

**PENGARUH MODEL *PROJECT BASED LEARNING* BERBANTUAN  
VIDEO PEMBELAJARAN TERHADAP KEMAMPUAN  
BERPIKIR KREATIF IPA KELAS V  
SEKOLAH DASAR**

**(Skripsi)**

**Oleh**

**REGITA TRI ASTUTI**

**2053053016**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2024**

## ABSTRAK

### PENGARUH MODEL *PROJECT BASED LEARNING* BERBANTUAN VIDEO PEMBELAJARAN TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF IPA KELAS V SEKOLAH DASAR

Oleh

REGITA TRI ASTUTI

Masalah dalam penelitian ini yaitu rendahnya kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas V di SDN 24 Tulang Bawang Tengah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model *project based learning* berbantuan video pembelajaran terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas V SD. Metode penelitian ini adalah *Quasi Experimental Design*. *Design* penelitian ini adalah *pretest posttest group design*. Populasi berjumlah 63 orang dan sampel yang digunakan yaitu 63 peserta didik kelas VA dan VB. Sampel ditentukan dengan teknik *non probability sampling*. Pengumpulan data dengan teknik tes dan observasi. Hasil penelitian ini adalah terdapat pengaruh model *project based learning* berbantuan video pembelajaran terhadap kemampuan berpikir kreatif IPA peserta didik kelas V di SDN 24 Tulang Bawang Tengah.

Kata kunci : IPA, kemampuan berpikir kreatif, *project based learning*, video pembelajaran.

## **ABSTRACT**

### **THE INFLUENCE OF THE PROJECT BASED LEARNING MODEL ASSISTED WITH VIDEO LEARNING ON THE ABILITY TO THINK CREATIVELY IN SCIENCE CLASS V PRIMARY SCHOOL**

**By**

**REGITA TRI ASTUTI**

The issue in this research is the low creative thinking ability of fifth-grade students at SDN 24 Tulang Bawang Tengah. This study aims to determine the influence of using a project-based learning model assisted by instructional videos on the creative thinking ability of fifth-grade students at SD. The research method employed is Quasi Experimental Design, with a pretest-posttest group design. The population consists of 63 individuals, and the sample includes 63 students from classes VA and VB, selected using non-probability sampling. Data collection involves techniques such as tests and observations. The research results indicate an impact of the project-based learning model assisted by instructional videos on the creative thinking ability in Science of fifth-grade students at SDN 24 Tulang Bawang Tengah.

Keywords: Creative thinking skills, learning videos, project based learning, science.

Judul Skripsi : **PENGARUH MODEL *PROJECT BASED LEARNING* BERBANTUAN VIDEO PEMBELAJARAN TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF IPA KELAS V SEKOLAH DASAR**

Nama Mahasiswa : **Regita Tri Astuti**

No. Pokok Mahasiswa : **2053053016**

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

Jurusan : **Ilmu Pendidikan**


Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**1. Komisi Pembimbing**

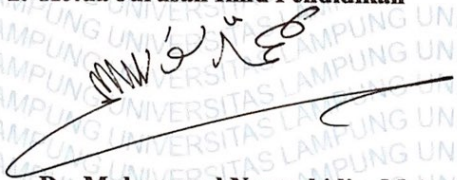
Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

  
**Dr. Darsono, M. Pd.**  
NIK 232109541016101

  
**Ujang Efendi, M.Pd.I.**  
NIK 231407840820101

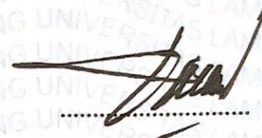
**2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan**

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

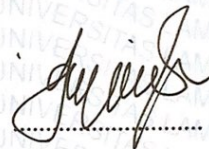
**MENGESAHKAN**

1. Tim Penguji

Ketua : **Dr. Darsono, M.Pd.**



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



Penguji Utama : **Prof. Dr. Sowiyah, M.Pd.**



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



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

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **5 Juni 2024**

## HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Regita Tri Astuti  
Npm : 2053053016  
Program studi : S1- Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jurusan : Ilmu Pendidikan  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi berjudul “Pengaruh Model *Project Based Learning* Berbantuan Video Pembelajaran Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif IPA Kelas V Sekolah Dasar” tersebut adalah hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan undang-undang dan peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, 5 Juni 2024  
Yang Membuat Pernyataan



Regita Iri Astuti  
NPM. 2053053016

## RIWAYAT HIDUP



Regita Tri Astuti, dilahirkan di Mulya Asri, Kecamatan Tulang Bawang Tengah, Kabupaten Tulang Bawang Barat, Provinsi Lampung pada tanggal 27 Juli 2002. Peneliti merupakan anak ketiga dari tiga bersaudara, pasangan dari Bapak Tugiyanto dan Ibu Sri Sumini.

Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti sebagai berikut :

1. SD Negeri 27 Tulang Bawang Tengah
2. SMP Negeri 6 Tulang Bawang Barat
3. SMA Negeri 2 Tumijajar

Pada tahun 2020 peneliti terdaftar sebagai mahasiswa S1-PGSD FKIP Universitas Lampung melalui tes Seleksi Mandiri Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SMMPTN). Peneliti melakukan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Gedung Jaya Kecamatan Negeri Agung Kabupaten Way Kanan pada tahun 2023 periode 1.

Peneliti telah melakukan Program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SD Negeri 1 Gedung Jaya pada tahun 2023. Selama menjadi mahasiswa, peneliti pernah menjadi bagian organisasi internal seperti Himpunan Mahasiswa Jurusan Ilmu Pendidikan (HIMAJIP) dan FORKOM PGSD Universitas Lampung.

## **MOTTO**

"Kreativitas bukanlah menemukan sesuatu, tetapi membuat sesuatu darinya  
setelah ditemukan"

**(James Russell Lowell)**



## **PERSEMBAHAN**

### **Bismillaahirrahmaanirrahiim**

Dengan semua rasa terima kasih saya, terucapkan rasa syukur atas segala nikmat yang diberikan oleh Allah Swt., Saya memberikan karya ini sebagai bukti cinta kasih saya kepada:

### **Orang Tuaku Tercinta, Bapak Tugiyanto dan Ibu Sri Sumini.**

Yang senantiasa mendidik, memberikan kasih sayang yang tulus kepadaku, yang selalu bekerja keras demi memberikan pendidikan yang layak serta kebahagiaan untuk mewujudkan mimpi anak-anaknya, dan selalu mendoakan untuk kesuksesanku.

### **Para Pendidik dan Bapak Ibu Dosen**

Yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat dan berharga dengan penuh kesabaran serta ketulusanmu.

### **Keluarga besar PGSD 2020**

**Almamater tercinta “Universitas Lampung“**

## SANWACANA

Puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahnya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi dengan judul “Pengaruh Model *Project Based Learning* Berbantuan Video Pembelajaran terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif IPA Kelas V Sekolah Dasar” yang peneliti susun ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan S-1 pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) di Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung.

Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tentunya tidak terlepas dari dorongan dan bantuan dari berbagai pihak. Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Darsono, M.Pd selaku pembimbing I, Bapak Ujang Efendi, M.Pd.I selaku pembimbing II, dan Ibu Prof. Dr. Sowiyah, M.Pd selaku pembahas yang telah mengorbankan waktu, tenaga, dan kesediaannya untuk memberikan bimbingan, saran, dan kritik kepada peneliti dalam proses penyelesaian skripsi ini.

Dengan segenap kerendahan hati yang tulus, peneliti juga mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M., Rektor Universitas Lampung yang membantu mengesahkan ijazah dan gelar sarjana kami.
2. Ibu Prof. Dr. Sunyono, M.Si., Dekan FKIP Universitas Lampung yang telah membantu mengesahkan skripsi ini dan memfasilitasi administrasi dalam penyelesaian skripsi.
3. Bapak Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu dan memfasilitasi peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini..

4. Ibu Prof. Dr. Sowiyah, M.Pd., Plt. Ketua Program Studi S1 PGSD Universitas Lampung yang telah membantu memfasilitasi administrasi dan memberikan semangat serta motivasi dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Ibu Amrina Izzatika, M.Pd., Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan motivasi dan saran yang sangat bermanfaat untuk penyempurnaan skripsi ini.
6. Bapak dan ibu dosen serta Staf Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Lampung.
7. Bapak Ponirin, S.Pd, Kepala SDN 24 Tulang Bawang Tengah dan Wali Kelas VA dan VB yang telah menerima dan membantu peneliti untuk melaksanakan penelitian di SDN 24 Tulang Bawang Tengah
8. Ibu Tutik Nurhidayati, S.Pd, kepala SDN 05 Metro Timur beserta dewan guru yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan uji coba instrumen penelitian di sekolah.
9. Peserta didik kelas V SDN 24 Tulang Bawang Tengah yang telah berpartisipasi dalam membantu penelitian.
10. Kedua orangtuaku tercinta Bapak Tugiyanto, S.Pd dan Ibu Sri Sumini Endang Lestari, S.Pd., terimakasih atas doa, kasih sayang dan dukungan yang telah diberikan sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini.
11. Kakakku tersayang, Eka Febri Widyaningrum, S.Pd dan Riza Dwi Astuti, S.Pd, terimakasih atas doa, kasih sayang dan dukungan yang telah diberikan dalam penyelesaian skripsi ini.
12. Sahabat-sahabatku Reni, Filsia, Bestika, dan Shinta. Terimakasih telah menjadi sahabat yang selalu ada saat senang maupun susah, terimakasih sudah mau mendengarkan keluh kesah dan memberi bantuan saat peneliti membutuhkannya. Semoga persahabatan ini akan terjalin selamanya sampai kita menua.
13. Teman-teman PGSD Angkatan 2020, terutama kelas A, Terimakasih atas kebersamaan dan dukungannya selama ini. Semoga kita semua bisa meraih kesuksesan itu.

14. Semua pihak yang telah banyak membantu dalam kelancaran menyelesaikan skripsi ini secara langsung maupun tidak langsung, semoga kita semua dalam lindungan Allah SWT.
15. Teruntuk diri sendiri, terimakasih telah bertahan sejauh ini, terimakasih atas kerja keras dan terimakasih untuk tidak menyerah pada keadaan walaupun jalan yang dilalui sangatlah berkelok-kelok namun nyatanya kita bisa melaluinya.

Akhir kata, Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini mungkin masih terdapat kekurangan dan jauh dari kata sempurna, akan tetapi semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Aamiin.

Bandar Lampung, 5 Juni 2024  
Peneliti,



Regita Tri Astuti  
NPM. 2053053016

## DAFTAR ISI

|  | Halaman     |
|--|-------------|
| <b>DAFTAR TABEL .....</b>  | <b>viii</b> |
| <b>DAFTAR GAMBAR .....</b>   | <b>ix</b>   |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>                                       | <b>x</b>    |
| <br>   |             |
| <b>I. PENDAHULUAN .....</b>  | <b>1</b>    |
| 1.1. Latar Belakang Masalah .....                                  | 1           |
| 1.2. Identifikasi Masalah .....                                    | 6           |
| 1.3. Batasan Masalah .....   | 6           |
| 1.4. Rumusan Masalah .....   | 6           |
| 1.5. Tujuan Penulisan .....  | 7           |
| 1.6. Manfaat Penelitian.....                                       | 7           |
| <br>   |             |
| <b>II. TINJAUAN PUSTAKA .....</b>                                  | <b>9</b>    |
| 2.1. Kajian Pustaka.....   | 9           |
| 2.1.1 Berpikir Kreatif .....                                       | 9           |
| 2.1.1.1. Pengertian Berpikir Kreatif.....                          | 9           |
| 2.1.1.2. Ciri-Ciri Berpikir Kreatif.....                           | 10          |
| 2.1.1.3. Karakteristik Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif .....    | 11          |
| 2.1.1.4. Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif .....                | 11          |
| 2.1.2. Pembelajaran IPA .....                                      | 13          |
| 2.1.2.1. Pengertian Pembelajaran.....                              | 13          |
| 2.1.2.2. Pengertian Pembelajaran IPA.....                          | 13          |
| 2.1.2.3. Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar.....                    | 14          |
| 2.1.2.4. Tujuan Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar.....             | 15          |
| 2.1.3. Model Pembelajaran.....                                     | 16          |
| 2.1.3.1. Pengertian Model Pembelajaran .....                       | 16          |
| 2.1.3.2. Jenis-jenis model pembelajaran .....                      | 17          |
| 2.1.4. Model <i>Project Based Learning</i> .....                   | 18          |
| 2.1.4.1. Pengertian model <i>Project Based Learning</i> .....      | 18          |
| 2.1.4.2. Langkah-Langkah model <i>Project Based Learning</i> ..... | 19          |
| 2.1.4.3. Karakteristik Model <i>Project Based Learning</i> .....   | 20          |
| 2.1.4.4. Kelebihan <i>Project Based Learning</i> .....             | 21          |
| 2.1.4.5. Kelemahan <i>Project Based Learning</i> .....             | 23          |
| 2.1.5. Video Pembelajaran.....                                     | 24          |
| 2.1.5.1. Pengertian Video Pembelajaran .....                       | 24          |
| 2.1.5.2. Kelebihan Video Pembelajaran.....                         | 24          |

