Mudah	2,7,9,11,12,13,16,17,19,21,23,24,26,27,29,30,35,37	18
2	Sedang	1,3,4,5,6,8,10,14,18,20,22,28,31,32,33,34,36,39,40	19
3	Sukar	15,25,38	3

#### d. Uji Daya Beda Soal

Daya pembeda soal yaitu indeks yang digunakan untuk menunjukkan perbedaan kelompok tinggi dengan kelompok rendah. Menurut Arikunto (2013: 226) daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara siswa yang pandai (berkemampuan tinggi) dengan siswa yang tidak pandai (berkemampuan rendah). Untuk menghitung indeks daya pembeda (D) untuk kelompok kecil (kurang dari 100) yaitu dengan membagi kelas menjadi 2 sama besar, kemudian diurutkan berdasarkan nilai siswa dari yang tertinggi sampai terendah.

Selanjutnya mengambil 50% dari kelompok yang mendapat nilai tinggi dan 50% kelompok yang mendapat nilai rendah. Mencari D maka digunakan rumus sebagai berikut.

$$D = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB} = PA - PB$$

Keterangan :

JA= banyaknya peserta kelompok tes

JB= banyaknya peserta kelompok bawah

BA= banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

BB= banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar

PA= proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar

PB= proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

(Sumber Arikunto, 2013: 225)

**Tabel 10. Kategori Daya Beda Soal**

Klasifikasi Daya Pembeda	Kategori
0,70 - 1,00	Sangat Kuat
0,40 - 0,69	Baik
0,20 - 0,39	Cukup
0,00 - 0,19	Jelek

(Sumber Arikunto, 2013: 228)

Merujuk hasil perhitungan menggunakan program *Microsoft Office Excel*, diketahui hasil taraf kesukaran soal seperti pada tabel 11 berikut ini:

**Tabel 11. Hasil Uji Daya Beda Soal**

No.	Kriteria	Nomor Soal	Jumlah Soal
1	Jelek	3,12,15,17,18,21,30,34,36	9
2	Cukup	2,7,8,16,19,22,23,25,26,27,28,29, 33,35,37,38,39	17
3	Baik	1,4,6,9,10,11,13,14,24,31,32,40	12
4	Baik Sekali	5,20	2

## I. Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis

Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data kuantitatif. Penelitian yang dilakukan menghasilkan data *pretest*, *posttest* hasil belajar peserta didik.

### 1. Teknik Analisis Data

#### a. Nilai Hasil Belajar (Kognitif)

Hasil belajar peserta didik secara individual dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$S = \frac{R}{N} \times 100$$

Keterangan:

S = Nilai peserta didik

R = Jumlah skor

N = Skor maksimum dari tes

(Sumber: Kunandar, 2013: 126)

#### b. Nilai rata-rata Hasil Belajar

Menghitung nilai rata-rata hasil belajar seluruh peserta didik dapat menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\bar{X} = \frac{\sum Xi}{\sum XN}$$

Keterangan:

$\bar{X}$  = Nilai rata-rata seluruh peserta didik

$\sum xi$  = Total nilai peserta didik yang diperoleh

$\sum xN$  = Jumlah peserta didik

(Sumber: Kunandar, 2013: 126)

### c. Persentase Hasil Belajar Peserta Didik

Secara Klasikal Menghitung persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik secara klasikal dapat menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Rumus perolehan nilai} : \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor total}} \times 100$$

Sumber : Shinta Puspita Sari, dkk (2019:126)

### d. Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik (N-Gain)

Setelah melakukan perlakuan terhadap kelas kontrol dan kelas eksperimen maka diperoleh data berupa hasil *pretest*, *posttest* dan peningkatan pengetahuan (N-Gain). Untuk mengetahui peningkatan pengetahuan adalah sebagai berikut.

$$\text{N-Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor pretest}}{\text{Skor maksimum} - \text{Skor pretest}}$$

Kategori sebagai berikut:

Tinggi :  $0,7 \leq \text{N-Gain} \leq 1$

Sedang :  $0,3 \leq \text{N-Gain} \leq 0,7$

Rendah :  $\text{N-Gain} \leq 0,3$

(Sumber: Arikunto, 2013: 184)

