

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROJECT BASED LEARNING*  
TERHADAP *CREATIVITY* PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH  
DASAR NEGERI 2 WONODADI KECAMATAN GADING REJO  
KABUPATEN PRINGSEWU**

**(Skripsi)**

**Oleh**

**LOFTY ROMANSA  
NPM 1953053007**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2025**

## ABSTRAK

### **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROJECT BASED LEARNING* TERHADAP *CREATIVITY* PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR NEGERI 2 WONODADI**

Oleh

**LOFTY ROMANSA**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya tingkat *creativity* peserta didik kelas V di Sekolah Dasar Negeri 2 Wonodadi, yang disebabkan oleh keterbatasan dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran yang sesuai, serta kurangnya pembiasaan siswa dalam menyelesaikan soal non-rutin. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) terhadap *Creativity* peserta didik. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) terhadap *Creativity* peserta didik. Penelitian ini menggunakan metode *Quasy-Experimen* (Eksperimen Semu) dengan pendekatan kuantitatif, melibatkan 40 peserta didik kelas V sebagai sampel yang dibagi menjadi kelompok eksperimen dan kontrol. Data *creativity* peserta didik dikumpulkan melalui teknik tes dan observasi, kemudian diuji hipotesisnya menggunakan Uji-T (t-test). Hasil pengujian menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 ( $0,000 < 0,05$ ), maka disimpulkan bahwa terdapat pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) terhadap *Creativity* peserta didik kelas V SD Negeri 2 Wonodadi.

Kata Kunci : Model pembelajaran *Project Based Learning*, *Creativity*.

## **ABSTRACT**

### **THE EFFECT OF THE PROJECT BASED LEARNING MODEL ON THE CREATIVITY OF GRADE V STUDENTS AT SEKOLAH DASAR NEGERI 2 WONODADI**

**By**

**LOFTY ROMANSA**

This research was motivated by the low level of creativity among fifth-grade students at SD Negeri 2 Wonodadi, which was caused by limitations in developing appropriate learning activities and the students' lack of habituation in solving non-routine problems. The purpose of this study was to examine the effect of the Project Based Learning (PjBL) model on students' creativity. This study utilized a Quasi-Experimental method with a quantitative approach, involving 40 fifth-grade students as the sample, divided into experimental and control groups. Data on student creativity were collected through testing and observation techniques, and the hypotheses were tested using a t-test. The results showed a significance value (Sig. 2-tailed) of 0.000. Since this value was less than 0.05 ( $0.000 < 0.05$ ), it was concluded that the Project Based Learning (PjBL) model had a significant effect on the creativity of fifth-grade students at SD Negeri 2 Wonodadi.

Keywords: Project Based Learning model, Creativity.

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROJECT BASED LEARNING*  
TERHADAP *CREATIVITY* PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH  
DASAR NEGERI 2 WONODADI KECAMATAN GADING REJO  
KABUPATEN PRINGSEWU**

**Oleh**

**LOFTY ROMANSA**

**Skripsi**

**Sebagai Salah Satu syarat untuk Mencapai Gelar SARJANA PENDIDIKAN  
pada**

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



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2025**

Judul Skripsi

: **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN  
PROJECT BASED LEARNING TERHADAP  
CREATIVITY PESERTA DIDIK KELAS V  
SEKOLAH DASAR NEGERI 2 WONODADI  
KECAMATAN GADING REJO KABUPATEN  
PRINGSEWU**

Nama Mahasiswa

: **Lofty Romansa**

No. Pokok Mahasiswa

: 1953053007

Program Studi

: Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan

: Ilmu Pendidikan

Fakultas

: Keguruan dan Ilmu Pendidikan

**MENYETUJUI**

1. **Komisi Pembimbing**

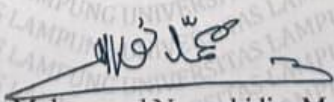
Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

  
Fadhliah Khairani, S.Pd., M.Pd.  
NIP 199208022019032019

  
Alif Luthvi Azizah, M.Pd.  
NIP 199305232022032011

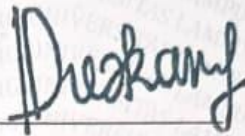
2. **Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan**

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

**MENGESAHKAN**

**1. Tim Penguji**

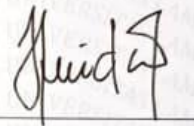
**Ketua : Fadhilah Khairani, S.Pd., M.Pd.**



**Sekretaris : Alif Luthvi Azizah, M.Pd.**



**Penguji Utama : Frida Destini, S.Pd., M.Pd.**



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



**Dr. Albet Maydiantoro, S.Pd., M.Pd.**  
NIP 198705042014041001

**Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 26 November 2025**



## HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Lofty Romansa  
NPM : 1953053007  
Program studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)  
Jurusan : Ilmu Pendidikan  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Creativity Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar Negeri 2 Wonodadi” tersebut adalah asli hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

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

Metro, 17 Desember 2025  
Yang Membuat Pernyataan,



**Lofty Romansa**  
NPM. 1953053007

## RIWAYAT HIDUP



Lofty Romansa lahir di Pringsewu, Lampung pada 20 November 2001. Penulis merupakan anak ketiga dari tiga bersaudara, pasangan Bapak Sunarjo dan Ibu Sri Mujiati.

Pendidikan formal yang ditempuh oleh penulis antara lain:

1. TK Handayani, pada tahun 2005-2007.
2. Sekolah Dasar Negeri (SDN) 1 Sukoharjo I, pada tahun 2007-2013.
3. Sekolah Menengah Pertama Negeri (SMPN) 1 Sukoharjo, pada tahun 2013-2016.
4. Sekolah Menengah Atas Negeri (SMAN) 2 Pringsewu, pada tahun 2016-2019.

Tahun 2019 sampai sekarang penulis melanjutkan jenjang pendidikan S1 di Universitas Lampung program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar melalui jalur SMMPTN. Pada tahun 2022 (semester VI) penulis melaksanakan KKN di Desa Pandansurat, Kecamatan Sukoharjo, Kabupaten Pringsewu.

Pada tahun yang sama di semester VI penulis melaksanakan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SDN 2 Pandansurat yang bertempat di Desa Pandansurat, Kecamatan Sukoharjo, Kabupaten Pringsewu.



## **MOTTO**

“Belajar tanpa berpikir itu tidaklah berguna, tapi berpikir tanpa belajar itu sangatlah berbahaya”

(ir. Soekarno)

“Apabila di dalam diri seseorang masih ada rasa malu dan takut untuk berbuat suatu kebaikan, maka jaminan bagi orang tersebut adalah tidak akan bertemunya ia dengan kemajuan selangkah pun”

(ir. Soekarno)

## **PERSEMBAHAN**

**Bismillahirrohmanirrohim...**

Kupersembahkan karya ini sebagai rasa syukur kepada Allah SWT serta Rasulullah Muhammad SAW yang memberi cahaya cinta penerang dunia.

**Dan ucapan terimakasih pada kedua orang tuaku, Bapak Sunarjo dan Ibu Sri Mujiati**

Telah memberikan cinta dan doa yang tulus kepadaku

Terimakasihku pada

**Kakak pertama dan kedua ku, kak Ficky Handoko & Reni Puspitaningsih**

Sebagai yang membantuku dalam menyelesaikan tugasku dan telah memberi nasihat dan dukungan.

**Almamater tercinta Universitas Lampung**

sebagai tempat mencari dan menggali ilmu serta pengalaman hidup.

## SANWACANA

Puji syukur kehadiran Allah SWT, karena atas rahmat serta hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* Terhadap *Creativity* Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar Negeri 2 Wonodadi Kecamatan Gading Rejo Kabupaten Pringsewu”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Dengan kerendahan hati, penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeila Afriani, D.E.A, I.P.M., ASEAN Eng. Rektor Universitas Lampung yang telah mengesahkan ijazah dan gelar sarjana kami sehingga peneliti termotivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu mengesahkan skripsi.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Lampung yang telah membantu dan memfasilitasi peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Fadhilah Khairani, M.Pd., selaku Koordinator Program Studi SI Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Lampung sekaligus selaku ketua penguji yang telah senantiasa meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, saran, dan nasehat kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
5. Alif Luthvi Azizah, M.Pd., sekretaris penguji yang senantiasa meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, saran, dan nasehat kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan

dengan baik.

6. Frida Destini, M.Pd, penguji utama yang telah memberikan saran, mengarahkan dengan bijaksana, membimbing dengan penuh kesabaran dan memberikan saran yang bermanfaat untuk penyempurnaan skripsi ini.
7. Bapak dan Ibu Dosen dan petugas Program Studi S1 PGSD Universitas Lampung terimakasih atas segala ilmu pengetahuan yang telah diberikan selama proses perkuliahan.
8. Seluruh tenaga pendidik dan peserta didik SD Negeri 2 Wonodadi yang telah bekerja sama dalam terlaksananya penelitian ini.
9. Sahabat-sahabatku Bung M. Ilham Utama Jaya, Bung Duwi Ari Yanto dan seluruh Kader GMNI yang selalu mengarahkan, membantu dan memberikan dukungan dalam terselesainya skripsi ini.