|  |           |
|--|-----------|
| 2.1.5.3. Kelemahan Video Pembelajaran .....  | 25        |
| 2.2. Penelitian yang Relevan .....   | 26        |
| 2.3. Kerangka Pikir.....   | 27        |
| 2.4. Hipotesis Penelitian.....   | 28        |
| <b>III. METODE PENELITIAN .....</b>  | <b>29</b> |
| 3.1. Jenis dan Desain Penelitian.....  | 29        |
| 3.2. Setting Penelitian .....  | 30        |
| 3.3. Prosedur Penelitian .....   | 30        |
| 3.4. Populasi dan Sampel .....   | 31        |
| 3.4.1. Populasi .....  | 31        |
| 3.4.2. Sampel Penelitian.....  | 32        |
| 3.5. Variabel Penelitian .....   | 33        |
| 3.6. Definisi Konseptual dan Operasional .....   | 34        |
| 3.7. Teknik Pengumpulan Data .....   | 36        |
| 3.7.1. Tes .....   | 36        |
| 3.7.2. Observasi .....   | 37        |
| 3.8. Instrumen Penelitian .....  | 40        |
| 3.8.1. Uji Coba Instrumen Tes .....  | 40        |
| 3.8.2. Uji Prasyarat Instrumen Tes.....  | 40        |
| 3.9. Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis .....  | 43        |
| 3.9.1. Teknik Analisis Data .....  | 43        |
| 3.9.2. Uji Prasyarat Analisis Data .....   | 44        |
| 3.9.3. Uji Hipotesis Penelitian .....  | 45        |
| 3.9.4. Analisis Hipotesis.....   | 46        |
| <b>IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>  | <b>47</b> |
| 4.1. Deskripsi Umum Lokasi Penelitian .....  | 47        |
| 4.1.1. Profil Sekolah .....  | 47        |
| 4.2. Pelaksanaan Penelitian .....  | 47        |
| 4.3. Hasil Penelitian .....  | 48        |
| 4.3.1. Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....   | 48        |
| 4.3.2. Data Observasi Keterlaksanaan Model <i>Project Based Learning</i> Berbantuan Video Pembelajaran .....                       | 52        |
| 4.3.3. Data Observasi Berpikir Kreatif Peserta Didik dengan Model <i>Project Based Learning</i> Berbantuan Video Pembelajaran..... | 53        |
| 4.3.4. Hasil Uji Persyaratan Analisis Data .....   | 56        |
| 4.3.5. Pengujian Hipotesis.....  | 58        |
| 4.4. Pembahasan .....  | 60        |
| 4.4.1. Pengaruh Penggunaan Model <i>Project Based Learning</i> terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik .....             | 60        |
| 4.4.2. Keterbatasan Peneliti.....  | 65        |
| <b>V. KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>   | <b>66</b> |
| 5.1. Kesimpulan .....  | 66        |
| 5.2. Saran .....   | 66        |

|                            |           |
|----------------------------|-----------|
| <b>DAFTAR PUSTAKA.....</b> | <b>68</b> |
| <b>LAMPIRAN.....</b>       | <b>74</b> |

## DAFTAR TABEL

| Tabel  | Halaman |
|--|---------|
| 1. Data nilai ujian tengah semester ganjil peserta didik kelas V SDN 24 Tulang Bawang Tengah tahun pelajaran 2023/2024 ..... | 3       |
| 2. Indikator kemampuan berpikir kreatif .....  | 12      |
| 3. Desain <i>quasi eksperimen</i> .....  | 29      |
| 4. Data jumlah peserta didik SDN 24 Tulang Bawang Tengah tahun pelajaran 2023/2024 .....                                     | 32      |
| 5. Jumlah sampel peserta didik kelas V SDN 24 Tulang Bawang Tengah tahun pelajaran 2023/2024 .....                           | 33      |
| 6. Kisi-kisi instrumen tes .....   | 36      |
| 7. Observasi penilaian aktivitas penggunaan model PJBL .....   | 38      |
| 8. Rubrik penilaian kemampuan berpikir kreatif .....   | 39      |
| 9. Klasifikasi validitas .....   | 41      |
| 10. Rekapitulasi hasil uji validitas soal .....  | 41      |
| 11. Interpretasi reliabilitas .....  | 42      |
| 12. Rekapitulasi uji reliabilitas soal .....   | 43      |
| 13. Klasifikasi observasi aktivitas .....  | 43      |
| 14. Kriteria penilaian kemampuan berpikir kreatif .....  | 44      |
| 15. Kategori penilaian .....   | 48      |
| 16. Distribusi nilai <i>pretest dan posttest</i> .....   | 49      |
| 17. Deskripsi hasil nilai <i>pretest dan posttest</i> kelas eksperimen dan kelas kontrol .....                               | 50      |
| 18. Hasil uji normalitas <i>pretest dan posttest</i> .....   | 56      |
| 19. Hasil uji homogenitas <i>pretest dan posttest</i> .....  | 57      |
| 20. Rekapitulasi hasil uji regresi linier sederhana .....  | 59      |



## DAFTAR GAMBAR

| Gambar  | Halaman |
|---|---------|
| 1. Kerangka pikir penelitian .....  | 28      |
| 2. Diagram nilai <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> .....   | 51      |
| 3. Diagram keterlaksanaan model <i>project based learning</i> kelas<br>V SDN 24 tulang bawang tengah..... | 53      |
| 4. Diagram rata-rata kemampuan berpikir kreatif peserta didik<br>kelas V SDN 24 Tulang Bawang Tengah..... | 54      |
| 5. Diagram hasil observasi berpikir kreatif kelas V SDN 24<br>Tulang Bawang Tengah.....                   | 55      |

## DAFTAR LAMPIRAN

| Lampiran  | Halaman |
|---|---------|
| 1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan.....   | 75      |
| 2. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan .....   | 76      |
| 3. Surat Izin Uji Coba Instrumen.....   | 77      |
| 4. Surat Balasan Uji Coba Instrumen .....   | 78      |
| 5. Surat Izin Penelitian .....  | 79      |
| 6. Surat Balasan Penelitian.....  | 80      |
| 7. Surat Keterangan Validasi Instrumen .....  | 81      |
| 8. Surat Keterangan Validasi Rpp.....   | 82      |
| 9. Surat Keterangan Validasi Media .....  | 83      |
| 10. Kisi-Kisi Instrumen Tes .....   | 85      |
| 11. Soal yang di ajukan.....  | 94      |
| 12. Soal yang di gunakan.....   | 97      |
| 13. RPP Kelas Eksperimen .....  | 101     |
| 14. RPP Kelas Kontrol .....   | 117     |
| 15. Lembar Keterlaksanaan Model <i>project based learning</i> .....                   | 132     |
| 16. Lembar Observasi .....  | 133     |
| 17. Hasil Uji Coba Instrumen .....  | 135     |
| 18. Hasil Uji Validitas dengan SPSS.....  | 136     |
| 19. Hasil Uji Reliabilitas dengan SPSS .....  | 140     |
| 20. Hasil Uji Normalitas dengan SPSS.....   | 141     |
| 21. Hasil Uji Homogenitas <i>Pretest</i> Eksperimen dan Kontrol<br>dengan SPSS .....  | 145     |
| 22. Hasil Uji Homogenitas <i>Posttest</i> Eksperimen dan Kontrol<br>dengan SPSS ..... | 147     |
| 23. Hasil Uji Regresi Linier Sederhana .....  | 149     |

|  |     |
|--|-----|
| 24. Tabel r .....  | 150 |
| 25. Tabel t.....   | 151 |
| 26. Hasil Observasi Keterlaksanaan Model <i>Project Based Learning</i><br>Kelas Eksperimen ..... | 153 |
| 27. Hasil Observasi Keterlaksanaan Model <i>Project Based Learning</i><br>Kelas Kontrol .....    | 155 |
| 28. Hasil Observasi Kemampuan Berpikir Kreatif Kelas Eksperimen.....                             | 157 |
| 29. Hasil Observasi Kemampuan Berpikir Kreatif Kelas Kontrol.....                                | 158 |
| 30. Data Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen .....                         | 159 |
| 31. Data Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....                             | 160 |
| 32. Data Skor Kelompok Kelas Eksperimen dan Kontrol .....  | 161 |
| 33. Hasil <i>Project</i> Kelompok.....   | 162 |
| 34. Lembar <i>Pretest</i> .....  | 163 |
| 35. Lembar <i>Posttest</i> .....   | 164 |
| 36. Lembar Observasi .....   | 165 |
| 37. Media Video Pembelajaran .....   | 166 |
| 38. Profil SDN 05 Metro Timur (Uji Coba Instrumen) .....   | 169 |
| 39. Kegiatan Uji Coba Instrumen .....  | 170 |
| 40. Profil SDN 24 Tulang Bawang Tengah (Tempat Penelitian).....                                  | 171 |
| 41. Dokumentasi Kegiatan Penelitian Kelas Eksperimen.....  | 172 |
| 42. Dokumentasi Kegiatan Penelitian Kelas Kontrol .....  | 178 |
| 43. Foto Bersama Peserta Didik Kelas V.....  | 184 |
| 44. Kegiatan Observasi Oleh Wali Kelas VA.....   | 185 |
| 45. Kegiatan Wawancara dengan Wali Kelas VA dan VB .....   | 186 |
| 46. Foto Bersama Kepala Sekolah .....  | 187 |

## I. PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Salah satu kecakapan hidup yang harus dimiliki peserta didik sejak dini guna menghadapi berbagai tantangan di abad 21 adalah kemampuan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skill*). Husain (2020) menjelaskan bahwa generasi emas adalah orang-orang yang berkarakter, berpikir kritis, kreatif, inovatif, komunikatif, kolaboratif, dan mampu bersaing. Kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu dari sekian banyak keterampilan berpikir. Kemampuan tersebut harus dikembangkan melalui proses pembelajaran agar peserta didik terlatih untuk mampu menemukan dan menentukan sesuatu yang baru ketika dihadapkan pada permasalahan dalam hidupnya dan menemukan banyak kemungkinan pemecahan dari permasalahan tersebut.

Astuti dkk, (2022) menyatakan masalah yang dihadapi dunia pendidikan di Indonesia adalah lemahnya proses pembelajaran dan rendahnya kemampuan berpikir tingkat tinggi khususnya kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Pada proses pembelajaran, anak kurang terdorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dalam proses pembelajaran.

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 dan kurikulum merdeka 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)

Berdasarkan hasil survey PISA (*Programme for International Student assessment*) 2022 menunjukkan peringkat 5 untuk literasi membaca, sedangkan literasi matematika naik 5 posisi dan literasi sains juga naik menjadi 6 posisi (Kemendikbud, 2023). Namun, pada tahun 2015 hasil riset TIMSS (*Trend In International Mathematic and Science Study*) memperlihatkan posisi Indonesia berada pada urutan ke-69 dari 76 negara. Beberapa hasil survei tersebut adalah bukti bahwa keterampilan berpikir kreatif dan kritis peserta didik Indonesia masih cukup rendah. Hal ini sejalan dengan penelitian Wulandari, W, & Fitria, Y (2021) yang menyatakan bahwa :

“Saat ini, pendidikan berpikir kreatif belum ditangani secara efisien dan belum terlaksana secara menyeluruh. Fakta di lapangan peserta didik saat di sekolah dituntut untuk menangani masalah dengan jawaban yang benar dan dengan cara yang sesuai dengan model yang diberikan oleh pendidik. Hal tersebut dibuktikan dengan persentase kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada siklus I hanya sebesar 38,04%. Penyebab rendahnya kemampuan berpikir kreatif disebabkan penggunaan model pembelajaran yang masih berpusat pada pendidik. Peserta didik cenderung tidak berani menyampaikan pertanyaan , sehingga kemampuan berpikir kreatif tidak berkembang”

Merujuk pada keadaan tersebut maka diperlukan usaha untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik dalam mata pelajaran IPA. Khoiriyah dkk (2018) mengatakan bahwa rendahnya peringkat TIMSS menurut Kemendikbud disebabkan karena rendahnya kemampuan menalar peserta didik Indonesia dan rendahnya kualitas pembelajaran sains di sekolah.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti pada peserta didik kelas V A dan V B SDN 24 Tulang Bawang Tengah, pembelajaran tematik pada materi IPA di kelas tersebut masih berpusat pada pendidik, sehingga peserta didik cenderung pasif. Didukung dengan data wawancara dengan pendidik kelas VA dan VB di SDN 24 Tulang Bawang Tengah yaitu kepada Ibu Mifta Ayu Pertiwi,S.Pd dan Bapak Tugiyanto,S.Pd, menyampaikan bahwa pembelajaran di SDN 24 Tulang Bawang Tengah belum optimal dalam menggunakan model *project based learning* dan masih sering menggunakan metode konvensional dalam pembelajaran, selain itu penggunaan media pembelajaran belum digunakan secara efektif, sehingga kemampuan berpikir kreatif peserta didik masih tergolong rendah. Peneliti melakukan penelitian pendahuluan yang dilakukan pada 4 November 2023 dan diperoleh informasi berupa data nilai ujian tengah semester ganjil peserta didik kelas V A dan V B SDN 24 Tulang Bawang Tengah:

**Tabel 1. Data nilai ujian tengah semester ganjil peserta didik kelas V SDN 24 Tulang Bawang Tengah tahun pelajaran 2023/2024**

| Kelas | Jumlah peserta didik | KKM | Rata-rata | Jumlah peserta didik tuntas | Jumlah peserta didik belum tuntas | Tuntas (%) | Belum Tuntas (%) |
|-------|----------------------|-----|-----------|-----------------------------|-----------------------------------|------------|------------------|
| V A   | 32                   | 68  | 59,35     | 13                          | 19                                | 40,62 %    | 59,38 %          |
| V B   | 31                   | 68  | 64,68     | 15                          | 16                                | 48,39 %    | 51,61 %          |

Sumber: Dokumen pendidik kelas V SDN 24 Tulang Bawang Tengah

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.