### e. Persentase Keterlaksanaan Pembelajaran dengan *Model Project Based Learning*

Selama proses pembelajaran berlangsung observer menilai keterlaksanaan model pembelajaran *project based learning* dalam kegiatan pembelajaran dengan memberikan rentang nilai 1-2 pada lembar observasi. Persentase aktivitas peserta didik diperoleh melalui rumus berikut.

$$P = \frac{\sum f}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = Persentase frekuensi aktivitas yang muncul

f = Banyaknya aktivitas peserta didik yang muncul

N = Jumlah aktivitas keseluruhan

(Sumber: Arikunto, 2013: 46)

**Tabel 12. Klasifikasi Observasi aktivitas**

Nilai	Interpretasi
91 - 100	Sangat Baik
76 - 90	Baik
56 - 75	Cukup
41 - 55	Kurang
< 41	Sangat Kurang

(Sumber: Arikunto, 2013: 52)

#### f. Persentase Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik

Selama proses pembelajaran berlangsung observer menilai kemampuan berpikir kreatif dalam kegiatan pembelajaran dengan memberikan rentang nilai 1-4 pada lembar observasi. Persentase aktivitas peserta didik diperoleh melalui rumus berikut.

$$\text{Rumus perolehan nilai} : \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor total}} \times 100$$

Sumber : Shinta Puspita Sari, dkk (2019:126)

Maka dari itu nilai yang diperoleh dimasukkan ke dalam kriteria sebagai berikut:

**Tabel 13. Kriteria Hasil Penilaian Kemampuan Berpikir Kreatif**

Nilai	Interpretasi
80 - 100	Sangat Kreatif
66 - 79	Kreatif
56 - 65	Cukup Kreatif
40 - 55	Kurang Kreatif
30 - 39	Belum Kreatif

Sumber : Arikunto (Sari, dkk 2019:126)

## 2. Uji Prasyarat Analisis Data

### a. 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 :

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

Keterangan :

$\chi^2$  : Nilai normalitas Hitung

$f_o$  : Frekuensi yang diperoleh dari data penelitian

$f_h$  : Frekuensi yang diharapkan

Sumber : Mucarno (2017: 71)

Menentukan  $\chi^2$  tabel dengan  $dk = k - 1$  dan taraf signifikansi 5 %

Keputusan :

Jika  $\chi^2$  tabel  $>$   $\chi^2$  tabel maka data berdistribusi tidak normal.

Jika  $\chi^2$  tabel  $<$   $\chi^2$  tabel maka data berdistribusi normal.

### b. 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 signifikansi  $\alpha = 0.05$  dengan rumus sebagai berikut :

$$F = \frac{\text{Varian Terbesar}}{\text{Varian Terkecil}}$$

Sumber : Mucarno (2017: 65)

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

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,

2017). Jenis regresi yang dipakai adalah analisis regresi sederhana dan regresi berganda.

### 1). Uji Hipotesis Pertama

Uji hipotesis pertama ini dilakukan untuk menguji adakah pengaruh model *Project Based Learning* terhadap hasil belajar peserta didik. Rumus yang digunakan untuk menguji hipotesis tersebut yaitu persamaan regresi sederhana. Menurut Muncarno (2017: 105) rumus regresi linier sederhanayaitu:

$$\hat{Y} = a + bX$$

Keterangan :

- $\hat{Y}$  = nilai yang diprediksikan
- a = nilai konstanta harga Y jika  $X=0$
- b = nilai arah penentu ramalan (prediksi) yang menunjukkan nilai peningkatan (+) atau penurunan (-) variabel Y
- X = nilai variabel independen

Sumber : Mucarno (2017: 105)

### 2). Uji Hipotesis Kedua

Uji hipotesis kedua ini dilakukan untuk menguji adakah pengaruh kemampuan berpikir kreatif terhadap hasil belajar peserta didik. Rumus yang digunakan untuk menguji hipotesis tersebut yaitu persamaan regresi sederhana. Menurut Muncarno (2017: 105) rumus regresi linier sederhana yaitu:

$$\hat{Y} = a + bX$$

Keterangan :

- $\hat{Y}$  = nilai yang diprediksikan
- a = nilai konstanta harga Y jika  $X=0$
- b = nilai arah penentu ramalan (prediksi) yang menunjukkan nilai peningkatan (+) atau penurunan (-) variabel Y
- X = nilai variabel independen