Semoga Allah SWT melindungi dan membalas semua kebaikan yang sudah diberikan kepada peneliti hingga dapat menyelesaikan skripsi walau saat pandemi. Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini masih terdapat kekurangan, akan tetapi semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Amin.

Bandar Lampung,  
Peneliti,

Lofty Romansa  
NPM 1953053007

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>i</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>iii</b>
<b>I. PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah .....	6
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian.....	6
<b>II. TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>7</b>
A. Model pembelajaran .....	7
B. Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) .....	10
C. Creativity .....	21
D. Penelitian Relevan .....	26
E. Kerangka Pikir.....	29
F. Hipotesis Penelitian .....	30
<b>III. METODE PENELITIAN .....</b>	<b>32</b>
A. Jenis dan Desain Penelitian .....	32
B. Waktu dan Tempat Penelitian .....	33
C. Prosedur Penelitian .....	33
D. Populasi dan Sampel.....	34
E. Variabel Penelitian .....	34
F. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel .....	35
G. Teknik Pengumpulan Data .....	38
H. Instrumen Penelitian .....	39
I. Uji Persyaratan Instrumen .....	42
J. Uji Analisis Data dan Teknik Analisis Data.....	46
<b>IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>49</b>
A. Deskripsi pelaksanaan Penelitian .....	49
B. Hasil penelitian .....	50
C. Pembahasan .....	61
D. Keterbatasan penelitian .....	64
<b>V. KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>65</b>
A. Kesimpulan.....	65
B. Saran .....	65
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>66</b>

## DAFTAR TABEL

### Tabel

1. Hasil belajar ulangan tengah semester kelas V .....	4
2. Desain penelitian.....	32
3. Jumlah Kelas Lima di SD Negeri 2 Wonodadi Pringsewu .....	34
4. Kisi-Kisi instrument soal Creativity.....	40
5. Kisi kisi Lembar Observasi.....	42
6. Kriteria Korelasi Point Biserial.....	43
7. Hasil Analisis Validitas Soal Tes Creativity.....	44
8. Koefisien reabilitas KR 20.....	45
9. Hasil uji kesukaran soal .....	46
10. Keterangan persentase hasil observasi .....	48
11. Pelaksanaan Penelitian .....	49
12. Hasil kemampuan <i>Creativity</i> kelas eksperimen .....	50
13. Hasil Kemampuan <i>Creativity</i> kelas kontrol .....	51
14. Hasil distribusi frekuensi kemampuan creativity peserta didik kelas eksperimen untuk hasil pretest .....	52
15. Hasil Distribusi frekuensi kemampuan creativity peserta didik kelas eksperimen untuk hasil post test .....	53
16. Hasil distribusi frkeuensi kemampuan creativity peserta didik kelas kontrol untuk hasil pre-test .....	53
17. Hasil Distribusi Frekuensi kemampuan creativity peserta didik kelas kontrol untuk hasil post-test .....	54
18. Hasil <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> kelas eksperiment dan kontrol .....	55
19. Rekapitulasi Rata-rata Persentase Keterlaksanaan <i>Creativity</i> .....	56
20. Perbandingan Rata-rata Persentase Keterlaksanaan <i>Creativity</i> Per Aspek .....	57
21. Hasil observasi <i>Creativity</i> berdasarkan sintaks PjBL .....	58
22. Hasil Uji Normalitas .....	59



23. Hasil uji Homogenitas.....	60
24. Hasil uji Parsial .....	60

## DAFTAR GAMBAR

### Gambar

1. Langkah-langkah pelaksanaan .....	16
2. Kerangka pikir.....	30
3. Histogram kategorisasi kemampuan <i>Creativity</i> kelas eksperimen pre test.....	52
4. Histogram Kemampuan <i>Creativity</i> kelas eksperimen post test.....	53
5. Histogram kemampuan <i>Creativity</i> kelas control pre test .....	54
6. Histogram Kemampuan <i>Creativity</i> kelas control post test.....	55
7. Histogram kemampuan <i>creativity</i> .....	56

## I. PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sangat penting dalam mengembangkan sumber daya manusia yang berwawasan luas, mempunyai sikap dan keterampilan yang tinggi sehingga berdaya saing di masa depan. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan bangsa Indonesia sebagaimana tercantum dalam Pasal 3 Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, yaitu mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, kreatif, mandiri, menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab .

Hal ini yang membuat diterapkannya kurikulum Merdeka di Indonesia, kurikulum berfungsi untuk mencapai tujuan dari proses pembelajaran. Kurikulum dapat memprediksi hasil pendidikan atau pengajaran yang diharapkan karena kurikulum menunjukkan apa yang harus dipelajari dan kegiatan apa yang harus dialami oleh peserta didik. Kurikulum merdeka merupakan penyempurnaan dari kurikulum sebelumnya yaitu Kurikulum 2013. Kurikulum merdeka bertujuan untuk membuat peserta didik menjadi lebih mampu dan lebih baik dalam melakukan kegiatan bertanya, menalar, observasi dan mengomunikasikan apa yang peserta didik dapat dan mereka ketahui setelah menerima materi pembelajaran dari pendidik.

Pelaksanaan kurikulum merdeka diterapkan melalui program pembelajaran berbasis mata pelajaran integratif, aktivitas pendekatan ilmiah (*scientific*) dan berpusat kepada peserta didik (*Students center*), peserta didik diharapkan dapat memiliki kompetensi keterampilan sikap, dan pengetahuan yang lebih baik. Peserta didik diharapkan lebih produktif, inovatif dan kreatif supaya dapat menghadapi berbagai tantangan dan permasalahan yang ada di era globalisasi

seperti saat ini. Untuk menumbuhkan keterampilan *creativity*, peserta didik harus diberikan kesempatan untuk mengembangkan *Creativity* dengan menghasilkan karya secara maksimal dalam proses pembelajaran.

Pendidikan dasar pada Sekolah Dasar (6-12 tahun) telah memiliki kompetensi yang sudah diperoleh dari lahir. Salah satu kompetensi tersebut yaitu kemampuan *creativity*. Pada anak-anak di Sekolah Dasar, kemampuan *creativity* anak sedang berkembang. Akan tetapi, kemampuan *creativity* anak tidak tercipta begitu saja, perlu adanya bimbingan dari orang lain agar anak tersebut dapat memiliki kemampuan berpikir yang luwes, orisinal, dan merinci (Shofi dkk., 2019).

Hasil penelitian *Global Creativity Index (GCI)* 2015 Indonesia menempati 115 dari 139 Negara. Hal ini membuktikan penting bagi peserta didik di Indonesia untuk memiliki *creativity*, sebab *creativity* adalah pendorong utama kemajuan dalam tiga indikator GCI: Teknologi, Talent, dan Toleransi (Florida, 2025). Kebutuhan ini semakin mendesak di era digital, di mana *creativity* diakui sebagai salah satu pilar utama dari empat keterampilan fundamental abad ke-21 (4C) bersama dengan berpikir kritis, kolaborasi, dan komunikasi (Voogt & Roblin, 2020). Menurut (Robert J. Sternberg dan Lubart 2023), menekankan bahwa *creativity* melibatkan keputusan untuk menantang asumsi dan mengambil risiko intelektual, sebuah proses yang esensial bagi peserta didik untuk memecahkan masalah non-rutin dan beradaptasi terhadap perubahan. Dengan menumbuhkan *creativity*, pendidikan memberdayakan siswa untuk melampaui pembelajaran hafalan, membangun kepercayaan diri, dan menjadi pencipta (*creator*) alih-alih sekadar pengguna (*user*), sehingga mereka siap menghadapi tantangan global dan berkontribusi pada pembangunan ekosistem inovasi bangsa.

Rendahnya indeks *GCI* mengisyaratkan bahwa pentingnya kemampuan *creativity* supaya peserta didik juga dapat dengan mudah memahami pembelajaran yang diberikan (Riyanti, 2020). Faktor yang menyebabkan keterampilan *creativity* peserta didik rendah adalah karena banyak peserta didik yang belum mampu untuk mengungkapkan gagasannya sendiri dan kurangnya tempat untuk

berekspresi serta berpendapat sesuai dengan *creativity*nya (Surya dkk., 2018).