Rendahnya tingkat berpikir kreatif peserta didik ini, tentunya tidak lepas dari strategi, model dan media pembelajaran yang biasa diterapkan pendidik dalam proses pembelajaran di kelas. Arisandy dkk (2021) berpendapat jika peserta didik berada pada ruang kelas dimana pendidik hanya memberikan penyajian materi yang monoton dan kegiatan pembelajaran yang selalu berulang, maka kemampuan berpikir kreatif peserta didik tidak berkembang.

Selain menggunakan model *project based learning*, kemampuan berpikir kreatif dapat ditingkatkan melalui penggunaan model lain contohnya model *problem based learning* yang penelitiannya dilakukan oleh Silalahi dkk (2022) dan diperoleh hasil bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *problem based learning* (PBL) terhadap kemampuan berpikir kreatif. Selain itu Aisy M R & Ismah I (2022) melakukan penelitian dengan model pembelajaran kooperatif dan membuktikan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture* terhadap kemampuan berpikir kreatif matematika dalam menyelesaikan soal aljabar.

Berbagai upaya untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik dalam pembelajaran salah satunya dapat melalui model pembelajaran yang diterapkan oleh peserta didik. Maulidiyah dkk (2020) menyatakan terdapat banyak model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif. Salah satunya yaitu model pembelajaran *project based learning*.

Penelitian tentang pengaruh model *project based learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik dilakukan oleh Rizkasari dkk (2022) mendapatkan hasil bahwa terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *project based learning* berbantuan media animasi terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik sekolah dasar. Penelitian lain juga dilakukan oleh Mokambu (2021) membuktikan bahwa model *project based learning* lebih memberikan pengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif

peserta didik dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional terhadap pembelajaran IPA. Selain itu, Basmala (2022) juga berhasil membuktikan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *project based learning* berbasis video pembelajaran berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran IPS peserta didik kelas IV Inpres Tinggimae.

Model *project based learning* dapat menumbuhkan sikap belajar peserta didik yang lebih disiplin dan dapat membuat peserta didik lebih aktif dan kreatif dalam belajar. Menurut Erisa dkk (2021) Model *project based learning* memiliki potensi yang amat besar untuk membuat pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna. Selain itu, *project based learning* juga memfasilitasi peserta didik untuk menginvestigasi, memecahkan masalah, bersifat *students centered*, dan menghasilkan produk nyata berupa hasil proyek. Strategi pembelajaran ini dirancang untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik karena mereka akan terdorong untuk mengembangkan pengetahuannya sendiri sambil berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran yang kompleks.

Selain menggunakan model pembelajaran, penggunaan media pembelajaran penting untuk menciptakan sebuah pembelajaran yang efektif. Salah satu media yang dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi adalah media video pembelajaran. Penelitian mengenai pengaruh model *project based learning* berbantuan video pembelajaran pernah dilakukan oleh Sari dkk (2022) hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *project based learning* berbantuan video pembelajaran berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

Marliani (2021) berpendapat bahwa pemanfaatan media pembelajaran yang tepat dalam proses belajar mengajar di kelas dapat membawa keberhasilan bagi pendidik maupun peserta didik. pendidik dapat menggunakan media video pembelajaran dari *youtube* untuk menyampaikan informasi yang mereka dengar dan lihat, sehingga memungkinkan peserta didik untuk



menguraikan suatu persoalan, gagasan, atau sesuatu yang abstrak dan tidak lengkap menjadi jelas dan utuh. Media video ini disajikan melalui animasi, gambar, dan musik, maka media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk video dapat memberikan memori jangka panjang kepada peserta didik.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model *Project Based Learning* Berbantuan Video Pembelajaran terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif IPA Kelas V di SDN 24 Tulang Bawang Tengah”.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

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

- 1.2.1. Kemampuan berpikir kreatif peserta didik masih rendah
- 1.2.2. Pembelajaran masih berpusat pada pendidik
- 1.2.3. Pendidik belum optimal dalam menggunakan model *project based learning* dalam proses pembelajaran di kelas.
- 1.2.4. Pendidik belum optimal dalam menggunakan media video pembelajaran.

## **1.3. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah , peneliti membatasi permasalahan yang diteliti yakni :

- 1.3.1. Model *project based learning* berbantuan video pembelajaran (X)
- 1.3.2. Kemampuan berpikir kreatif (Y)

## **1.4. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah serta batasan masalah yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

Apakah terdapat pengaruh model *project based learning* berbantuan video pembelajaran terhadap kemampuan berpikir kreatif IPA kelas V di SDN 24 Tulang Bawang Tengah?

### 1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah :

Mengetahui pengaruh model *project based learning* berbantuan video pembelajaran terhadap keterampilan berpikir kreatif IPA kelas V di SDN 24 Tulang Bawang Tengah.

### 1.6. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat yang diharapkan adalah sebagai berikut:

#### 1.6.1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan terhadap pengembangan kegiatan pembelajaran yang diimplementasikan dengan model pembelajaran *project based learning* berbantuan video pembelajaran di Sekolah Dasar dan Prodi PGSD Universitas Lampung.

#### 1.6.2. Manfaat Praktis

##### a. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran, memberikan pengalaman serta merangsang peserta didik untuk lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran melalui implementasi model *project based learning* berbantuan video pembelajaran sehingga berpengaruh pada kemampuan berpikir kreatif.

##### b. Bagi Pendidik

Bagi Pendidik, manfaat praktis yang diharapkan dari terlaksananya penelitian ini adalah memberikan dorongan kepada pendidik untuk menerapkan model pembelajaran yang dapat memunculkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik dalam pembelajaran.

##### c. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini sebagai bahan masukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di SDN 24 Tulang Bawang Tengah.

d. Bagi Peneliti

Bagi peneliti, manfaat praktis yang diharapkan dari penelitian ini adalah memperluas ilmu pengetahuan dan pemahaman terhadap model *project based learning* yang dapat melatih kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

## **II. TINJAUAN PUSTAKA**

### **2.1. Kajian Pustaka**

#### **2.1.1. Berpikir Kreatif**

##### **2.1.1.1. Pengertian Berpikir Kreatif**

Berpikir kreatif adalah kemampuan untuk menciptakan gagasan baru yang merupakan sebuah kemampuan yang berasal dari aspek kognitif peserta didik. Menurut Wulandari, dkk (2019) Berpikir kreatif adalah tahap berpikir dengan mengadaptasi jawaban yang baik dan benar untuk membantu peserta didik melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda dan mampu melahirkan banyak ide, proses berpikir melibatkan banyak tahap dan dalam pola yang bergantian atau saling melengkapi.

Sejalan dengan pendapat diatas, Hikmah & Agustin (2018) menyatakan bahwa kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan menganalisis sesuatu berdasarkan menurut data atau penerangan yang sudah disediakan dan mendapatkan banyak keadaan yang mungkin tanggapan terhadap satu masalah yang penekannya pada jumlah, tepat guna dan keragaman tanggapan. Berpikir kreatif adalah kemampuan seseorang yang didapatkan atau berdasarkan suatu informasi untuk menghasilkan suatu ide baru, baik berupa karya nyata maupun pemikiran yang berbeda dengan ide sebelumnya.

Berpikir kreatif menurut pendapat para ahli diatas adalah tahap berpikir dengan mengadaptasi jawaban dari sudut pandang yang berbeda dan mampu melahirkan banyak ide dan gagasan baru.

Dari berbagai macam definisi dan pendapat dari berbagai tokoh dapat kita garis bawahi bahwa kunci dari kreatif adalah proses memunculkan sesuatu yang baru.

### 2.1.1.2.Ciri-Ciri Berpikir Kreatif

Ciri-ciri kemampuan berpikir kreatif menurut Azhari & Somakim (2014) antara lain meliputi.

- a. Keterampilan berpikir lancar
  1. Menghasilkan banyak gagasan/jawaban yang relevan
  2. Menghasilkan motivasi belajar
  3. Arus pemikiran lancar
- b. Keterampilan berpikir lentur (fleksibel)
  1. Menghasilkan gagasan-gagasan yang seragam
  2. Mampu mengubah cara atau pendekatan
  3. Arah pemikiran yang berbeda
- c. Keterampilan berpikir orisinal
  1. Memberikan jawaban yang tidak lazim
  2. Memberikan jawaban yang lain daripada yang lain
  3. Memberikan jawaban yang jarang diberikan kebanyakan orang
- d. Keterampilan berpikir terperinci (elaborasi)
  1. Mengembangkan, menambah, memperkaya suatu gagasan
  2. Merinci detail-detail
  3. Memperluas suatu gagasan

Sejalan dengan pendapat diatas, Susanto (2017) mengemukakan beberapa ciri-ciri kreatif diantaranya.

- a. Memiliki rasa ingin tahu, yaitu sifat untuk selalu terdorong dalam mengetahui lebih banyak, mengajukan banyak pertanyaan, selalu memperhatikan orang, objek, dan situasi; peka dalam pengamatan dan ingin mengetahui/ meneliti lebih lanjut.
- b. Memiliki sifat imajinatif, yaitu sifat untuk mampu memperagakan atau membayangkan hal-hal yang tidak atau belum pernah terjadi; menggunakan khayalan, tetapi mengetahui perbedaan antara khayalan dan kenyataan.
- c. Memiliki rasa tertantang oleh kemajemukan, yaitu sifat untuk terdorong mengatasi masalah yang sulit; merasa tertantang oleh situasi-situasi yang rumit; lebih tertarik kepada tugas-tugas yang sulit.
- d. Memiliki sifat menghargai; yaitu sifat untuk dapat menghargai bimbingan dan pengarahan dalam hidup; menghargai kemampuan dan bakat-bakat sendiri yang sedang berkembang.

Ciri-ciri kreatif menurut para ahli diatas adalah ketika seseorang mampu mengembangkan apa yang diketahui dan selalu ingin tahu tentang segala hal yang diukur dari kelancaran berpikir, keluwesan berpikir, kemampuan mengembangkan gagasan, dan kemampuan mencetuskan gagasan unik.

### **2.1.1.3.Karakteristik Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif**

Kemampuan berpikir kreatif dapat diukur dengan penilaian yang meliputi 4 kriteria dari berpikir kreatif, yaitu: kelancaran, kelenturan, keaslian dan elaborasi. Menurut Runisah (2016) mengidentifikasi komponen pemikiran kreatif terdiri dari kelancaran (membangun banyak ide), fleksibilitas (membangun berbagai jenis ide dari berbagai sudut pandang berbeda), orisinalitas (membangun ide yang tidak biasa), dan elaborasi (menambah ide untuk dikembangkan mereka).

Arisanti dkk (2016) menjelaskan ada empat karakteristik berpikir kreatif, yakni:

- a. Kelancaran penalaran, kemampuan dalam menciptakan banyak pemikiran.
- b. Fleksibilitas, kemampuan untuk memanfaatkan metodologi yang berbeda dalam mengambil keputusan terhadap masalah.
- c. Orisinalitas, kapasitas untuk menghasilkan pemikiran yang unik dan real.
- d. Elaborasi, kemampuan untuk mengkomunikasikan pemikiran secara mendalam.

Berdasarkan karakteristik berpikir menurut para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik berpikir kreatif memiliki 4 aspek yaitu kelancaran, keluwesan, orisinalitas, dan elaborasi

### **2.1.1.4.Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif**

Indikator kemampuan berpikir kreatif menurut Rahmazatullaili, dkk (2017) adalah kelancaran, kelenturan, keaslian dan elaborasi.