Sumber : Mucarno (2017: 105)

### 3). Uji Hipotesis Ketiga

Uji hipotesis ketiga ini dilakukan untuk menguji adakah pengaruh model *Project Based Learning* dan kemampuan berpikir kreatif terhadap hasil belajar peserta didik. Rumus yang digunakan untuk menguji hipotesis tersebut yaitu persamaan regresi berganda. Menurut Muncarno (2017: 113) rumus regresi berganda yaitu:

$$\hat{Y} = a + b_1X_1 + b_2X_2$$

Keterangan :

- $\hat{Y}$  = Nilai yang diprediksikan
  - a = Konstanta
  - $b_1$  = Koefisien regresi untuk  $X_1$
  - $b_2$  = Koefisien regresi untuk  $X_2$
  - $X_1$  = Variabel bebas pertama
  - $X_2$  = Variabel bebas kedua
- Muncarno (2017: 113)

## **BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN**

### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan penelitian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pada penerapan model *project based learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif dalam meningkatkan hasil belajar tematik peserta didik kelas IV SD Negeri 11 Metro Pusat. Pengaruhnya dapat dilihat dari perbedaan hasil kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen. Peningkatan *pretest* dan *posttest* menunjukkan rata-rata N-Gain kelas kontrol yaitu 0,21 dengan kategori “rendah” dan kelas eksperimen yaitu 0,44 dengan kategori “sedang”. Selisih N-Gain kedua kelas yaitu 0,23.

### **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan model *project based learning*, terdapat beberapa saran yang ingin dikemukakan oleh peneliti kepada pihak-pihak terkait penelitian ini, antara lain sebagai berikut.

#### **1. Peserta Didik**

Peserta didik diharapkan dapat ikut berperan dalam proses pembelajaran dengan model *project based learning*, seperti mengikuti pembelajaran dengan sungguh-sungguh sehingga suasana belajar dapat lebih aktif dan terjalinnya kerjasama yang baik antara pendidik dan peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

## 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. Kepala Sekolah

Kepala sekolah dapat mengkoordinasikan pendidik dalam 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 Lanjutan

Peneliti merekomendasikan untuk dapat menerapkan model *project based learning* dalam pembelajaran yang berbeda. Selain itu, sebelum menggunakan model *project based learning* sebaiknya dianalisis terlebih dahulu.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadiyanto, A.2016. Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Ko-ruf-si (Kotak Huruf Edukasi) Berbasis Word Square Pada Materi Kedaulatan Rakyat Dan Sistem Pemerintahan Di Indonesia Kelas VIIC SMP Negeri 1 Lampihong Tahun Pelajaran 2014/2015. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 6(2), 980-993.
- Anggraini, P. D., & Wulandari, S. S.2020.Analisis penggunaan model pembelajaran project based learning dalam peningkatan keaktifan siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 292-299.
- Anindayati, A. T., & Wahyudi, W.2020.Kajian pendekatan pembelajaran stem dengan model pjbl dalam mengasah kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. *EKSAKTA: Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran MIPA*, 5(2), 217-225.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan praktik (Edisi Revisi VD)*. PT Renika Cipta, Jakarta.
- Astuti, N., Efendi, U., & Haya, F. F.2022. The Impact of Project Based Learning Model on Creative Thinking Ability of Forth Grade Students. *International Journal of Elementary Education*, 6(3),440-445.
- Asyafah, A. (2019). Menimbang Model Pembelajaran (Kajian Teoretis-Kritis atas Model Pembelajaran dalam Pendidikan Islam). *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education*, 6(1), 19-32.
- Azizah, W. A., Sarwi, S., & Ellianawati, E.2020. Implementation of Project-Based Learning Model (PjBL) Using STREAM-Based Approach in Elementary Schools. *Journal of Primary Education*, 9(3), 238-247.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2013.*Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta, Jakarta.