Rendahnya *creativity* pada peserta didik dipengaruhi oleh faktor eksternal dominan, utamanya metode pembelajaran yang monoton dan berpusat pada guru, yang membatasi eksplorasi ide. Kondisi ini diperburuk oleh kurikulum yang padat dan orientasi pendidikan yang hanya berfokus pada jawaban tunggal atau nilai tes standar, menyebabkan guru kekurangan waktu untuk merancang kegiatan non-rutin. Akibatnya, siswa cenderung takut mengambil risiko intelektual dan kurang mendapatkan pembiasaan untuk mengembangkan berpikir *divergen*, yang merupakan prasyarat utama untuk menumbuhkan *creativity*. Rendahnya keterampilan *creativity* peserta didik membuat pemerintah terus berupaya dalam memperbaiki kurikulum di Indonesia. Upaya pemerintah dalam memperbaiki kurikulum agar tercapainya kompetensi keterampilan abad 21 adalah melalui mengoptimalkan proses pembelajaran supaya peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran.

Namun faktanya di lapangan proses pembelajaran belum sesuai dengan upaya kurikulum dalam mengoptimalkan keaktifan peserta didik. Hal ini diperkuat berdasarkan hasil observasi di lapangan di SD Negeri 2 Wonodadi pada tanggal 29 September sampai 6 Oktober 2025 pada saat proses pembelajaran pendidik hanya menggunakan penerapan model pembelajaran konvensional dengan cara mengulangi teori, tidak terdapat kegiatan yang merangsang atau memfasilitasi peserta didik untuk mengembangkan kemampuan *creativity*. Hal ini yang membuat rendahnya *creativity* siswa disebabkan oleh beberapa faktor seperti tidak tersedianya media pembelajaran yang sesuai, kesulitan siswa dalam memahami materi pembelajaran, dan kurangnya pembiasaan siswa dalam menyelesaikan soal non-rutin (Mashitoh et al., 2021).

Hal ini menjadikan peserta didik belum dapat menjelaskan dengan lancar dan belum luwes, ketika memberikan pendapat sesuai gagasannya sendiri. Peserta didik belum dapat memberikan jawaban alternatif lain. Berdasarkan hasil dokumentasi ulangan harian menunjukkan soal ulangan harian teridentifikasi pada

level kognitif pada level C1 sampai C3. Ini lah yang membuat peserta didik yang tidak terbiasa mengerjakan soal *high order thinking skill*, menyebabkan kurangnya keterampilan *creativity* peserta didik. Hal ini juga berdampak pada hasil belajar peserta didik dibuktikan melalui hasil nilai Ulangan Tengah Semester terlihat pada daftar tabel berikut :

Tabel 1. Hasil belajar ulangan tengah semester kelas V

Kelas	Jumlah peserta didik	KKM	Perbandingan Ketuntasan	
			tuntas	Tidak tuntas
Kelas 5A	20	70	8	12
Kelas 5B	20	70	4	16

Sumber : Dokumentasi Sekolah SD Negeri 2 Wonodadi

Pada tabel tersebut membuktikan bahwa peserta didik banyak yang belum tuntas dalam menjawab soal Ulangan Tengah Semester yang diberikan. Hal ini juga yang menunjukkan kemampuan *creativity* peserta didik relatif cukup rendah diduga karena ada beberapa faktor. Salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya kemampuan *creativity* oleh peserta didik adalah minimnya model pembelajaran yang diberikan (Setiawan dkk., 2021).

Upaya untuk mengatasi masalah keterampilan *creativity* peserta didik dengan cara dapat menciptakan inovasi pembelajaran yang tepat, menyenangkan, dan mendorong peserta didik mampu membuka kemampuan *creativity* peserta didik melalui proses pembelajaran. Salah satu inovasi pembelajaran yang dapat melatih dan mengembangkan *creativity* dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* (Surya dkk, 2018). Model pembelajaran *PjBL* adalah model pembelajaran yang bisa menjembatani tercapainya pengembangan keterampilan *creativity*, pada *PjBL* peserta didik melewati proses inkuiri (mencari dengan caranya sendiri) yang lebih luas guna merespons pertanyaan yang kompleks, permasalahan atau tantangan Wibowo dalam Handayani (2025). Berdasarkan penelitian sebelumnya menunjukkan *PjBL* berpengaruh terhadap keterampilan kreatif, hasil belajar peserta didik tentang pemahaman konsep, dan *creativity* peserta didik .



*PjBL* adalah model pembelajaran berbasis proyek dimana peserta didik mendesain suatu masalah dan menyelesaikannya sendiri, sehingga dapat meningkatkan *creativity* peserta didik dalam menghasilkan penyelesaian masalahnya sendiri membentuk aktivitas pembelajaran lebih berarti sehingga mudah untuk diingat. Model pembelajaran *PjBL* ini dapat membantu peserta didik dengan memperoleh konsep-konsep baru, pengalaman baru, serta dapat meningkatkan *creativity* peserta didik dalam menyelesaikan atau memecahkan suatu persoalan maupun dalam menghasilkan sebuah produk atau karya (Surya dkk, 2018).

*PjBL* memiliki karakteristik yaitu peserta didik dapat membuat keputusan dan dapat membuat kerangka kerja, mendesain proses untuk mencapai hasil, dari hasil berupa produk atau karya tersebut akan dievaluasi kualitasnya (Suciani dkk, 2018). *PjBL* merupakan model pembelajaran yang bertujuan supaya peserta didik berperan aktif pada pembelajaran, mengelola waktu tugas ketika belajar, menyelesaikan masalah, memadukan pembelajaran yang tepat, dan menghasilkan suatu produk atau sebuah karya sesuai hasil pemikiran kreatif (Hikmah dan Agustin, 2018).

Penelitian terkait efektivitas model pembelajaran *PjBL* terhadap keterampilan *creativity* sudah pernah dilakukan sebelumnya, namun yang membedakan dengan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah karakter dari peserta didik dan tempat penelitian yang akan dilakukan. Berdasarkan pentingnya dalam mengoptimalkan *creativity* peserta didik, maka perlu dilakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap *Creativity* Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar”

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti dapat mengidentifikasi permasalahan yang berhubungan dengan *creativity* peserta didik, yaitu.

1. Tingkat *creativity* peserta didik di SD Negeri 2 Wonodadi sebagian besar masih kurang.
2. Rendahnya *creativity* peserta didik sehingga sulit menyelesaikan

permasalahan yang berbeda-beda.

3. Peserta didik cenderung pasif dalam proses pembelajaran.
4. Peserta didik tidak menggunakan *creativity* dalam menyelesaikan masalah.
5. Penggunaan model pembelajaran yang diberikan terhadap peserta didik sehingga membuat peserta didik sulit meningkatkan *creativity*.

### C. Batasan Masalah

Batasan masalah agar peneliti tidak menyimpang dari pokok masalah adalah sebagai berikut.

1. *Creativity* peserta didik yang belum diperhatikan.
2. Model pembelajaran yang tidak mendukung *creativity* peserta didik.

### D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah tersebut, maka diperoleh rumusan masalah yaitu “Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap *creativity* peserta didik kelas V Sekolah Dasar Negeri 2 Wonodadi?”

### E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap *creativity* peserta didik kelas V Sekolah Dasar Negeri 2 Wonodadi

### F. Manfaat Penelitian

#### 1. Manfaat Teoretis

Semoga hasil penelitian ini Dapat menambah wawasan bagi pengembang ilmu dalam memahami model *Project Based Learning* terhadap *creativity* peserta didik.

#### 2. Manfaat Praktis

##### a. Bagi Peserta didik

Semoga hasil penelitian ini dalam Model pembelajaran PjBL (*Project*

*Based Learning*) mampu melatih kemampuan *creativity* peserta didik.

b. Bagi Pendidik

Semoga hasil penelitian *Project Based Learning* terhadap *creativity* peserta didik mampu menjadi preferensi pendidik dalam melatih kemampuan *creativity* peserta didik.

c. Bagi Sekolah

Semoga hasil penelitian *Project Based Learning* terhadap *creativity* peserta didik mampu menjadi evaluasi terhadap kemampuan *creativity* peserta didik.

d. Bagi Peneliti lain

Model pembelajaran PjBL (*Project Based Learning*) dapat menjadi rujukan dalam melakukan penelitian lanjutan terkait *creativity* peserta didik.

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### A. Model pembelajaran

#### 1. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara peserta didik, pendidik dan sumber belajar dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan.

Pembelajaran yang efektif terjadi jika interaksi dua arah dari seorang pendidik dan peserta didik, dimana antara keduanya terjadi komunikasi yang baik dan terarah menuju pada suatu target yang telah ditetapkan sebelumnya. Menurut Corey pembelajaran adalah suatu proses dimanah lingkungan seseorang secara sengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku dalam kondisi khusus atau menghasilkan respons situasi tertentu (Prasetyo dan Hidayat, 2020).

Pembelajaran merupakan suatu proses untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan. pembelajaran juga dapat diartikan sebagai proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Menurut Mohammad Surya Pembelajaran adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Majid, 2017).