Indikator kemampuan berpikir kreatif tersebut dijelaskan pada tabel sebagai berikut :

**Tabel 2. Indikator kemampuan berpikir kreatif menurut Rahmzatullaili, dkk (2017)**

| Aspek kemampuan berpikir kreatif  | Indikator  |
|-----------------------------------|--|
| Kelancaran ( <i>fluency</i> )     | Kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan/jawaban.                                 |
| Kelenturan ( <i>flexibility</i> ) | Kemampuan untuk mengemukakan bermacam-macam pemecahan.                               |
| Keaslian ( <i>originality</i> )   | Kemampuan memberikan jawaban yang relatif baru dan jarang diberikan kebanyakan orang |
| Elaborasi ( <i>elaboration</i> )  | Kemampuan merinci secara detail jawaban yang dibuat.                                 |

Sumber : Rahmzatullaili, dkk 2017

Sejalan dengan pendapat diatas menurut Qomariyah & Subekti (2021) Indikator berpikir kreatif meliputi empat indikator, yaitu:

- a. Berpikir lancar (*fluency thinking*), ketercapaian indikator ini peserta didik dapat menemukan ide – ide jawaban untuk memecahkan masalah
- b. Berpikir luwes (*flexible thinking*), ketercapaian indikator ini peserta didik dapat memberikan solusi yang variatif (dari semua sudut)
- c. Berpikir orisinil (*original thinking*), ketercapaian indikator ini peserta didik dapat menghasilkan jawaban yang unik (menggunakan bahasa atau kata-kata sendiri yang mudah dipahami)
- d. Keterampilan mengelaborasi (*elaboration ability*), ketercapaian indikator ini peserta didik dapat memperluas suatu gagasan atau menguraikan secara rinci suatu jawaban.

Indikator berpikir kreatif diatas dapat dijadikan acuan oleh peneliti Peneliti menggunakan indikator berpikir kreatif seperti yang dikemukakan oleh Qomariyah & Subekti (2021) yaitu berpikir lancar (*fluency thinking*), berpikir luwes (*flexible thinking*), berpikir orisinil (*original thinking*), dan Keterampilan mengelaborasi (*elaboration ability*).

## **2.1.2. Pembelajaran IPA**

### **2.1.2.1. Pengertian Pembelajaran**

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Menurut Ahdar & Wardana (2019) Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Komalasari (2017) berpendapat bahwa pembelajaran didefinisikan sebagai suatu sistem atau proses membelajarkan subjek didik/pembelajar yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan, dievaluasi secara sistematis agar subjek didik/pembelajar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

Dari pemaparan para ahli di atas, dapat dikatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dalam memperoleh ilmu dan pengetahuan untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

### **2.1.2.2. Pengertian Pembelajaran IPA**

Menurut Ramadanti (2020) Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja, tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.



Sejalan dengan pendapat diatas menurut Jannah & Atmojo (2022) “Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) atau dikenal juga dengan Sains merupakan suatu ilmu dengan topik pembahasannya tentang gejala alam yang disusun secara sistematis berdasarkan hasil percobaan maupun pengamatan yang dilakukan oleh manusia. Pendapat lain dikemukakan oleh Prananda & Hadiyanto (2019) “IPA didefinisikan sebagai upaya manusia untuk memahami alam semesta melalui pengamatan, serta menggunakan prosedur, dan dijelaskan dengan penalaran sehingga mendapatkan suatu kesimpulan.

Berdasarkan pendapat diatas, pembelajaran IPA adalah pembelajaran yang topik pembahasannya berisi tentang fenomena atau gejala-gejala alam yang terjadi di lingkungan sekitar.

### **2.1.2.3. Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar**

Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar merupakan pondasi utama penanaman ide kepada peserta didik dan menjadi pemahaman konsep dasar IPA yang kemudian dikaitkan secara kontekstual dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Wedyawati & Lisa (2018) “IPA di sekolah dasar merupakan program untuk menanamkan dan mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai ilmiah pada peserta didik. Tujuan IPA secara umum adalah membantu agar peserta didik memahami konsep IPA dan keterkaitannya dengan kehidupan sehari-hari”. Mempelajari ilmu pengetahuan alam berguna agar bisa mengetahui segala hal mengenai lingkungan hidup yang berhubungan dengan alam.

Wijanarko (2017) mengemukakan bahwa “Pembelajaran IPA di SD membuat peserta didik untuk menemukan sendiri pengetahuannya melalui pengamatan mengenai alam sekitar sehingga pembelajaran akan lebih bermakna untuk peserta didik itu sendiri”.

Dari pemaparan para ahli diatas, pembelajaran IPA di Sekolah Dasar merupakan proses yang dialami peserta didik untuk memahami konsep dasar IPA secara natural melalui pengamatan lingkungan disekitar.

#### **2.1.2.4. Tujuan Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar**

Pembelajaran IPA memiliki beberapa tujuan, Menurut Wedyawati & Lisa (2018) Tujuan pembelajaran IPA di SD secara terperinci adalah:

- a. Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan, dan keteraturan alam ciptaan-Nya;
- b. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari
- c. Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif, dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi, dan masyarakat
- d. Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah, dan membuat keputusan
- e. Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga, dan melestarikan lingkungan alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan
- f. Memperoleh bekal pengetahuan, konsep, dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP atau MTS

Sejalan dengan pendapat diatas, Nasution (2019) berpendapat pembelajaran IPA pada sekolah dasar memiliki peran yang penting untuk menumbuhkan sikap berpikir kritis, objektif dan kreatif pada peserta didik SD terutama dengan bantuan media pembelajaran maka pembelajaran IPA akan lebih efisien dan efektif.

Dari pemaparan para ahli di atas, dapat dikatakan tujuan pembelajaran IPA Di SD adalah untuk menanamkan rasa ingin tahu dan sikap berpikir kritis terhadap sains serta menghargai alam dengan cara memelihara, menjaga dan melestarikan alam yang merupakan ciptaan Tuhan Yang Maha Esa.

### **2.1.3. Model Pembelajaran**

#### **2.1.3.1. Pengertian Model Pembelajaran**

Model pembelajaran merupakan pola untuk menyusun rangkaian pembelajaran yang berfungsi sebagai pedoman bagi pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran. Menurut Asyafah (2019) 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, mempertunjukkan.

Sejalan dengan pendapat diatas, Octavia (2020) menyatakan model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis (teratur) dalam pengorganisasian kegiatan (pengalaman) belajar untuk mencapai tujuan belajar (kompetensi belajar). Dengan kata lain, model pembelajaran adalah rancangan kegiatan belajar agar pelaksanaan pembelajaran dapat berjalan dengan baik, menarik, mudah dipahami dan sesuai dengan urutan yang jelas.

Pendapat lain dikemukakan oleh Tayeb (2017) menyatakan bahwa model yang kaitannya dengan pembelajaran biasa disebut dengan model pembelajaran diartikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran.

Berdasarkan pengertian model pembelajaran menurut pendapat para ahli di atas, dapat dikatakan bahwa model pembelajaran adalah

kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar dan berfungsi sebagai pedoman pendidik dalam melaksanakan pembelajaran.

### 2.1.3.2. Jenis-Jenis Model Pembelajaran

Jenis-jenis model pembelajaran yang cocok untuk pembelajaran IPA di SD menurut Kelana, J. B., & Wardani, D. S. (2021) antara lain:

- a. *Model Cooperative Learning*  
Model pembelajaran *Cooperative Learning* adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Model pembelajaran ini menekankan pada saling ketergantungan positif antar individu siswa, adanya tanggung jawab perseorangan, tatap muka, komunikasi intensif antar siswa, dan evaluasi proses kelompok.
- b. *Model Discovery Learning*  
Model *Discovery Learning* adalah suatu model untuk mengembangkan cara belajar aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang diperoleh akan setia dan tahan lama dalam ingatan. Dengan belajar menemukan sendiri, siswa akan lebih dapat memahami dan mengingat konsep dan pengetahuan yang dipelajari sendiri, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.
- c. *Model Problem Based Learning*  
Model *Problem Based Learning* (PBL) adalah sebuah kurikulum yang merencanakan pembelajaran untuk mencapai suatu tujuan instruksional. PBL merupakan model pembelajaran yang menginisiasi siswa dengan menghadirkan sebuah masalah agar diselesaikan oleh siswa. Selama proses pemecahan masalah, siswa membangun pengetahuan serta mengembangkan keterampilan pemecahan masalah dan keterampilan *self-regulated learner*.
- d. *Model Project Based Learning*  
Model pembelajaran *Project Based Learning* adalah model pembelajaran yang menuntut pendidik dan siswa mengembangkan *guiding question* (pertanyaan penuntun) yang berhubungan dengan dunia nyata dengan menghubungkan antar subjek materi dalam lintas disiplin ilmu. Model PJBL dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk menggali konten materi pengetahuan secara *holistic* dengan menggunakan berbagai cara serta melakukan eksperimen secara kolaboratif sehingga setiap siswa mampu menjawab dan menyelesaikan masalah.

e. Model Inkuiri

Model Inkuiri adalah model yang menempatkan dan menuntut guru untuk membantu siswa menemukan sendiri data, fakta dan informasi tersebut dari berbagai sumber agar dengan kegiatan itu dapat memberikan pengalaman pada siswa.

Berdasarkan model-model yang dipaparkan diatas, peneliti memilih model *Project based learning* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif IPA peserta didik sekolah dasar karena model *project based learning* lebih dapat memberikan pengalaman yang berbeda kepada peserta didik melalui kegiatan percobaan.

#### **2.1.4. Model *Project Based Learning***

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

Menurut Saputro & Rahayu (2020) Model pembelajaran *project based learning* adalah model pembelajaran berbasis produk hasil pembelajaran melalui penugasan proyek secara kompleks yang didasari pada permasalahan yang disajikan untuk merangsang kemampuan pemecahan masalah peserta didik.

Fadilah dkk (2023) menyatakan bahwa *project based learning* atau yang disebut dengan pembelajaran berbasis proyek merupakan bentuk pembelajaran kooperatif yang melibatkan peserta didik secara langsung untuk menghasilkan proyek – proyek tertentu dari kegiatan pembelajaran agar dapat mengatasi masalah belajarnya sendiri.

Selaras dengan pendapat sebelumnya, Melinda & Zainil (2020) mengatakan bahwa model pembelajaran *project based learning* merupakan model pembelajaran yang inovatif dengan menggunakan proyek sebagai media pembelajarannya, sehingga peserta didik dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran dan kegiatan memecahkan masalah, serta memberikan kesempatan kepada peserta didik bekerja di dalam kelompoknya untuk menghasilkan suatu produk yang bernilai.

Merujuk pendapat diatas, model *project based learning* merupakan model pembelajaran dengan melibatkan peserta didik yang diatur secara berkelompok dalam mengerjakan sebuah proyek yang dapat memberikan pengalaman baru kepada peserta didik.

#### **2.1.4.2.Langkah-Langkah *Model Project Based Learning***

Model pembelajaran *project based learning* memiliki langkah-langkah dalam proses pembelajaran. Adapun langkah-langkah model *project based learning* menurut Faturrohman (2015) yaitu :

- a. Penentuan proyek, peserta didik menentukan tema/judul produk dengan berlandaskan kepada tugas proyek yang dibagikan oleh pendidik.
- b. Perancangan langkah-langkah penyelesaian proyek, peserta didik merencanakan tahapan-tahapan pada aktivitas pengerjaan produk di mulai dari pertama sampai terakhir pengerjaan tugas beserta penggolongannya. Aktivitas perencanaan ini berisi peraturan pengerjaan tugas proyek, penetapan kegiatan yang dapat menunjang tugas proyek, penggabungan bermacam peluang pengerjaan tugas proyek, perancangan sumber/bahan/alat yang dapat menunjang tugas proyek, dan kolaborasi antar anggota kelompok.
- c. Penyusunan jadwal pelaksanaan proyek, peserta didik dengan bimbingan pendidik melaksanakan perencanaan semua aktivitas yang telah dipersiapkan dan memperkirakan jangka waktu dalam mengerjakan proyek tersebut.
- d. Penyelesaian proyek dengan fasilitas dan monitoring pendidik, pada tahap ini pendidik harus mempunyai tanggung jawab untuk melakukan pemantauan terhadap kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik dalam mengerjakan tugas proyek, pada aktivitas pemantauan melaksanakan penilaian menggunakan rubrik yang dapat merangkum kegiatan peserta didik dalam mengerjakan tugas proyek.
- e. Penyusunan laporan dan presentasi/publikasi hasil proyek, hasil akhir proyek diperlihatkan kepada peserta didik yang lainnya beserta pendidik, diperlihatkan dalam bentuk pertunjukan berupa produk pembelajaran.
- f. Evaluasi proses dan hasil proyek, pendidik dan peserta didik pada akhir pembelajaran melakukan introspeksi terhadap kegiatan dan hasil dari tugas proyek yang telah dibuat.