- Febrianti, Y., Djahir, Y., & Fatimah, S.2018. Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik dengan Memanfaatkan Lingkungan pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 6 Palembang. *Jurnal PROFIT: Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi*, 3(1), 121-127.
- Fitriyah, A., & Ramadani, S. D.2021. Pengaruh pembelajaran STEAM berbasis PjBL (Project-Based Learning) terhadap keterampilan berpikir kreatif dan berpikir kritis. *Jurnal Inspiratif Pendidikan*, 10(1), 209-226.
- Gunawan, B., & Hardini, A. A. T.2018. Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA dan Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa Kelas V SD. *JTIEE (Journal of Teaching in Elementary Education)*, 2(1), 32-46.
- Hayati,S.2017.*Belajar & Pembelajaran Berbasis Cooperative Learning*.Graha Cendikia,Magelang.
- Heruttaqien, B. P. F., St Nursiah, B., & Rahmatia, A.2022. Pengaruh Penerapan Project Based Learning (Pjbl) Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V Sd. *Global Journal Teaching Professional*, 1(3), 361-370.
- Kemendikbud. 2013. *Materi Pelatihan Guru: Implementasi Kurikulum*.Badan Pengembangan SDM Dikbud dan PMP, Jakarta.
- Kunandar. 2013. *Guru Profesional: Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan dan Sukses dalam Sertifikasi Guru*. PT. Rajagrafindo Persada, Jakarta.
- Mahpudin.2018.Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Metode Eksperimen Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar.*Jurnal Cakrawala Pendas*,4(2),1-8
- Majid, Abdul. 2016. *Strategi Pembelajaran. Remaja*. Rosdakarya, Bandung
- Malawati, dkk. 2019. *Teori dan Aplikasi Pembelajaran Terpadu*. CV Ae Media Grafika,Jawa Timur.
- Maysyaroh, S., & Dwikoranto, D.2021. Kajian Pengaruh Model Project Based Learning Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik Pada Pembelajaran Fisika. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 7(1), 44-53.
- Muncarno.2017.*Cara Mudah Belajar Statistik Pendidikan*.hamim group,Lampung

- Nisah, N., Widiyono, A., Milkhaturohman, M., & Lailiyah, N. N.2021. Keefektifan Model Project Based Learning Terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 8(2).114-126.
- Noviyana, H.2017. Pengaruh model project based learning terhadap kemampuan berpikir kreatif matematika siswa. *JURNAL e-DuMath*, 3(2).110-117.
- Nugraha, WS.2018.Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis dan Penguasaan Konsep IPA Siswa SD Dengan Menggunakan Model Problem Based learning.*Jurnal Pendidikan Dasar*,10(2).115-127
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan pembelajaran. *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333-352.
- Qomariyah, D. N., & Subekti, H.2021. Analisis kemampuan berpikir kreatif. *Pensa: e-jurnal pendidikan sains*, 9(2), 242-246.
- Rusman. 2017. *Belajar dan Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. PT. Kharisman Putra Utama, Jakarta.
- Ruzniar, R., Sugiarno, S., & Bistari, B.2018. Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Geometric Dissections Materi Segi Empat Di Sekolah Mengengah Pertama. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 7(3).1-12
- Sanjaya, Wina. 2013. *Strategi Pembelajaran. Kencana Prenada*.Media Group, Jakarta
- Saputra, H. D., Ismet, F., & Andrizal, A.2018.Pengaruh motivasi terhadap hasil belajar siswa SMK. *Invotek: Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi*, 18(1), 25-30.
- Sari, S. P., Manzilatusifa, U., & Handoko, S.2019. Penerapan Model Project Based Learning (PjBL) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ekonomi Akuntansi*, 5(2), 119-131.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta, Bandung.
- Suswandari, Meidawati. 2021. Implementasi Pembelajaran Tematik di SD N Kemas 1 Polokarto. *Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar. Universitas Veteran Bangun Nusantara*. 5(1) : 33–46.

Sutrisna, G. B. B., Sujana, I. W., & Ganing, N. N. 2020. Pengaruh Model Project Based Learning Berlandaskan Tri Hita Karana Terhadap Kompetensi Pengetahuan Ips. *Jurnal Adat dan Budaya Indonesia*, 1(2), 84-93.

Suzana, Y & Jayanto, I. 2021. *Teori Belajar & Pembelajaran*. Literasi Nusantara, Malang.

Wati, E, R. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Kata Pena, Surabaya.

Wibowo, W. S. 2014. Implementasi Model Project-Based Learning (PJBL) dalam Pembelajaran Sains Untuk Membangun 4CS Skills Peserta Didik Sebagai Bekal Dalam Menghadapi Tantangan Abad 21. In *Seminar Nasional IPA V*. 275-286.