Sejalan dengan pendapat di atas menurut (Fathurrochman, 2017), pembelajaran adalah :

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

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

## 2. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan pedoman yang digunakan dalam merencanakan pembelajaran dikelas agar tercapainya tujuan pembelajaran. Pembelajaran memerlukan pemilihan dan penerapan model-model pembelajaran. Menurut Soekamto, dkk. dalam Elisa (2021), mengemukakan maksud dari model pembelajaran, yaitu:

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

Model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar. Model pembelajaran adalah cara pembelajaran yang memiliki tujuan dan sintak tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan penggunaan model pembelajaran agar dapat dicapai perubahan spesifik pada perilaku peserta didik yang diharapkan. Hal ini sejalan dengan pendapat Mulyatiningsih dalam Rosmala (2018), model pembelajaran merupakan suatu istilah yang digunakan untuk menggambarkan penyelenggaraan proses belajar mengajar dari awal sampai akhir.

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

peserta didik maupun pendidik.

### 3. Macam-macam Model Pembelajaran

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

- a. Model *project based learning*.
- b. Model *problem based intruction*.
- c. Model *inquiry learning*.
- d. Model *direct intruction*.
- e. Model *cooperative learning*
- f. Model *contextual teaching dan learning*.
- g. Model pembelajaran diskusi kelas.

Tercapainya indikator pembelajaran dan berlangsungnya kegiatan pembelajaran dengan efektif, maka pendidik harus berinovatif menggunakan model pembelajaran dalam proses pembelajaran dikelas. Terdapat macam-macam model pembelajaran, antara lain: *cooperative learning*, *problem based learning*, *project based learning*, *work based learning*, *web based learning*, dan lain-lain.

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

#### a. Model *Discovery Learning*

Menurut (Ngalimun dkk., 2018), model *discovery learning* merupakan pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam proses kegiatan mental melalui tukar pendapat, dengan diskusi, seminar, membaca sendiri dan mencoba sendiri, agar anak dapat belajar sendiri.

#### b. Model *Problem Based Learning*

Menurut (Ngalimun dkk., 2018), *problem based learning* dapat diartikan sebagai rangkaian aktivitas pembelajaran yang menekankan kepada



proses penyelesaian masalah yang dihadapi secara alamiah. Model pembelajaran ini bermula dari adanya masalah di kehidupan sehari-hari.

c. *Model Project Based Learning*

Menurut (Ngalimun dkk., 2018), *project based learning* merupakan model pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif dalam merancang tujuan pembelajaran untuk menghasilkan produk atau proyek yang nyata. Proyek yang dibuat oleh peserta didik mendorong berbagai kemampuan, tidak hanya pengetahuan tetapi juga keterampilan.

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

## **B. Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL)**

### **1. Hakikat Model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL)**

Model pembelajaran adalah dasar perencanaan dan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar yang digunakan pendidik yang terdapat unsur tujuan, Langkah-langkah pembelajaran, *setting* pembelajaran, kegiatan pendidik dan peserta didik, perangkat pembelajaran dan dampak hasil belajar (Riyanto dkk. , 2021) . Model *PjBL* adalah model berbasis proyek yang merujuk pada teori konstruktivisme berarti peserta didik dapat menciptakan pengetahuannya sendiri. Model ini secara tidak langsung meningkatkan keaktifan peserta didik melalui proyek yang diselesaikan, mengajak mereka bereksplorasi melalui kegiatan proyek agar mempunyai pengalaman belajar bermakna dalam memahami sebuah konsep Hal ini dikarenakan pengetahuan dan kemampuan yang mereka miliki dapat secara bebas mereka terapkan.

Adapun keuntungan dari model *PjBL* ini yaitu mempermudah peserta didik dalam mempelajari materi pembelajaran. Menurut Moursund bahwa keuntungan dari model *PjBL* bagi peserta didik yaitu a) motivasi belajar dapat meningkat karena di dalam proyek yang dikerjakan, peserta didik akan berusaha dengan tekun untuk menyelesaikannya sehingga dalam proses pembelajaran mereka lebih bergairah, b) dalam kegiatan memecahkan masalah dapat meningkatkan keaktifan mereka, c) menjadikan mereka aktif dalam memperoleh informasi dari berbagai sumber, d) menjadikan mereka kolaboratif dan memiliki manajemen waktu yang baik Hardini and Puspitasari (2017).

Model pembelajaran *Project based learning (PjBL)* merupakan sebuah model pembelajaran yang menjadi pilihan untuk menerapkan kurikulum 2013. Dalam penerapan *PjBL* beberapa tugas akan diselesaikan dengan cara yang berbeda-beda sehingga peserta didik dapat menemukan solusi terbaik untuk mengatasi permasalahan. Hasil akhir dalam pembelajaran adalah berupa produk yang merupakan hasil dari kerja kelompok peserta didik.

*Project based learning* merupakan pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan faham pembelajaran konstruktivisme yang menuntut peserta didik menyusun sendiri pengetahuannya. Konstruktivisme adalah suatu pendekatan terhadap belajar yang meyakini bahwa orang secara aktif membangun atau menyusun pengetahuannya sendiri dan realitas ditentukan oleh pengalamannya sendiri pula (Nurlina, dkk., 2021). Sedangkan definisi menurut (Wahyuni, 2019), mengatakan bahwa:

*Project based learning* (model pembelajaran berbasis proyek) adalah sebuah model pembelajaran yang menggunakan proyek sebagai inti dari pembelajaran. Dalam kegiatan ini, mahasiswa didik melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, dan sintesis informasi untuk memperoleh berbagai hasil belajar seperti pengetahuan, keterampilan dan sikap

*Project based learning* merupakan model pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk mengerjakan sebuah proyek yang bermanfaat untuk menyelesaikan permasalahan masyarakat atau lingkungan. Permasalahan yang

dikaji merupakan permasalahan yang kompleks dan membutuhkan penguasaan berbagai konsep atau materi pelajaran dalam upaya penyelesaiannya. Peserta didik dilatih untuk melakukan analisis terhadap permasalahan, kemudian melakukan eksplorasi, mengumpulkan informasi, interpretasi, dan penilaian dalam mengerjakan proyek yang terkait dengan permasalahan yang dikaji (Sani, 2022).

Jadi dari pengertian model pembelajaran berbasis proyek atau *project based learning* yang telah dijelaskan diatas dapat didefinisikan sebagai pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik dengan menugaskan sebuah proyek yang berguna kepada peserta didik dan melatih keterampilan peserta didik dalam memecahkan permasalahan lingkungan dengan jangka waktu yang cukup panjang serta melibatkan peserta didik dalam merancang, membuat, dan menampilkan produk untuk mengatasi permasalahan dunia nyata.

## 2. Karakteristik Model Pembelajaran Project based learning

*Project based learning* memiliki karakteristik yang membedakannya dengan model pembelajaran lainnya. Menurut (Wena, 2018), belajar berbasis proyek memiliki karakteristik sebagai berikut.

- a. peserta didik membuat keputusan dan membuat kerangka kerja;
- b. terdapat masalah yang pemecahannya tidak ditentukan sebelumnya;
- c. peserta didik merancang proses untuk mencapai hasil;
- d. peserta didik bertanggung jawab untuk mendapatkan dan mengelola informasi yang dikumpulkan;
- e. peserta didik melakukan evaluasi secara kontinu;
- f. peserta didik secara teratur melihat kembali apa mereka kerjakan;
- g. hasil akhir berupa produk dan dievaluasikan kualitasnya;
- h. kelas memiliki atmosfer yang memberi toleransi kesalahan dan perubahan.

Sementara itu, menurut (Sani, 2022), karakteristik *project based learning* yang efektif adalah.

- a. mengarahkan peserta didik untuk menginvestigasi ide dan pertanyaan penting;
- b. merupakan proses inkuiri;
- c. terkait dengan kebutuhan dan minat peserta didik;
- d. berpusat pada peserta didik dengan membuat produk dan melakukan presentasi secara mandiri;
- e. menggunakan keterampilan *creativity*, kritis dan mencari informasi untuk melakukan investigasi, menarik kesimpulan dan menghasilkan produk;
- f. terkait dengan permasalahan dan isu dunia nyata yang autentik.

Dari beberapa pendapat mengenai ciri-ciri yang khas pada pembelajaran berbasis proyek dapat di simpulkan bahwa pembelajaran berbasis proyek adalah suatu pembelajaran yang melibatkan suatu pembelajaran yang menjadikan peserta didik untuk berperan aktif dalam menyelesaikan masalah dengan melatih peserta didik dalam kegiatan inkuiri dan menekankan pengetahuan peserta didik secara mendalam terhadap permasalahan yang nyata untuk di kembangkan secara sendiri dan mengasah *Creativity* peserta didik untuk menciptakan sebuah karya yang dihasilkan dalam proyek.