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

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

Berdasarkan langkah-langkah model *project based learning* menurut pendapat para ahli di atas ,peneliti memilih langkah-langkah pelaksanaan *project based learning* dari Daryanto karena peneliti merasa pemaparan Daryanto mudah dipahami oleh peneliti dan cukup mudah untuk diterapkan dalam pembelajaran di kelas.

#### **2.1.4.3.Karakteristik Model *Project Based Learning***

Model pembelajaran *project based learning* memiliki beberapa karakteristik. Melinda & Zainil (2020) mengemukakan beberapa karakteristik model *project based learning* sebagai berikut:

- a. Terdapat persoalan yang bersifat rumit yang diberikan kepada peserta didik.
- b. Peserta didik merancang prosedur pemecahan masalah yang sudah diusulkan dengan melaksanakan investigasi.
- c. Peserta didik menginvestigasi dan mengimplementasikan kemampuan dan keterampilan yang dipunyai pada saat menyelesaikan produk.
- d. Peserta didik bertugas di dalam kelompok dengan suportif.
- e. Peserta didik mengimplementasikan berbagai kemampuan yang diperlukan (membagi durasi kraja, menjadi orang yang mempunyai kewajiban, memiliki kemampuan sendiri, mengambil pelajaran dari pengalaman.
- f. Peserta didik dengan teratur melaksanakan penilaian terhadap kegiatan yang telah dilewatinya
- g. Hasil akhir peserta didik dalam menggarap produk lalu di nilai.

Menurut Rahayu dkk (2020) karakteristik model *project based learning* meliputi:

- a. Peserta didik membuat kerangka kerja.
- b. Memberikan tantangan atau permasalahan kepada peserta didik.
- c. Peserta didik merencanakan solusi dari permasalahan yang diberikan.
- d. Peserta didik secara kelompok bertanggung jawab mengakses dan mengelola informasi untuk memecahkan masalah.
- e. Proses evaluasi dilakukan secara berkesinambungan.
- f. Peserta didik melakukan refleksi secara berkala terhadap kegiatan yang sudah dilakukan.
- g. Produk di evaluasi secara kualitatif.
- h. Keadaan pembelajaran memberikan toleransi terhadap perubahan dan kesalahan.

Bersumber pada pemaparan diatas, karakteristik model *project based learning* adalah dapat memberikan suatu masalah kepada peserta didik, merancang prosedur pemecahan masalah, secara berkelompok menggali informasi secara suportif, mengimplementasi beberapa kemampuan yang dimiliki untuk menyelesaikan proyek, dan melakukan refleksi serta evaluasi terhadap hasil karya yang dibuat.

#### **2.1.4.4.Kelebihan Model *Project Based Learning***

Model *project based learning* memiliki beberapa kelebihan.

Kelebihan model *project based learning* menurut Daryanto (2014) antara lain:

- a. Dapat menumbuhkan stimulus belajar peserta didik.
- b. Dapat menumbuhkan keterampilan penyelesaian masalah.
- c. Dapat menjadikan peserta didik menjadi lebih giat dan dapat menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang rumit.
- d. Dapat menciptakan terjadinya kerja sama antar peserta didik.
- e. Dapat memotivasi peserta didik untuk bisa membangun dan menerapkan kemampuan komunikasi.
- f. Dapat menumbuhkan kemampuan peserta didik dalam mengolah bahan pembelajaran.
- g. Dapat membagikan pengetahuan kepada peserta didik dalam pembelajaran dan implementasi dalam mengkonstruksi proyek.



- h. Dapat menjadikan lingkungan belajar menjadi mengasyikan, sehingga peserta didik maupun pendidik dapat menikmati proses pembelajaran.

Menurut Sunita dkk (2019) kelebihan dari *project based learning* yaitu:

- a. Memberikan kesempatan belajar bagi peserta didik untuk berkembang sesuai kondisi dunia nyata.
- b. Melibatkan peserta didik untuk belajar mengumpulkan informasi dan menerapkan pengetahuan tersebut untuk menyelesaikan permasalahan di dunia nyata.
- c. Membuat suasana menjadi menyenangkan.

Sedangkan menurut Nurfitriyanti (2016) keunggulan penerapan model *project based learning* yaitu:

- a. Meningkatkan motivasi belajar peserta didik untuk belajar mendorong kemampuan mereka untuk melakukan pekerjaan penting, dan mereka dihargai.
- b. Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah.
- c. Membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan berhasil memecahkan problem-problem yang kompleks
- d. Meningkatkan kolaborasi.
- e. Mendorong peserta didik untuk mengembangkan dan mempraktikkan keterampilan komunikasi.
- f. Meningkatkan keterampilan peserta didik dalam mengelola sumber.
- g. Memberikan pengalaman kepada peserta didik pembelajaran dan praktik dalam mengorganisasi proyek dan membuat alokasi waktu dan sumber-sumber lain seperti perlengkapan untuk menyelesaikan tugas.
- h. Menyediakan pengalaman belajar yang melibatkan peserta didik secara kompleks dan dirancang berkembang sesuai dunia nyata.
- i. Melibatkan peserta didik untuk belajar mengambil informasi dan menunjukkan pengetahuan yang dimiliki, kemudian diimplementasikan dengan dunia nyata.
- j. Membuat suasana belajar menjadi menyenangkan, sehingga peserta didik maupun pendidik menikmati proses pembelajaran.

Kelebihan model *project based learning* menurut pendapat para ahli di atas yaitu dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan melibatkan peserta didik belajar dengan berbasis proyek dan memberikan pengalaman baru kepada peserta didik.

#### **2.1.4.5.Kelemahan Model *Project Based Learning***

Model *project based learning* juga memiliki beberapa kelemahan, Adapun kelemahan model *project based learning* menurut Kusadi, dkk (2020) diantaranya:

- a. Adanya siswa yang mendominasi kegiatan sehingga tidak mau menghargai ide dari teman yang dianggap kurang mampu
- b. Ada kemungkinan siswa yang kurang aktif dalam kerja kelompok
- c. Ketika topik yang diberikan kepada masing-masing kelompok berbeda, dikhawatirkan peserta didik tidak bisa memahami topik secara keseluruhan
- d. Organisasi bahan pelajaran, perencanaan, dan pelaksanaan metode ini sukar
- e. Bahan pelajaran sering menjadi luas sehingga dapat mengaburkan pokok unit yang dibahas.

Menurut Sunita dkk (2019) kelemahan model pembelajaran *project based learning* yaitu:

- a. Membutuhkan pendidik yang terampil dan mau belajar.
- b. Membutuhkan fasilitas, peralatan, dan bahan yang memadai.
- c. Kesulitan melibatkan semua peserta didik dalam kerja kelompok.

Kelemahan model *project based learning* menurut pendapat para ahli diatas adalah pembelajaran dengan model ini membutuhkan banyak biaya dan waktu dalam proses pengerjaannya, selain itu sulit melibatkan peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model *project based learning*.

## 2.1.5. Video Pembelajaran

### 2.1.5.1. Pengertian Video Pembelajaran

Menurut Astutik (2020) Video pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran baik itu yang berupa *audio* atau *visual*, dimana di dalamnya terdapat banyak pesan pembelajaran baik itu teori, pengetahuan, konsep materi, prinsip pembelajaran ataupun prosedur dan langkah-langkah yang harus dilaksanakan agar tercapai tujuan pembelajaran. Sedangkan video itu sendiri memiliki pemahaman sebagai bahan pembelajaran yang berisi materi/pesan yang akan disampaikan kepada peserta didik yang tampak dan bisa dengar.

Sedangkan menurut Marliani (2021), Media video adalah alat bantu yang menyajikan *audio* dan *visual* yang berisi pesan - pesan pembelajaran, seperti konsep, prinsip, prosedur, dan teori guna membantu pemahaman pada materi pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan diatas, video pembelajaran diartikan sebagai media yang dapat menampilkan gambar serta suara, video pembelajaran digunakan untuk membantu pendidik menyampaikan materi pelajaran.

### 2.1.5.2. Kelebihan Video Pembelajaran

Menurut Busyaeri dkk (2016) kelebihan video pembelajaran antara lain:

- a. Mengatasi jarak dan waktu.
- b. Mampu menggambarkan peristiwa-peristiwa masa lalu secara realistis dalam waktu yang singkat.
- c. Dapat membawa peserta didik berpetualang dari negara satu ke negara lainnya dan dari masa satu ke masa yang lainnya.
- d. Dapat diulang-ulang bila perlu untuk menambah kejelasan.
- e. Pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat.
- f. Mengembangkan pikiran dan pendapat para peserta didik.
- g. Pengembangan imajinasi.
- h. Memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan penjelasan yang lebih realistik.

- i. Mampu berperan sebagai media utama mendokumentasikan realitas sosial yang akan dibedah di dalam kelas.
- j. Mampu berperan sebagai storyteller yang dapat memancing kreativitas peserta didik dalam mengekspresikan gagasannya.

Adapun menurut Yuanta (2020) kelebihan video pembelajaran antara lain:

- a. Video dapat menambah suatu dimensi baru di dalam pembelajaran, video menyajikan gambar bergerak kepada peserta didik disamping suara yang menyertainya
- b. Video dapat menampilkan suatu fenomena yang sulit untuk dilihat secara nyata.

Kelebihan video pembelajaran menurut pendapat para ahli diatas yakni video pembelajaran memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran serta meningkatkan motivasi belajar dengan melihat tayangan yang menarik dari video pembelajaran tersebut.

### **2.1.5.3.Kelemahan Video Pembelajaran**

Menurut Busyaeri dkk (2016) kelemahan yang terdapat pada video pembelajaran, antara lain:

- a. Video lebih menekankan pentingnya pemberian materi ketimbang proses pengembangan materi tersebut
- b. Pemanfaatan media ini juga terkesan memakan banyak biaya tidak murah terutama bagi pendidik
- c. Penayangannya juga terikat peralatan seperti video player, layar bagi kelas besar seperti LCD nya, dan lain-lain

Adapun menurut Yuanta (2020) kelemahan dari video pembelajaran adalah:

- a. Biaya produksi video sangat tinggi dan hanya sedikit orang yang mampu mengerjakannya
- b. Layar monitor yang kecil akan membatasi jumlah penonton, kecuali jaringan monitor dan sistem proyeksi video diperbanyak
- c. Ketika akan digunakan peralatan video harus sudah tersedia di tempat penggunaan

- d. Sifat komunikasinya bersifat satu arah dan harus diimbangi dengan pencarian bentuk umpan balik yang lain.

Kelemahan video pembelajaran menurut pendapat para ahli di atas yakni dalam pembuatannya membutuhkan biaya yang cukup mahal serta dibutuhkan peralatan yang memadai untuk menayangkan video pembelajaran seperti *Proyektor* dan *Sound Sistem*.

## 2.2. Penelitian yang Relevan

1. Ratnasari, N., Kurniawati, R. P., & Mursidik, E. M. (2022). di Madiun. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh hasil  $t$  hitung  $>$   $t$  tabel atau  $55,453 > 2,063$  dengan metode eksperimen mendapatkan hasil ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *project based learning* berbantuan media animasi terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah dasar.
2. Fadilah, N., Roshayanti, F., & Reffiane, F. 2023. di Semarang. Hasil penelitian menunjukkan taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$  dengan metode *statistik paired sample T-test* bahwa  $\text{sig} = 0,000 < \alpha$  yang berarti  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Dapat disimpulkan terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *project based learning* pada mata pelajaran IPS terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SDN Peterongan Semarang.
3. Nahdiah, A & Handayani, S. L. (2021). di Pinang Ranti. Berdasarkan hasil penelitian pada uji *independent t-test*  $0,000 < 0,05$ . Artinya terdapat pengaruh *project based learning* berbantuan *google meet* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa materi ekosistem kelas V SD Negeri Pinang Ranti 01.
4. Yuni Ratnasari (2023). di Ngurenrejo. Hasil penelitian menunjukkan Nilai *Sig uji Mann Whitney* menunjukkan *Asymp Sig (2-tailed)* sebesar  $0,002 < 0,05$ . Dapat dikatakan kemampuan berpikir kreatif

siswa pada mata pelajaran IPA meningkat dengan pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan media *audio visual*.

5. Hapsari Rinta Gustin (2019). di Raman Endra. Hasil penelitian menunjukkan  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $0,575 > 0,443$  (dengan  $\alpha = 0,05$ ). Artinya terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pada model pembelajaran *ICARE* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas V SD Negeri 2 Raman Endra.