### 3. Prinsip-prinsip Model Pembelajaran Project based learning

Prinsip PjBL adalah sebuah upaya kompleks yang memerlukan analisis masalah yang harus direncanakan, dikelola dan diselesaikan pada batas waktu yang telah ditentukan terlebih dahulu. Menurut (Wena, 2018) model pembelajaran *project based learning* mempunyai beberapa prinsip yaitu:

- a. prinsip sentralistis (*centrality*) menegaskan bahwa kerja proyek merupakan esensi dari kurikulum. model ini merupakan pusat strategi pembelajaran dimana peserta didik belajar konsep utama dari suatu pengetahuan melalui kerja proyek. Dalam pembelajaran berbasis proyek belajar konsep-konsep suatu disiplin ilmu melalui proyek;
- b. prinsip pertanyaan pendorong/penuntut (*driving question*) berarti bahwa

kerja proyek berfokus pada pertanyaan atau permasalahan yang dapat mendorong peserta didik untuk berjuang memperoleh konsep atau prinsip utama suatu bidang tertentu;

- c. prinsip investigasi konstruktif (*constructive investigation*) merupakan proses yang mengarah kepada pencapaian tujuan, yang mengandung kegiatan inkuiri, pembangunan konsep, dan resolusi. Dalam investigasi memuat pemecahan masalah, *discovery* dan pembentukan model pembuatan model;
- d. prinsip otonom (*autonomy*) dalam pembelajaran berbasis proyek dapat diartikan sebagai kemandirian peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran, yaitu bebas menentukan pilihannya sendiri bekerja dengan minimal *supervise* dan bertanggung jawab;
- e. prinsip realistis (*realism*) berarti bahwa proyek merupakan suatu yang nyata, bukan seperti disekolah. Pembelajaran berbasis proyek harus dapat memberikan perasaan realistis kepada peserta didik, termasuk dalam memilih topik, tugas dan peran konteks kerja, kolaborasi kerja, produk, pelanggan, maupun standar produknya.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa prinsip-prinsip dari model pembelajaran *project based learning* adalah memberikan suatu pembelajaran yang nyata terhadap suatu permasalahan kehidupan sehari-hari, memberikan suatu topik permasalahan yang jelas tanpa dan suatu penugasan yang dapat meningkatkan keterampilan secara berkolaborasi untuk menyelesaikan suatu tugas.

#### 4. Langkah-langkah Model Pembelajaran Project Based Learning

Model pembelajaran *project based learning* memiliki tahapan atau langkah-langkah dalam prosesnya. *PjBL* yang berkaitan dengan kehidupan nyata peserta didik memungkinkan pembelajaran sains dan teknologi kepada peserta didik dari berbagai latar belakang. Menurut Lestari and Yuwono (2022) langkah-langkah Pembelajaran Berbasis Proyek sebagai berikut.

- a. Penentuan Pertanyaan Mendasar (*Start With the Essential Question*)

Pembelajaran dimulai dengan pertanyaan esensial, yaitu pertanyaan yang dapat memberi penugasan peserta didik dalam melakukan suatu aktivitas. Mengambil topik yang sesuai dengan realitas dunia nyata dan dimulai dengan sebuah investigasi mendalam dan topik yang diangkat relevan untuk para peserta didik.

b. Mendesain Perencanaan Proyek (*Design a Plan for the Project*)

Perencanaan dilakukan secara kolaboratif antara pengajar dan peserta didik. Dengan demikian peserta didik diharapkan akan merasa “memiliki” atas proyek tersebut. Perencanaan berisi tentang aturan main, pemilihan aktivitas yang dapat mendukung dalam menjawab pertanyaan esensial, dengan cara mengintegrasikan berbagai subjek yang mungkin, serta mengetahui alat dan bahan yang dapat diakses untuk membantu penyelesaian proyek.

c. Menyusun Jadwal (*Create a Schedule*)

Pengajar dan peserta didik secara kolaboratif menyusun jadwal aktivitas dalam menyelesaikan proyek. Aktivitas pada tahap ini antara lain: (1) membuat timeline untuk menyelesaikan proyek, (2) membuat deadline penyelesaian proyek, (3) membawa peserta didik agar merencanakan cara yang baru, (4) membimbing peserta didik ketika mereka membuat cara yang tidak berhubungan dengan proyek, dan (5) meminta peserta didik untuk membuat penjelasan (alasan) tentang pemilihan suatu cara.

d. Memonitor peserta didik dan kemajuan proyek (*Monitor the Students and the Progress of the Project*)

Pengajar bertanggungjawab untuk melakukan monitor terhadap aktivitas peserta didik selama menyelesaikan proyek. Monitoring dilakukan dengan cara memfasilitasi peserta didik pada setiap proses. Dengan kata lain pengajar berperan menjadi mentor bagi aktivitas peserta didik. Agar mempermudah proses monitoring, dibuat sebuah rubrik yang dapat merekam keseluruhan aktivitas yang penting.

e. Menguji Hasil (*Assess the Outcome*)

Penilaian dilakukan untuk membantu pengajar dalam mengukur ketercapaian standar, berperan dalam mengevaluasi kemajuan masing-

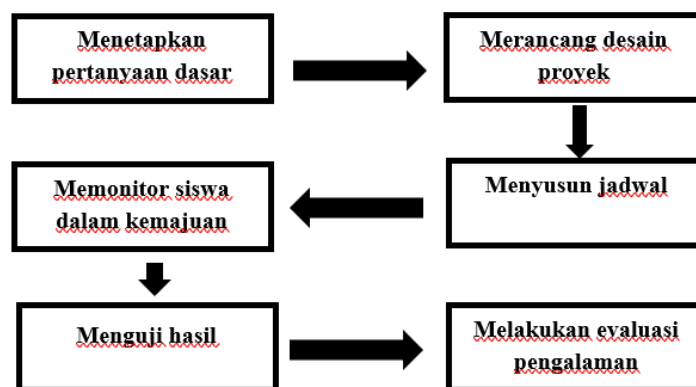


masing peserta didik, memberi umpan balik tentang tingkat pemahaman yang sudah dicapai peserta didik, membantu pengajar dalam menyusun strategi pembelajaran berikutnya.

f. Mengevaluasi Pengalaman (*Evaluate the Experience*)

Pada akhir proses pembelajaran, pengajar dan peserta didik melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah dijalankan. Proses refleksi dilakukan baik secara individu maupun kelompok. Pada tahap ini peserta didik diminta untuk mengungkapkan perasaan dan pengalamannya selama menyelesaikan proyek. Pengajar dan peserta didik mengembangkan diskusi dalam rangka memperbaiki kinerja selama proses pembelajaran, sehingga pada akhirnya ditemukan suatu temuan baru (*new inquiry*) untuk menjawab permasalahan yang diajukan pada tahap pertama pembelajaran.

Langkah –langkah pelaksanaan model pembelajaran *PjBL* (*Project Based Learning*) menurut widiarso dalam Susilawati (2021) adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Langkah-langkah pelaksanaan

Adapun penjabaran tahapan atau langkah-langkah dari model pembelajaran *project based learning* pada gambar diatas yaitu.

a. Menetapkan pertanyaan dasar

Pembelajaran diawali dengan pertanyaan yang dapat memberi penugasan kepada peserta didik dalam melakukan suatu aktivitas. Topik penugasan sesuai dengan peserta didik dan dimulai dengan analisis yang mendalam.

b. Merancang desain proyek

Perencanaan dilakukan dengan kolaborasi antara pendidikguru. Peserta didik diharapkan merasa “memiliki” atas proyek yang dibuatnya.

Perencanaan berisi tentang aturan main, pemilihan aktivitas yang mendukung dalam menjawab pertanyaan yang ada, dan mengetahui alat dan bahan dalam proses penyelesaian proyek.

c. Menyusun jadwal

Pendidik dan peserta didik berkolaborasi menyusun jadwal dalam proses penyelesaian proyek. Kegiatan pada tahap ini antara lain: Merancang alokasi waktu untuk menyelesaikan proyek, membuat batas waktu akhir penyelesaian proyek, merencanakan alternatif cara, membimbing peserta didik pada saat membuat cara yang tidak berhubungan dengan proyek dan meminta peserta didik untuk membuat alasan tentang pemilihan proyek yang dipilih.

d. Memonitor peserta didik dalam kemajuan proyek

Pendidik memiliki tanggung jawab untuk melakukan monitor pada aktivitas peserta didik dalam penyelesaian proyek. Monitoring dilakukan dengan memfasilitasi peserta didik pada setiap proses. Untuk mempermudah proses monitoring, dibuat sebuah rubrik yang dapat mengontrol keseluruhan aktivitas yang dilakukan.

e. Menguji hasil

Penilaian dilakukan untuk mengukur ketercapaian standar dan mengevaluasi kemajuan masing-masing peserta didik dengan memberi umpan balik tentang tingkat pemahaman yang sudah dicapai peserta didiksiswa. Sehingga, membantu pendidik untuk menyusun strategi pembelajaran berikutnya.

f. Melakukan evaluasi pengalaman

Pendidik dan peserta didik melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah dilakukan. Proses refleksi ini dilakukan dengan cara individu maupun kelompok.