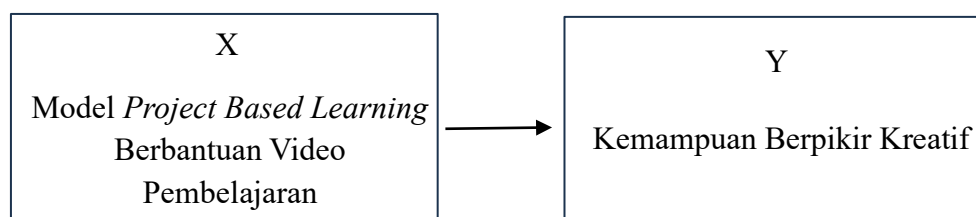
### 2.3. Kerangka Pikir

Penyebab dari rendahnya kemampuan berpikir peserta didik adalah proses pembelajaran yang masih berpusat kepada pendidik, sehingga proses pembelajaran cenderung hanya penjelasan materi dari pendidik dengan menggunakan model konvensional, hal tersebut membuat peserta didik merasa bosan dan jenuh pada saat pembelajaran sedang berlangsung serta mengakibatkan minimnya partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Penyebab lain dari rendahnya kemampuan berpikir kreatif peserta didik yaitu pendidik tidak menggunakan media pembelajaran yang mendukung pembelajaran seperti media video pembelajaran, Hal tersebut juga berlaku pada proses pembelajaran IPA, sehingga untuk memperoleh pembelajaran IPA yang maksimal, memerlukan model pembelajaran dan media yang tepat agar peserta didik tertarik serta mampu memahami materi dengan baik.

Solusi pembelajaran yang sesuai untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan menggunakan model pembelajaran *project based learning* berbantuan video pembelajaran pada mata pelajaran IPA. Sehingga diharapkan dengan cara memanfaatkan media pembelajaran yang menarik dapat menjadikan murid tertarik dan termotivasi dalam belajarnya dan aktif dan kemampuan berpikir kreatif dapat meningkat. Dengan menggunakan solusi tersebut suasana pembelajaran terasa lebih menarik dan materi pelajaran akan dapat di

mengerti terlebih terkait pembelajaran IPA yang membutuhkan benda konkret sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif.

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



**Gambar 1. Kerangka pikir penelitian**

**Keterangan:**

X : Model *Project Based Learning* Berbantuan Video Pembelajaran

Y : Kemampuan Berpikir Kreatif

————> : Pengaruh

#### 2.4. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah dugaan sementara yang harus dibuktikan kebenarannya. Berdasarkan tinjauan pustaka dan kerangka berpikir yang telah diuraikan diatas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah:

Terdapat pengaruh penggunaan model *project based learning* berbantuan video pembelajaran terhadap kemampuan berpikir kreatif IPA kelas V di SDN 24 Tulang Bawang Tengah.

### III. METODE PENELITIAN

#### 3.1. Jenis dan Desain Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Metode ini merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap pengaruh lain dalam kondisi yang terkendalikan. Metode ini merupakan bagian dari metode kuantitatif yang mempunyai ciri khas dengan adanya kelas non eksperimen. Peneliti melaksanakan penelitian menggunakan jenis metode eksperimen semu (*quasi experimental design*). Menurut Sugiyono (2020) eksperimen semu (*quasi experimental design*) merupakan desain yang mempunyai kelas kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.

Desain *quasi eksperimen* yang dilakukan pada penelitian ini yaitu *pretest posttest group desain*. Desain *quasi eksperimen* ini 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* berbantuan video pembelajaran, sedangkan kelas kontrol adalah kelas pengendali yaitu kelas yang hanya mendapat perlakuan model *project based learning* tanpa menggunakan media video pembelajaran. Desain *quasi eksperimen* dari penelitian ini adalah:

**Tabel 3. Desain quasi eksperimen**

| Kelas            | <i>Pretest</i> | <i>Treatment</i> | <i>Posttest</i> |
|------------------|----------------|------------------|-----------------|
| Kelas Eksperimen | O <sub>1</sub> | X                | O <sub>2</sub>  |
| Kelas Kontrol    | O <sub>3</sub> | X <sub>2</sub>   | O <sub>4</sub>  |



Keterangan:

- $O_1$  : *Pretest* Kelas Eksperimen  
 $O_2$  : *Posttest* Kelas Eksperimen  
 $O_3$  : *Pretest* Kelas Kontrol  
 $O_4$  : *Posttest* Kelas Kontrol  
 $X$  : Pembelajaran dengan menggunakan model *project based learning* berbantuan video pembelajaran  
 $X_2$  : Pembelajaran dengan menggunakan model *project based learning* tanpa video pembelajaran

Sumber: Analisis peneliti

## 3.2. Setting Penelitian

### 3.2.1. Tempat Penelitian

Tempat penelitian yang digunakan dalam melakukan penelitian untuk memperoleh data yang diinginkan bertempat di SDN 24 Tulang Bawang Tengah, Kecamatan Tulang Bawang Tengah, Kabupaten Tulang Bawang Barat, Lampung.

### 3.2.2. Waktu Penelitian

Penelitian pendahuluan telah dilaksanakan dengan melakukan observasi dan wawancara kepada pendidik kelas VA dan VB SDN 24 Tulang Bawang Tengah pada 4 November 2023. Sedangkan penelitian ini sudah dilaksanakan pada Semester Genap Tahun Pelajaran 2023/2024.

### 3.2.3. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V SDN 24 Tulang Bawang Tengah.

## 3.3. Prosedur Penelitian

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

### 3.3.1. Tahap Persiapan

- a. Peneliti melakukan penelitian pendahuluan ke sekolah, melakukan observasi untuk mengetahui jumlah kelas dan peserta

didik yang akan dijadikan subjek penelitian, serta cara mengajar pendidik kelas V SDN 24 Tulang Bawang Tengah.

### 3.3.2. Tahap Perencanaan

- a. Membuat kisi-kisi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk kelas eksperimen dengan menggunakan model *project based learning* berbantuan video pembelajaran *youtube*
- b. Menyiapkan instrumen penelitian pengumpulan data

### 3.3.3. Tahap Pelaksanaan

- a. Mengadakan *pretest* pada kelas V A dan V B
- b. Melaksanakan penelitian pada kelas eksperimen. Proses pembelajaran kelas eksperimen menggunakan pembelajaran dengan model *project based learning* berbantuan video pembelajaran *youtube*, sedangkan kelas kontrol menggunakan model *project based learning* tanpa bantuan video pembelajaran
- c. Mengadakan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- d. Mengumpulkan, mengolah, dan menganalisis data hasil *pretest* dan *posttest*.
- e. Membuat laporan hasil penelitian.

## 3.4. Populasi dan Sampel

### 3.4.1. Populasi

Populasi merupakan keseluruhan objek yang diamati oleh peneliti. Menurut Swarjana & SKM (2022) populasi adalah keseluruhan orang atau kasus atau objek, yang dimana hasil penelitian akan digeneralisasikan. Adapun populasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu seluruh peserta didik di SDN 24 Tulang Bawang Tengah. Rincian populasi penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4. Data jumlah peserta didik SDN 24 Tulang Bawang  
Tengah tahun pelajaran 2023/2024**

| Kelas        | Banyaknya Peserta Didik |           | Jumlah |
|--------------|-------------------------|-----------|--------|
|              | Laki - Laki             | Perempuan |        |
| I A          | 15                      | 11        | 26     |
| I B          | 14                      | 13        | 27     |
| II A         | 13                      | 8         | 21     |
| II B         | 13                      | 8         | 21     |
| III A        | 14                      | 10        | 24     |
| III B        | 15                      | 9         | 24     |
| IV A         | 12                      | 11        | 23     |
| IV B         | 12                      | 13        | 25     |
| V A          | 16                      | 16        | 32     |
| V B          | 15                      | 16        | 31     |
| VI A         | 11                      | 18        | 29     |
| VI B         | 16                      | 14        | 30     |
| Jumlah Total |                         |           | 313    |

Sumber: Dokumentasi pendidik kelas I-VI SDN 24 Tulang Bawang  
Tengah Tahun Pelajaran 2023/2024

### 3.4.2. Sampel

Sampel merupakan sebagian anggota dari populasi yang diambil dengan menggunakan teknik tertentu. Menurut Sugiyono (2020) dalam penelitian kuantitatif sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Dalam penentuan atau pengambilan sampel dari populasi mempunyai aturan, yaitu sampel *representatif* (mewakili) terhadap populasinya. Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Penelitian ini menggunakan teknik *non probability sampling* dengan jenis teknik *purposive* sampling atau teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu.

Adapun sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah kelas V A dan V B. Peneliti mengambil sampel kelas V karena peserta didik sudah bisa berpikir tingkat tinggi, dalam teori Piaget anak usia 10-11 tahun masuk dalam Tahap operasional konkrit (Ibda, 2015). Peneliti menentukan sampel Kelas V A sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 32 peserta didik dan kelas V B sebagai kelas kontrol dengan

jumlah 31 peserta didik berdasarkan perbandingan nilai hasil belajar IPA pada ujian tengah semester ganjil . Diperoleh nilai hasil belajar IPA peserta didik kelas V A lebih rendah dibandingkan nilai hasil belajar IPA kelas V B. Sampel yang digunakan pada penelitian ini dijelaskan pada tabel berikut:

**Tabel 5. Jumlah sampel peserta didik kelas V SDN 24 Tulang Bawang Tengah tahun pelajaran 2023/2024**

| Kelas  | Jumlah | Keterangan       |
|--------|--------|------------------|
| V A    | 32     | Kelas Eksperimen |
| V B    | 31     | Kelas Kontrol    |
| Jumlah | 63     |                  |

Sumber: Analisis data peneliti

### 3.5. Variabel Penelitian

Variabel penelitian berkenaan dengan apa yang diteliti dalam suatu penelitian. Menurut Sugiyono (2020) ada dua macam variabel dalam penelitian variabel independen dan variabel dependen

#### 3.5.1. 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* berbantuan video pembelajaran (X)

#### 3.5.2. Variabel Terikat

Variabel terikat (variabel dependen) yaitu variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas V dalam Pelajaran IPA (Y)

### 3.6. Definisi Konseptual dan Operasional

#### 3.6.1. Definisi Konseptual

Definisi konseptual adalah penarikan batasan yang menjelaskan suatu konsep secara singkat, jelas dan tegas. Definisi konseptual dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

**a. Model *Project Based Learning* Berbantuan Video Pembelajaran**

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. Media video yang digunakan pada penelitian ini adalah video pembelajaran yang didapat dari sumber youtube yang mampu memproyeksikan objek bergerak dengan suara secara bersamaan.

**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.

### 3.6.2. Definisi Operasional

Definisi operasional digunakan untuk mengetahui pengukuran suatu variabel. Uraian mengenai variabel penelitian akan dijabarkan dalam definisi operasional sebagai berikut:

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

Pembelajaran pada penelitian ini menggunakan model *project based learning* berbantuan media video, media video akan digunakan sebagai alat bantu penyampaian informasi dan materi dalam pembelajaran. Media video didapat dari youtube. Adapun sintaks yang terdapat pada model pembelajaran *project based learning* menurut Daryanto (2014) yaitu sebagai berikut:

- 1) Penentuan pertanyaan mendasar
- 2) Mendesain perencanaan proyek
- 3) Menyusun jadwal
- 4) Memonitor peserta didik dan kemajuan proyek
- 5) Menguji hasil
- 6) Mengevaluasi pengalaman

#### 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 menurut Qomariyah & Subekti (2021), yaitu sebagai berikut:

- 1) Berpikir lancar (*fluency*)
- 2) Berpikir luwes (*flexibility*)
- 3) Berpikir orisinal (*originality*)
- 4) Keterampilan Mengelaborasi (*elaboration*)

### 3.7. Teknik Pengumpulan Data

#### 3.7.1. Tes

Tes adalah instrumen atau alat untuk mengumpulkan data tentang kemampuan subjek penelitian dengan cara pengukuran. Metode tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif IPA peserta didik setelah mengikuti model pembelajaran *project based learning* Tes yang diberikan berbentuk soal essay. Tes ini berupa tes tertulis. Pada hasil tes tertulis peserta didik terdapat indikator-indikator kemampuan berpikir kreatif IPA Materi Kelas 5 Tema 7 Peristiwa dalam kehidupan, Subtema 1 peristiwa kebangsaan masa penjajahan, Pembelajaran 1 dan 2.

**Tabel 6. Kisi-kisi instrument tes**

| Kompetensi Dasar   | Indikator Berpikir Kreatif             | Indikator Pencapaian Kompetensi   | No Soal  |
|--|--|---|--|
| 3.7. Menganalisis pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari | <i>Fluency</i><br>(Berpikir lancar)    | 3.7.1. Menganalisis ilustrasi cerita dan gambar tentang berbagai jenis sifat benda cair, padat, dan gas | 1,2,3  |
|  |  | 3.7.2. Menyebutkan perbedaan antara benda padat, cair dan gas.  | 4  |
|  |  | 3.7.3. Menyebutkan faktor perubahan wujud benda   | 5  |
|  |  | 3.7.4. Menganalisis pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda melalui bagan                | 6,7  |
|  | <i>Flexibility</i><br>(Berpikir luwes) | 3.7.5. Menghubungkan pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari | 8,9,10   |
|  |  | <i>Originality</i><br>(Berpikir orisinal)   | 3.7.6. Menghubungkan pengaruh perubahan suhu dan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari |

| Kompetensi Dasar  | Indikator Berpikir Kreatif                      | Indikator Pencapaian Kompetensi  | No Soal |
|---|---|--|---------|
| 4.7. Melaporkan hasil percobaan pengaruh kalor pada benda | <i>Elaboration</i> (keterampilan mengelaborasi) | 4.7.1. Membuat bagan sifat sifat benda (padat, cair, gas)  | 14      |
|   |   | 4.7.2. Membuat gambar peristiwa pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari | 15      |

Sumber: Analisis peneliti

### 3.7.2. 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.

#### a. 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 ceklis (√) pilihan “ya” dan “tidak” pada kolom dengan melihat tiap tahapnya. Jawaban “Ya” dapat dibuat skor 1 dan jawaban “Tidak” diberi skor 0. Lalu, dikonversikan pada bentuk angka berupa nilai akhir dengan menggunakan rumus.