Sedangkan menurut *The Goerge Lucas Educational Foundation* dalam

Susilawati (2021), langkah-langkah pembelajaran *project based learning* adalah.

a. *Start With The Essential Question*

Mengambil topik yang sesuai dengan realitas dunia nyata dan dimulai dengan investigasi mendalam. Pertanyaan esensial diajukan untuk memancing pengetahuan, tanggapan, kritik, dan ide peserta didik mengenai tema proyek yang akan diangkat.

b. *Design a Plan For The Project*

Perencanaan dilakukan secara kolaboratif antara pendidik dan peserta didik. Dengan demikian peserta didik diharapkan akan merasa “memiliki” atas proyek tersebut. Perencanaan berisi tentang aturan main, pemilihan aktivitas yang dapat mendukung dalam menjawab pertanyaan esensial, dengan cara mengintegrasikan berbagai subjek yang mungkin, serta mengetahui alat dan bahan yang dapat diakses untuk membantu penyelesaian proyek.

c. *Create a Schedule*

Pendidik dan peserta didik secara kolaboratif menyusun jadwal aktivitas dalam menyelesaikan proyek. Aktivitas pada tahap ini antara lain :

- 1) membuat timeline untuk menyelesaikan proyek,
- 2) membuat deadline penyelesaian proyek,
- 3) membawa peserta didik agar merencanakan cara yang baru,
- 4) membimbing peserta didik ketika mereka membuat cara yang tidak berhubungan dengan proyek, dan
- 5) meminta peserta didik untuk membuat penjelasan (alasan) tentang pemilihan suatu cara.

d. *Monitor The Students And The Progress Of The Project*

Pendidik bertanggung jawab untuk melakukan monitor terhadap aktivitas peserta didik selama menyelesaikan proyek. Monitoring dilakukan dengan cara memfasilitasi peserta didik pada setiap proses. Dengan kata lain pendidik berperan menjadi mentor bagi aktivitas peserta didik. Agar mempermudah proses monitoring, dibuat sebuah rubrik yang dapat merekam keseluruhan aktivitas yang penting.

e. *Assess the Outcome*

Penilaian dilakukan untuk membantu pendidik dalam mengukur ketercapaian standar, berperan dalam mengevaluasi kemajuan masing-masing peserta didik, memberi umpan balik tentang tingkat pemahaman yang sudah dicapai peserta didik, membantu pendidik dalam menyusun

strategi pembelajaran berikutnya.

f. *Evaluate the Experience*

Pada akhir proses pembelajaran, pendidik dan peserta didik melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah dijalankan. Proses refleksi dilakukan baik secara individu maupun kelompok. Pada tahap ini peserta didik diminta untuk mengungkapkan perasaan dan pengalamannya selama menyelesaikan proyek. Pendidik dan peserta didik mengembangkan diskusi dalam rangka memperbaiki kinerja selama proses pembelajaran, sehingga pada akhirnya ditemukan suatu temuan baru (*new inquiry*) untuk menjawab permasalahan yang diajukan pada tahap pertama pembelajaran.

Sedangkan menurut Brown and Campion dalam Eliyanti dan Nurlita (2018), langkah-langkah *project based learning* meliputi:

- a. Timbulnya masalah dari para peserta didik. dalam hal ini terkait dengan menghadapi masalah (*problem definition*), dan kategori masalah (*problem categorization*).
- b. Memunculkan adanya proyek sebagai alternatif pemecahan masalah.
- c. Pembentukan tim pembelajaran kolaboratif untuk menyelesaikan masalah atau proyek
- d. Setelah kajian lebih lanjut dalam tim membantu rekannya yang lambat yang cepat belajar (*expert*) membantu rekannya yang lambat belajar sehingga tidak mengganggu kelangsungan proyek.

Hal ini mencapai titik kulminasinya berupa pengerjaan serangkaian tugas berkelanjutan bagi semua anggota tim yang memungkinkan terciptanya hasil pemikiran peserta didik yang nyata, dapat dilihat dan dipublikasi berupa suatu artefak atau karya pemikiran yang bermakna.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, peneliti akan menggunakan langkah-langkah model pembelajaran *Project Based Learning* yang dikemukakan oleh Lestari dan Yuwono sebagai acuan dalam pelaksanaan penelitian. Dikarenakan dalam Langkah-langkah yang dikemukakan oleh Lestari dan Yuwono

mempermudah dalam peneliti untuk meneliti model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap *creativity* peserta didik kelas V Sekolah Dasar.

##### 5. Kelemahan Dan Kelebihan Model Pembelajaran *Project Based Learning*

Model pembelajaran *project based learning* memiliki kekurangan dan kelebihannya dalam pembelajaran untuk peserta didik. Menurut Moursund, Biellefeldt & Uderwood dalam Ngilimun dkk. (2018), beberapa kelebihan yang diperoleh dengan menerapkan *project based learning* adalah.

- a. Meningkatkan motivasi, laporan-laporan tertulis tentang proyek itu banyak yang menyatakan bahwa peserta didik suka tekun sampai melewati batas waktu, berusaha keras dalam mencapai proyek pendidik juga melaporkan pengembangan dalam kehadiran dan berkurangnya keterlambatan. Peserta didik melaporkan bahwa belajar dalam proyek lebih *fun* dari pada komponen kurikulum yang lain.
- b. Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah. Penelitian pada pengembangan keterampilan kognitif tingkat tinggi peserta didik perlu menekankan untuk terlibat di dalam tugas-tugas pemecahan masalah dan perlunya untuk pembelajaran khusus pada bagaimana menemukan dan memecahkan masalah banyak sumber yang mendeskripsikan lingkungan belajar berbasis proyek membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan berhasil memecahkan *problem* yang kompleks.
- c. Meningkatkan kolaborasi. Pentingnya kerja kelompok dalam proyek memerlukan peserta didik mengembangkan dan mempraktikkan keterampilan komunikasi. Kelompok kerja kooperatif, evaluasi peserta didik, pertukaran informasi *online* adalah aspek-aspek kolaboratif dari sebuah proyek. Teori-teori kognitif yang baru dan konstruktivistik menegaskan bahwa belajar adalah fenomena sosial, dan bahwa peserta didik akan belajar lebih di dalam lingkungan kolaboratif.
- d. Meningkatkan keterampilan mengelola sumber. Karena pembelajaran berbasis proyek mempersyaratkan peserta didik harus mampu secara cepat memperoleh informasi, maka keterampilan peserta didik untuk mencari dan mendapatkan informasi akan meningkat.

Sementara itu menurut (Sani, 2022), beberapa kelemahan *project based learning* adalah:

- a. membutuhkan banyak waktu untuk menyelesaikan masalah dan menghasilkan produk,
- b. membutuhkan biaya yang cukup,
- c. membutuhkan pendidik yang terampil dan mau belajar,
- d. membutuhkan fasilitas, peralatan dan bahan yang memadai,
- e. tidak sesuai untuk peserta didik yang mudah menyerah dan tidak memiliki pengetahuan serta ketrampilan yang dibutuhkan,
- f. kesulitan melibatkan semua peserta didik dalam kerja kelompok.

### C. Creativity

#### 1. Pengertian *Creativity*

*Creativity* adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru (produk) atau membuat kombinasi baru berdasarkan fakta, data, informasi atau unsur-unsur yang ada. Ciptaan itu tidak perlu seluruh produknya harus baru, mungkin saja gabungan dari unsur-unsur yang ada

*Creativity* merupakan suatu kondisi, sikap atau keadaan yang sangat khusus sifatnya dan hampir tidak mungkin dirumuskan secara tuntas. *Creativity* dapat didefinisikan dalam beraneka ragam pernyataan tergantung siapa dan bagaimana menyiorotinya. Istilah *Creativity* dalam kehidupan sehari-hari selalu dikaitkan dengan prestasi yang istimewa dalam menciptakan sesuatu yang baru, menemukan cara-cara pemecahan masalah yang tidak dapat ditemukan oleh kebanyakan orang, ide-ide baru, dan melihat adanya berbagai kemungkinan (Turyani & Wondal, 2018).

Menurut Maslow dalam Rohman dkk. (2019), mengatakan bahwa:

sumbu dari *creativity* adalah kecenderungan untuk mengaktualisasikan diri, mewujudkan potensi, dorongan untuk berkembang dan menjadi matang, kecenderungan untuk mengekspresikan dan mengaktifkan semua kemampuan organisme. diri sendiri, dengan alam, dan dengan orang lain.

Menurut Munandar dalam Rohman dkk. (2019) *Creativity* merupakan kemampuan umum untuk menciptakan suatu yang baru, sebagai kemampuan untuk memberikan gagasan- gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan- hubungan baru antara unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya .

Sedangkan menurut Rogers dalam Rohman dkk. (2019), mengemukakan *Creativity* adalah kecenderungan untuk mengaktualisasi diri, mewujudkan potensi, dorongan untuk berkembang dan menjadi matang, kecenderungan untuk mengekspresikan dan mengaktifkan semua kemampuan organisme. Jadi sumber dari *Creativity* adalah kecenderungan untuk mengaktualisasi diri, mewujudkan potensi, dorongan untuk berkembang dan menjadi matang.

Pengertian *creativity* juga disampaikan oleh Brookhart dalam bukunya yang berjudul *How to Assess Higher Order Thinking Skill in Your Classroom*. Adapun pandangannya yaitu Salah satu sudut pandang tentang *creativity* menyatakan bahwa *creativity* adalah inspirasi atau menyusun ide-ide baru, kemudian berpikir kritis mengambil alih dan mengevaluasi beberapa ide-ide baru (Driana dkk. 2021). Norris & Ennis yang mendukung pandangan tersebut. Kedua berpikir kritis dan kreatif, menurut mereka, adalah bagian penting dari suatu pemikiran yang baik. Keduanya sering hadir dalam peristiwa nyata dari pemikiran yang baik. Misalnya, *creativity* dapat menimbulkan inspirasi daftar kegiatan yang mungkin, dan berpikir kritis diperlukan untuk memprioritaskan dan mengevaluasi mana yang akan menjadi hal terbaik untuk dilakukan (Widana, 2018).

Berdasarkan beberapa definisi ahli diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa *creativity* adalah kemampuan berpikir seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, baik dalam bentuk karya baru maupun perpaduan dengan hal-hal yang sudah ada, yang semuanya itu relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. *Creativity* juga tidak terlepas

dari kemampuan *creativity*.

## 2. Ciri-ciri *Creativity*

Menurut (Rachmawati dan Kurniati 2019), menyatakan bahwa 22 ciri-ciri yang menunjukkan kepribadian orang kreatif:

- a. terbuka terhadap pengalaman baru,
- b. fleksibel dalam berpikir dan merespon,
- c. bebas dalam berpikir dan merespons,
- d. menghargai fantasi,
- e. tertarik pada kegiatan kreatif,
- f. mempunyai pendapat sendiri dan tidak terpengaruh oleh orang lain,
- g. mempunyai rasa ingin tahu yang besar,
- h. toleran terhadap perbedaan dan situasi yang tidak pasti,
- i. berani mengambil risiko yang diperhitungkan,
- j. percaya diri dan mandiri,
- k. memiliki tanggung jawab dan komitmen kepada tugas,
- l. tekun dan tidak mudah bosan,
- m. tidak kehabisan akal dalam memecahkan masalah,
- n. kaya akan inisiatif,
- o. peka terhadap situasi lingkungan,
- p. lebih berorientasi ke masa kini dan masa depan daripada masalah,
- q. memiliki citra diri dan stabilitas emosi yang baik,
- r. tertarik kepada hal hal-hal yang abstrak, kompleks, holistic dan mengandung teka-teki. Memiliki gagasan orisinal, mempunyai minat luas,
- s. menggunakan waktu yang luang untuk kegiatan yang bermanfaat dan konstruktif bagi pengembangan diri,
- t. kritis terhadap pendapat orang lain,
- u. senang mengajukan pertanyaan yang baik,
- v. memiliki kesadaran etika moral dan estetik yang tinggi.

Dari ciri-ciri *creativity* di atas merupakan suatu hal yang mengungkapkan pribadi seseorang yang kreatif yang secara umum meliputi dari segi aspek



*creativity* yang mencirikan seorang tersebut kreatif. Sehingga dapat juga digunakan sebagai indikator dalam penelitian.

### 3. Aspek Creativity

Dalam mencari tahu aspek dalam *creativity* terdapat empat komponen *creativity* yaitu kelancaran berpikir, keluwesan berpikir, elaborasi dan orisinalitas. Hal ini sependapat menurut Guilford dalam Safi'i (2020) mengemukakan aspek *creativity* yang meliputi *creativity*, sebagai berikut:

#### a. Kelancaran berpikir

- 1) Mencetuskan banyak ide, banyak jawaban, banyak penyelesaian masalah, banyak pertanyaan dengan lancar.
- 2) Memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal.
- 3) Selalu memikirkan lebih dari satu jawaban.

#### b. Keluwesan berpikir

- 1) Menghasilkan gagasan, jawaban, atau pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda.
- 2) Mencari banyak alternatif atau arah yang berbeda-beda.
- 3) Mampu mengubah cara pendekatan atau cara pemikiran.

#### c. Elaborasi

- 1) Mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk
- 2) Menambah atau memperinci detail-detail dari suatu obyek, gagasan, atau situasi sehingga menjadi lebih menarik.

#### d. Orisinalitas

- 1) Mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik.
- 2) Memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri.
- 3) Mampu membuat kombinasi-kombinasi yang tidak lazim dari bagian-bagian atau unsur-unsur.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa *creativity* terdiri dari aspek-aspek yang meliputi kemampuan *creativity* yang terdiri dari kelancaran berpikir, keluwesan, elaborasi dan orisinalitas. Berdasarkan aspek-aspek

tersebut, memiliki karakteristik masing-masing terkait *creativity* yang dimiliki seseorang.

#### 4. Produk yang Kreatif

Menurut (Safi'i, 2020), menyarankan bahwa produk kreatif dapat digolongkan menjadi tiga kategori yaitu.

- a. Kebaruan (*novelty*), adalah sejauh mana produk itu baru, dalam hal: jumlah dan luas proses yang baru, teknik baru, bahan baru, konsep baru yang terlibat, dalam hal di dalam dan diluar lapangan atau bidang, dalam hal dampak dari produk terhadap kreatif dimasa depan. Produk itu *orisinal* dalam arti sangat langka diantara produk-produk yang dibuat oleh orang dengan pengalaman dan pelatihan yang sama juga menimbulkan kejutan (*surprising*) sebelum memberikan penilaian tercengang bahkan kaget, dan terakhir produk itu *germinal* dalam hal dapat menimbulkan gagasan produk orisinal lainnya.
- b. Pemecahan (*resolution*) menyangkut derajat sejauh mana produk memenuhi kebutuhan dari situasi bermasalah. Tiga kriteria dalam dimensi ini ialah, bahwa produk itu harus bermakna (*valuable*) menurut para pengamat, karena memenuhi kebutuhan, logis dengan mengikuti aturan yang ditentukan dalam bidang tertentu dan berguna, karena diterapkan secara praktis.
- c. *Elaborasi* dan *sintesis*. dimensi ini merujuk pada derajat atau sejauh mana produk itu menggabungkan dan *koheren* (bertahan secara logis). Lima kriteria untuk menilai hal ini ialah: produk itu harus *organik*, yaitu canggih, mempunyai nilai lebih dari yang tampak, *kompleks* yaitu berbagai unsur digabungkan pada satu tingkat atau lebih, dapat dipahami, karena tampil secara jelas dan menunjukkan keterampilan atau keahlian yang baik, dikerjakan secara saksama.

Menurut (Safi'i, 2020), tidak perlu produk itu menonjolkan semua kriteria.

Misalnya nilai cukup tinggi pada semua kriteria sebanding dengan nilai sangat tinggi pada beberapa kriteria dan rendah pada beberapa lainnya.

Dapat disimpulkan bahwa dari hasil produk yang kreatif harus meliputi 3 aspek yaitu kebaruan, pemecahan masalah, elaborasi dan sintesis. Dan untuk menentukan suatu kriteria dalam membuat suatu penilaian produk dengan menggabung aspek *Creativity* produk kreatif, tidak semua kriteria dapat ditimbulkan karena penilaian harus disesuaikan dengan konsep produk yang akan dinilai oleh pendidik.