**Tabel 7. 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.   |
| Pelaksanaan | 6. Memilih alat yang tepat untuk digunakan.   |
|             | 7. Menggunakan alat dan bahan dengan benar.   |
|             | 8. Menjaga kebersihan dan kerapian tempat.  |
|             | 9. Melaksanakan pekerjaan sesuai tahap yang direncanakan.   |
|             | 10. Peserta didik aktif di dalam kelompoknya  |
| Hasil       | 11. Peserta didik aktif menjelaskan bersama Kelompok.   |
|             | 12. Peserta didik dapat menjelaskan secara rinci produk yang telah dibuat.                                |
|             | 13. Dapat digunakan (untuk media pembelajaran, menjelaskan suatu konsep, materi atau yang lain).          |
|             | 14. Dapat menjawab pertanyaan yang ditanyakan pendidik.   |
|             | 15. Membantu peserta didik dalam memahami materi sifat benda dan perubahan wujud benda.                   |

Sumber: The George Lucas Educational Foundation (Wibowo, 2014)

#### **b. 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, dikonversikan pada bentuk angka berupa nilai akhir dengan menggunakan rumus.

**Tabel 8. Rubrik 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 dengan tepat           | Bila belum Dapat menemukan ide-ide jawaban untuk memecahkan masalah                                |
| 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)

### 3.8. Instrumen Penelitian

#### 3.8.1. Uji Coba Instrumen Tes

Instrumen tes yang telah tersusun, kemudian diuji cobakan pada kelas yang bukan menjadi subjek penelitian, untuk menjamin bahwa instrumen yang digunakan baik, maka dilakukan uji validitas dan uji reliabilitas. Uji coba instrumen tes dilakukan untuk mendapatkan persyaratan soal *pretest* dan *posttest*, yaitu validitas dan reliabilitas.

#### 3.8.2. Uji Prasyarat Instrumen Tes

##### a. Uji Validitas

Validitas atau kesahihan adalah menunjukkan sejauh mana alat ukur mampu mengukur apa yang ingin diukur. Validitas konstan telah divalidasi oleh ibu Amrina Izzatika, M.Pd yang menyatakan bahwa instrument layak digunakan untuk penelitian. Dapat dilihat pada lampiran 7 halaman 81. Menguji validitas atau kesahihan butir soal tes uraian, digunakan rumus korelasi *product moment* sehingga akan terlihat banyak koefisien korelasi antara setiap skor. Rumus korelasi *product moment* yaitu:

$$r_{xy} = \frac{n \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{(n \sum x^2 - (\sum x)^2)(n \sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$  = koefisien antara variabel X dan Y

N = Jumlah Sampel

$\sum X$  = Jumlah skor item

$x \sum Y$  = Jumlah skor total

Sumber: Arikunto (2019)

Kriteria pengujian apabila  $r_{hitung} > r_{tabel}$  dengan  $\alpha = 0,05$  maka alat ukur tersebut dinyatakan:

Jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$  maka dinyatakan valid. Sedangkan

Jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$  maka dinyatakan tidak valid.

**Tabel 9. Klasifikasi Validitas**

| Koefisien korelasi | Kategori      |
|--------------------|---------------|
| 0,00 – 0,20        | Sangat rendah |
| 0,21 – 0,40        | Rendah        |
| 0,41 – 0,60        | Cukup         |
| 0,61 – 0,80        | Tinggi        |
| 0,81 – 1,00        | Sangat tinggi |

Sumber: Arikunto (2019)

Validitas instrumen ini dilakukan dengan kriteria pengujian  $r_{hitung} > r_{tabel}$  dengan  $\alpha = 0,05$ , maka alat ukur tersebut dinyatakan valid, dan sebaliknya apabila  $r_{hitung} < r_{tabel}$  maka alat ukur tersebut tidak valid. Uji coba instrumen ini dilakukan pada 20 peserta didik di SD Negeri 5 Metro Timur. Berdasarkan hasil data perhitungan validitas instrument soal tes dengan  $N = 20$ ,  $df = N-2 = 18$  dengan signifikansi  $0,05$   $r_{tabel}$  adalah 0.443. Adapun rekap data hasil perhitungan program SPSS pada tabel berikut.

**Tabel 10. Rekapitulasi hasil uji validitas soal**

| No soal | $R_{hitung}$ | $r_{tabel}$ | Nilai sig. | Kesimpulan  |
|---------|--------------|-------------|------------|-------------|
| Soal 1  | 0,601        | 0,443       | 0,005      | Valid       |
| Soal 2  | 0,193        | 0,443       | 0,416      | Tidak Valid |
| Soal 3  | 0,544        | 0,443       | 0,013      | Valid       |
| Soal 4  | 0,430        | 0,443       | 0,059      | Tidak Valid |
| Soal 5  | 0,610        | 0,443       | 0,004      | Valid       |
| Soal 6  | 0,608        | 0,443       | 0,004      | Valid       |
| Soal 7  | 0,409        | 0,443       | 0,073      | Tidak Valid |
| Soal 8  | 0,767        | 0,443       | 0,000      | Valid       |
| Soal 9  | 0,461        | 0,443       | 0,041      | Valid       |
| Soal 10 | 0,299        | 0,443       | 0,200      | Tidak Valid |
| Soal 11 | 0,235        | 0,443       | 0,319      | Tidak Valid |
| Soal 12 | 0,605        | 0,443       | 0,005      | Valid       |
| Soal 13 | 0,643        | 0,443       | 0,002      | Valid       |
| Soal 14 | 0,599        | 0,443       | 0,005      | Valid       |
| Soal 15 | 0,516        | 0,443       | 0,020      | Valid       |

Sumber : Hasil Penelitian 2024

Kriteria pengujian apabila  $r_{hitung} > r_{tabel}$  dengan  $\alpha = 0,05$  maka alat ukur tersebut dinyatakan valid, dan sebaliknya apabila  $r_{hitung} < r_{tabel}$  maka alat ukur tersebut tidak valid. Berdasarkan tabel 10,

hasil perhitungan uji validitas instrument soal tes, diperoleh 10 butir soal dinyatakan valid dan 5 butir soal dinyatakan tidak valid sehingga dikeluarkan dan tidak dipakai. Kemudian 10 butir soal valid tersebut digunakan untuk soal *pretest* dan *posttest*.

Perhitungan validitas dapat dilihat pada lampiran 18 halaman 136.

#### b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah derajat konsistensi instrumen yang bersangkutan. Reliabilitas berkenaan dengan pertanyaan, apakah suatu instrumen dapat dipercaya sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan. Suatu instrumen dapat dikatakan reliabel jika selalu memberikan hasil yang sama jika diujikan pada kelompok yang sama pada waktu atau kesempatan yang berbeda. Uji reliabilitas menggunakan rumus *Alpha Cronbach* yaitu:

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

Keterangan:

$r_{11}$  = Reliabilitas instrumen

$n$  = Banyaknya butir pertanyaan

$\sum \sigma b^2$  = Skor tiap-tiap item

$\sigma t^2$  = Varians total

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

**Tabel 11. Interpretasi Reliabilitas**

| 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 (2019)

Uji reliabilitas butir soal menggunakan bantuan program SPSS.

Dikatakan reliabilitas apabila  $r_{11} = 0,70$  atau lebih ( $r_{11} \geq 0,70$ ).

Adapun hasil perhitungan uji reliabilitas menggunakan program SPSS dapat dilihat pada tabel 12 berikut.

**Tabel 12. Rekapitulasi Uji Reliabilitas Soal Tes**

**Reliability Statistics**

| Cornbach`s Alpha | N of Items |
|------------------|------------|
| 0.730            | 16         |

Berdasarkan hasil dari uji reliabilitas instrumen soal tes, diperoleh bahwa koefisien reliabilitas instrumen  $r_{11} = 0,730$  dengan kategori tinggi sehingga instrumen soal tes dikatakan reliable dan dapat digunakan. Perhitungan reliabilitas dapat dilihat pada lampiran 19 halaman 140.

### 3.9. Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis

#### 3.9.1. Teknis Analisis Data

##### a. Persentase Keterlaksanaan Model *Project Based Learning*

Selama proses pembelajaran berlangsung observer menilai keterlaksanaan model pembelajaran *project based learning* dalam kegiatan pembelajaran dengan memberikan rentang nilai 0-1 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 (2019)

**Tabel 13. Klasifikasi observasi aktivitas**

| Nilai    | Interpretasi  |
|----------|---------------|
| 91 - 100 | Sangat baik   |
| 76 - 90  | Baik          |
| 56 - 75  | Cukup         |
| 42 - 55  | Kurang        |
| < 41     | Sangat kurang |

Sumber: Arikunto (2019)

#### b. 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: Sari dkk (2019)

Maka dari itu, nilai yang diperoleh dimasukkan kedalam kriteria sebagai berikut:

**Tabel 14. 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 (2019)

### 3.9.2. 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:

$$X^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan:

$X^2$  = Chi Kuadrat

$f_o$  = frekuensi yang diperoleh

$f_h$  = frekuensi yang diharapkan

Sumber: Muncarno (2017)

## b. Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas adalah pengujian mengenai sama tidaknya variansi-variansi dua buah distribusi atau lebih. Pengujian homogenitas diperlukan untuk mengetahui apakah kedua kelompok populasi homogen atau heterogen. Teknik uji homogenitas yang digunakan pada penelitian ini adalah uji Fisher pada taraf signifikan  $\alpha = 0.05$  dengan rumus sebagai berikut:

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

Apabila  $f_{hitung} < f_{tabel}$  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 varians yang sama atau homogen.

### 3.9.3. Uji Hipotesis Penelitian

#### a. Uji Regresi Linier Sederhana

Untuk mengetahui apakah variabel X berpengaruh dengan variabel Y yang artinya pengaruh yang terjadi dapat berlaku untuk populasi yaitu dengan menggunakan rumus koefisien regresi linier. Regresi linear adalah untuk memprediksi seberapa jauh perubahan nilai variabel dependen (Sugiyono, 2020). Jenis regresi yang dipakai adalah analisis regresi sederhana, analisis regresi linear sederhana dipakai untuk menganalisis hubungan antara satu variabel



independen dengan variabel dependen. Menurut Sugiyono (2020) persamaan untuk regresi linear sederhana yaitu:

$$Y = a + bX$$

Keterangan:

Y = Subjek Dalam Variabel Yang Diprediksikan  
a = Konstanta  
b = Angka Arah Atau Koefisiensi Regresi  
X = Variabel Independen

Sumber: Sugiyono (2020)

### 3.9.4. Analisis Hipotesis

#### a. Hipotesis Penelitian

$H_0$ : Tidak terdapat pengaruh model *project based learning* berbantuan video pembelajaran terhadap kemampuan berpikir kreatif IPA kelas V di SDN 24 Tulang Bawang Tengah.

$H_a$  : Terdapat pengaruh model *project based learning* berbantuan video pembelajaran terhadap kemampuan berpikir kreatif IPA kelas V di SDN 24 Tulang Bawang Tengah.

## V. KESIMPULAN DAN SARAN

### 5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diperoleh kesimpulan penelitian ini yaitu terdapat pengaruh yang positif dari penerapan model *project based learning* pada peserta didik kelas V di SDN 24 Tulang Bawang Tengah, hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata yang diperoleh peserta didik pada saat sebelum diberikan perlakuan dengan menerapkan model *project based learning* berupa *pretest* dan pada saat sesudah diberikan perlakuan dengan menerapkan model *project based learning* berupa *posttest*. Selain menggunakan data *pretest posttest*, hasil observasi juga menunjukkan peningkatan yang signifikan dari penggunaan model *project based learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif IPA kelas V. Hal ini juga dapat dibuktikan dengan analisis data menggunakan uji regresi linear sederhana diperoleh nilai signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$ , dan nilai  $t_{hitung}$  sebesar  $6,943 > t_{tabel} 1,670$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Sehingga dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan model *project based learning* berbantuan video pembelajaran terhadap kemampuan berpikir kreatif IPA kelas V di SDN 24 Tulang Bawang Tengah.

### 5.2.Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas, maka dapat diajukan saran-saran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif khususnya peserta didik kelas V SDN 24 Tulang Bawang Tengah, yaitu sebagai berikut :

**a. Bagi Pendidik**

Pendidik diharapkan dapat menerapkan model *project based learning* berbantuan video pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif IPA peserta didik terutama peserta didik yang kemampuan berpikir kreatifnya masih rendah sehingga dapat ditingkatkan.

**b. Bagi Kepala Sekolah**

Agar kepala sekolah dapat memberikan dukungan kepada pendidik dalam menerapkan model pembelajaran *project based learning* berbantuan video pembelajaran berupa fasilitas sekolah seperti LCD dan *proyektor* serta *sound system* yang dapat mendukung tercapainya pembelajaran secara maksimal sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik dan menghasilkan output yang baik.

**c. Bagi Peneliti Lain**

Bagi peneliti lain diharapkan melakukan penelitian pada sekolah yang sudah memiliki data kemampuan berpikir kreatif terakhir agar dapat digunakan sebagai acuan untuk membandingkan dengan hasil penelitian yang didapatkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aisy, M. R., & Ismah, I. 2022. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Picture And Picture* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika Materi Aljabar. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 7(2), 85–90.
- Amalia, L. 2017. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Materi Pokok Zat Aditif dan Zat Adiktif Menggunakan Model *Creatif Problem Solving* untuk Melatihkan Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik SMP. *Tesis Program Studi Magister Keguruan IPA PPs ULM*.
- Arikunto, Suharsimi. 2019. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan praktik* (Edisi Revisi VD). PT Rineka Cipta, Jakarta.
- Arisandy, D., Marzal, J., & Maison, M. 2021. Pengembangan game edukasi menggunakan Software Construct 2 berbantuan Phet Simulation berorientasi pada kemampuan berpikir kreatif siswa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(3), 3038–3052.
- Arisanti, W. O. L., Sopandi, W., & Widodo, A. 2016. Analisis penguasaan konsep dan keterampilan berpikir kreatif siswa SD melalui *Project Based Learning*. *EduHumaniora Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 8(1), 82–95.
- Asih, M. P. 2020. *Teori Belajar Bahasa: Tidar Media*. Magelang.
- 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).
- Astutik, S. R. I. 2020. Penggunaan Media Video Pembelajaran Dan Power Point Dalam Mata Pelajaran Tik Kelas Vii Di Smp Negeri 1 Gurah. *Science, Engineering, Education, and Development Studies (SEEDS): Conference Series*, 4(2).
- Asyafah, A. 2019. Menimbang model pembelajaran (kajian teoritis-kritis atas model pembelajaran dalam pendidikan islam). *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education*, 6(1), 19–32.
- Azhari, A., & Somakim, S. 2014. Peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematik siswa melalui pendekatan konstruktivisme di kelas VII sekolah menengah pertama (SMP) negeri 2 Banyuasin III. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1), 1–12.

- Basmala. 2022. Pengaruh model pembelajaran *project based learning* berbasis video pembelajaran berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran IPS murid kelas IV Inpres Tinggimae. *Universitas Muhammadiyah Makassar*.
- Busyaeri, A., Udin, T., & Zaenudin, A. 2016. Pengaruh penggunaan video pembelajaran terhadap peningkatan hasil belajar mapel IPA di MIN Kroya Cirebon. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 3(1).
- Daryanto, D. 2014. *Pendekatan pembelajaran saintifik Kurikulum 2013*. Gava Media. Yogyakarta.
- Erisa, H., Hadiyanti, A. H. D., & Saptoro, A. 2021. Model *project based learning* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(01), 1–11.
- Fadilah, N., Roshayanti, F., & Reffiane, F. 2023. Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* Pada Mata Pelajaran Ips Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V SDN Peterongan Semarang. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 4412–4421.
- Fathurrohman, M. 2015. *Model-model pembelajaran*. Ar-Ruzz Media. Jogjakarta.
- Hendratmoko, T., Kuswandi, D., & Setyosari, P. 2018. Tujuan Pembelajaran Berlandaskan Konsep Pendidikan Jiwa Merdeka Ki Hajar Dewantara. *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran (JINOTEPE): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 3(2), 152–157.
- Hikmah, L. N., & Agustin, R. D. 2018. Pengaruh model pembelajaran *project based learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. *PRISMATIKA: Jurnal Pendidikan Dan Riset Matematika*, 1(1), 1–9.
- Husain, R. 2020. Rusmin Husain: Guru di Abad 21. *PROSIDING*, 10(5983).
- Ibda, F. 2015. Perkembangan kognitif: teori jean piaget. *Intelektualita*, 3(1).
- Jannah, D. R. N., & Atmojo, I. R. W. 2022. Media digital dalam memberdayakan kemampuan berpikir kritis abad 21 pada pembelajaran IPA di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1064–1074.
- Kelana, J. B., & Wardani, D. S. 2021. *Model Pembelajaran IPA SD*. Edutrimedia Indonesia. Cirebon.
- Kemendikbud. 2023. Peringkat Indonesia pada PISA 2022 Naik 5-6 Posisi Dibanding 2018. *Siaran Pers Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor: 697/sipers/A6/XII/2023*.
- Khoiriyah, N. 2018. Abdurrahman, & Wahyudi, I. Implementasi Pendekatan Pembelajaran STEM untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir berinvestasi Siswa SMA pada Materi Gelombang Bunyi. *Jurnal Riset dan Kajian Pendidikan Fisika*, 5(2), 53-62.

- Komalasari, K. 2017. *Pembelajaran Kontekstual: Konsep dan Aplikasi*. Refika Aditama. Bandung.
- Kusadi, N. M. R., Sriartha, I. P., & Kertih, I. W. 2020. Model Pembelajaran *Project Based Learning* Terhadap Keterampilan Sosial Dan Berpikir Kreatif. *Thinking Skills and Creativity Journal*, 3(1), 18–27.
- Lisliana, Hartoyo, A., & Bistari. 2016. Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Menyelesaikan Masalah pada Materi Segitiga di SMP. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Untan Pontianak*, 5(11), 1-11.
- Marliani, L. P. 2021. Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Paedagogy: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Psikologi*, 1(2), 125–133.
- Maulidyah, E., Hidayat, M. Th., Kasiyun, S., & Hartatik, S. 2020. Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif IPA Kelas IV SD. *Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(2), 155–167.
- Mayuni, K. R., Rati, N. W., & Mahadewi, L. P. P. 2019. Pengaruh model pembelajaran *project based learning* (pjbl) terhadap hasil belajar ipa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 2(2), 183–193.
- Melinda, V., & Zainil, M. 2020. Penerapan model *project based learning* untuk meningkatkan kemampuan komunikasi matematis siswa sekolah dasar (studi literatur). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1526–1539.
- Mokambu, F. 2022. Pengaruh model *project based learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran ipa di kelas V SDN 4 Talaga Jaya. *In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*.
- Munandar, U. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Sekolah*. PT. Rineka Cipta, Jakarta.
- Muncarno. 2017. *Cara Mudah Belajar Statistik Pendidikan*. hamim group, Lampung.
- Murtafiyah, N., & Anggrella, D. P. 2023. Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* (Pjbl) Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Di Sd Islam Al Hilal Kartasura Tahun Ajaran 2022/2023 .*Doctoral dissertation, UIN RADEN MAS SAID*.
- Nahdiah, A., & Handayani, S. L. 2021. Pengaruh Model *Project Based Learning* Berbantuan *Google Meet* terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2377–2383.
- Nasution, W. H. R. 2019. Pemanfaatan media kahoot dalam pembelajaran IPA pada sekolah dasar di era revolusi 4.0. *prosiding seminar nasional fakultas ilmu sosial universitas negeri medan*, 894-896.
- Nurfitriyanti, M. 2016. Model pembelajaran *project based learning* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 6(2).

- Octavia, S. A. 2020. *Model-model pembelajaran*. Deepublish.
- Permendikbud, R. I. 2013. No. 69 Tahun 2013 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Menengah Atas. *Madrasah Aliyah, Jakarta: Menkumham*.
- Prananda, G., & Hadiyanto, H. 2019. Korelasi antara Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(3), 450107.
- Qomariyah, D. N., & Subekti, H. 2021. Analisis kemampuan berpikir kreatif. *Pensa: E-Jurnal Pendidikan Sains*, 9(2), 242–246.
- Rahmazatullaili, dkk. 2017. Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Pemecahan Masalah Siswa Melalui Penerapan Model *Project Based Learning*. *Jurnal Tadris Matematika* 10:171.
- Rahayu, D., Puspita, A. M. I., & Puspitaningsih, F. 2020. Keefektifan Model *Project Based Learning* Untuk Meningkatkan Sikap Kerjasama Siswa Sekolah Dasar. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 7(2).
- Ramadanti, E. C. 2020. Integrasi nilai-nilai islam dalam pembelajaran IPA. *Jurnal Tawadhu*, 4(1), 1053–1062.
- Ratnasari, N., Kurniawati, R. P., & Mursidik, E. M. 2022. Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* Berbantuan Media Animasi Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 3, 660-665.
- Ratnasari, Y. 2023. Implementasi Model *Project Based Learning* Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas V. Pendas: *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 5873-5882.
- Rizkasari, E., Rahman, I.H., & Aji, P. T. 2022. Penerapan model pembelajaran *project based learning* berbantuan media animasi terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah dasar. *Prosiding konferensi ilmiah dasar*, 3, 660-665.
- Rohmah, A. N. 2017. Belajar dan pembelajaran (pendidikan dasar). *Cendekia*, 9(02), 193–210.
- Runisah. 2016. The Enhancement of Students' Creative Thinking Skills in Mathematics through The 5E Learning Cycle with Metacognitive Technique. *International Journal of Education and Research* 4:348.
- Sani, R. A. 2014. *Pembelajaran saintifik untuk implementasi kurikulum 2013*. Bumi Aksara.
- Saputro, O. A., & Rahayu, T. S. 2020. Perbedaan Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) dan *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media Monopoli terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 185–193.

- Sari, S. P., Manzilatusifa, U., & Handoko, S. 2019. Penerapan Model *Project Based Learning* (PjBL) untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ekonomi Akuntansi*, 119–131.
- Sari, A. T. N., Wirahayu, Y. A., & Budijanto, B. 2022. Pengaruh model *Project Based Learning* berbantuan video pada mata pelajaran Geografi terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas XII IPS SMAN 1 Plemahan Kabupaten Kediri. *Jurnal Integrasi dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial (JIHI3S)*, 2(12), 1153-1163.
- Siang, J. L., Sukardjo, M., Salenus, B. J. M., Sudrajat, Y., & Khasanah, U. 2020. Pengaruh model pembelajaran dan kemampuan berpikir kreatif terhadap hasil belajar IPA siswa SMP. *JTP-Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 40–52.
- Silalahi, M. K., Purba, N., & Siahaan, T. M. 2022. Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif pada Pembelajaran Tematik Tema 2 Subtema 2 di Kelas v SDN 091435 Manik Saribu. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 2758-2768.
- Sugiyono, S. 2020. *Metode penelitian kuantitatif dan kualitatif dan R&D*. Alfabeta Bandung.
- Sunita, N. W., Mahendra, E., & Lesdyantari, E. 2019. Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* terhadap Minat Belajar dan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik. *Widyadari*, 20(1).
- Sutiah, D. R., & PD, M. 2020. *Budaya Belajar dan Inovasi Pembelajaran PAI*. NLC. Sidoarjo.
- Suyidno., Nur, M., Yuniarti, L., & Salam M.A. 2019. *Creative Responsibility Based Learning*:Kreatif Pendidikannya, Dahsyat Peserta Didiknya. Banjarmasin: *ULM Press*.
- Swarjana, I. K., & SKM, M. P. H. 2022. *Populasi-sampel, teknik sampling & bias dalam penelitian*. Penerbit Andi.
- Tayeb, T. 2017. Analisis dan manfaat model pembelajaran. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 4(2), 48–55.
- Wedyawati, N., & Lisa, Y. 2018. Kelayakan buku ajar mata kuliah pembelajaran IPA SD bagi mahasiswa PGSD. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 16(2), 155–168.
- 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* (pp. 275 286).
- Wijanarko, Y. 2017. Model Pembelajaran Make a Match untuk Pembelajaran IPA yang Menyenangkan. *Jurnal Taman Cendekia*, 1(2), 52 – 59.



- Wulandari, F. A., Mawardi, M., & Wardani, K. W. 2019. Peningkatan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Kelas 5 Menggunakan Model Mind Mapping. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(1), 10–16.
- Wulandari, W., & Fitria, Y. 2021. Penerapan Model *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif IPA Peserta Didik Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 3821-3837.
- Yuanta, F. 2020. Pengembangan media video pembelajaran ilmu pengetahuan sosial pada siswa sekolah dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 91–100.