#### **D. Penelitian Relevan**

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang dijadikan sebagai pendukung dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Djhan Nur Mulyani Jurusan Pendidikan pendidik Madrasah Ibtidaiyah fakultas Tarbiyah dan Ilmu Kependidikan pada tahun 2014. Dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar IPS peserta didik melalui penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* (Pembelajaran Berbasis Proyek ) pada peserta didik kelas V di SD Islam AL - Syukro Universal” hasil penelitian yang ditemukan oleh peneliti bahwa pembelajaran tematik muatan IPS menunjukan adanya peningkatan hasil belajar dan *Creativity* peserta didik dapat dilihat dari pers siklus diantaranya pada siklus 1 belum ada peningkatan yang cukup baik. namun pada siklus ke 2 ada peningkatan pada siklus satu mencapai 46,6 % dengan kategori baik. dengan adanya hal tersebut perlu adanya peningkatan Kembali untuk mencapai indikator ketercapaian/ ketuntasan yang telah di buat. Pada siklus ke II peserta didik mengalami peningkatan dengan persentase dari siklus 1 dengan persentase 46,6 menjadi 77,86 pada siklus ke II. Menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik dan *Creativity* peserta didik. Agar tidak terjadi persamaan dalam penelitian Djahn Nur Mulyani fokus penelitian difokuskan pada pembelajaran ips untuk pembeda penelitian.
2. Tri Utami dari universitas Kristen Satya Wacana. Dengan judul “penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* untuk meningkatkan *Creativity* dan hasil belajar IPA peserta didik kelas 3 SD “ hasil penelitian yang ditemukan

menunjukkan bahwa pada pra siklus peserta didik siswa, belum terlihat cukup aktif pada pembelajaran, pada siklus I peserta didik sudah mulai aktif dengan persentase 31,82% setelah siklus I dilaksanakan perlu adanya peningkatan kembali pada peserta didik maka dilakukan siklus ke II dengan hasil persentase 81, 82 % berdasarkan hasil penelitian terlihat adanya peningkatan dari prasiklus, siklus 1, siklus 2. Dengan adanya penerapan model pembelajaran Project Based Learning menunjukkan bahwa peserta didik tertarik terhadap pembelajaran berbasis proyek ini sehingga *Creativity* peserta didik dapat meningkat. Penelitian yang dilakukan oleh Tri Utami dilakukan pada mata pelajaran IPA sedangkan penelitian menggunakan mata pelajaran IPS dalam penelitiannya.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Abelia Luthfita Roufah dengan judul penelitian Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Ipa Melalui Model Project Based Learning ( PjBL ) Berbantuan Media PowerPoint Pada Peserta didik Kelas IV SD Negeri Ngrambitan Semester II Tahun Pelajaran 2015/ 2016. Pada kondisi pra siklus diketahui bahwa rata-rata keaktifan peserta didik sebesar 60,15% dari 23 peserta didik 13 mencapai KKM, 10 peserta didik belum mencapai KKM. Kondisi tersebut meningkat setelah diberikan tindakan. Pada pertemuan 1 siklus I nilai keaktifan peserta didik sebesar 63,77%. Kemudian pada pertemuan 2 siklus I terjadi peningkatan menjadi 71,74%. Peningkatan juga terlihat pada siklus II, setelah dilakukan refleksi dan evaluasi maka dapat dilakukan perbaikan-perbaikan terhadap kekurangan yang terjadi pada siklus I. Pada pertemuan 1 siklus II diperoleh nilai aktivasi peserta didik sebesar 80% dan meningkat pada pertemuan 2 siklus II yakni menjadi 87,68%. Hal tersebut menunjukkan bahwa keaktifan peserta didik mengalami peningkatan baik dari siklus I hingga siklus II. Pada siklus II mencapai 100% ketuntasan.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Erma Novitasari dengan judul upaya peningkatan minat belajar IPS melalui model pembelajaran *Snowball* dan pendekatan *throwing project based learning* peserta didik kelas 4 SDN 07 Boyolali semester 2 tahun pelajaran 2015/2016 dengan hasil penelitian peningkatan minat belajar IPS dapat diupayakan melalui model pembelajaran *ST* dan pendekatan *PjBL*

peserta didik kelas 4 SDN 07 Boyolali Kota Boyolali semester 2 tahun pelajaran 2015/2016 terbukti. Hal ini ditunjukkan melalui perbandingan minat belajar IPS tinggi siklus 1 dan siklus 2 adalah 29 : 35. Penelitian ini dikatakan berhasil yang ditunjukkan oleh 81% >80% dari seluruh peserta didik memiliki minat belajar IPS yang tinggi sesuai dengan kontrol yang ditetapkan.

5. Lian Pujiatun dengan judul penelitian penerapan pembelajaran *ProjectBased Learning* dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan *Creativity* dan hasil belajar peserta didik kelas V SD N 03 Kalimanggis Kec. Kaloran kabupaten Temanggung semester 2 tahun pelajaran 2015/2016. Siklus I peserta didik yang mencapai Kontrol 70% atau 14 peserta didik dalam kategori tinggi dan sangat tinggi. Sedangkan pada siklus II peserta didik yang mencapai Kontrol 90% atau 18 peserta didik dalam kategori tinggi dan sangattinggi. Hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri 03 Kalimanggis dari pra siklus, siklus I hingga siklus II juga mengalami peningkatan. Hasil belajar saat prasiklus mencapai 30% atau 6 peserta didik mendapat nilai diatas KKM 68 dengan kata lain tuntas. Dan pada siklus I peserta didik yang tuntas naik menjadi 65% atau 13 peserta didik. Sedangkan pada siklus II menjadi 85% atau 17 peserta didik nilainya berada diatas KKM atau tuntas.
6. Umi Fiazah melakukan Penelitian tindakan kelas dengan judul penerapan pendekatan saintifik melalui model *Project based learning* untuk meningkatkan keterampilan proses dan hasil belajar peserta didik kelas IV SD Negeri Seworan, Wonosegoro dengan hasil siklus 1 dan siklus 2 menunjukkan temuan kondisi awal pada muatan Bahasa Indonesia serata 58 pada siklus 1 rerata hasil belajar mencapai 64,67, sedangkan pada siklus 2 mencapai 75,33. Temuan ini mengindikasi adanya peningkatan hasil belajar peserta didik pada muatan Bahasa Indonesia. Besaran peningkatan 20% untuk siklus 1 dan 13,33% untuk siklus 2. Ketuntasan hasil belajar peserta didik pada siklus 2 mencapai 73,33%. Pada muatan IPA kondisi awal, rerata 59,33, pada siklus 1 rerata 65,33, sedangkan pada siklus 2 rerata mencapai 76. Dengan persentase peningkatan hasil belajar 20% pada siklus 1 dan 15% pada siklus 2 dengan

ketuntasan hasil belajar peserta didik pada siklus 2 mencapai 75%. Jika dibandingkan dengan Kontrol kinerja sebesar 70%, maka PTK ini dikatakan berhasil karena melampaui 70%.

### E. Kerangka Pikir

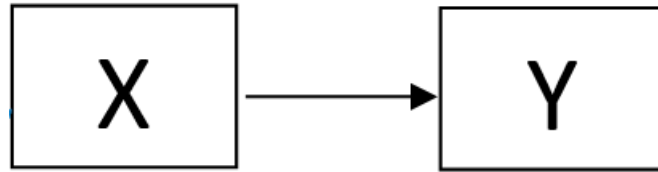
Kerangka Pikir adalah merujuk pada struktur konseptual yang digunakan untuk mengorganisir dan mengelompokkan gagasan, informasi, atau konsep dalam cara yang teratur dan koheren. Ini membantu seseorang dalam merumuskan pemahaman yang lebih baik tentang suatu topik atau masalah, serta membantu dalam proses analisis, perencanaan, dan pengambilan keputusan. Kerangka berpikir juga dapat diartikan sebagai diagram yang berperan sebagai alur logika sistematis tema yang akan ditulis. Menurut (Polancic, 2009) menempatkan hal ini untuk kepentingan penelitian. Dimana kerangka berpikir tersebut dibuat berdasarkan pertanyaan penelitian. pertanyaan itulah yang menggambarkan himpunan, konsep atau mempresentasikan hubungan antara beberapa konsep.

Kerangka Pikir dalam penelitian ini adalah *input*, proses, dan *output*. *Input* merupakan masalah-masalah yang ada pada proses pembelajaran berlangsung ialah 1) Pendidikan masih menerapkan pembelajaran konvensional (*teacher center*), 2) pemilihan model pembelajaran yang belum tepat sehingga *Creativity* peserta didik terbatas, 3) motivasi belajar peserta didik yang masih rendah karena kesulitan dalam memahami materi sehingga kurangnya *Creativity* peserta didik.

Berdasarkan masalah-masalah tersebut, penulis akan mencoba menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* untuk membantu peserta didik memahami materi yang disampaikan. *Output* yang diharapkan adalah dengan diterapkannya model pembelajaran *Project Based Learning* tersebut dapat berpengaruh dalam *Creativity* peserta didik dalam belajar.

Pokok kerangka pikir yang sudah dijelaskan, memungkinkan bahwa model pembelajaran *Project based Learning* berpengaruh terhadap *Creativity* peserta didik. Hubungan antara variabel dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar

kerangka berpikir berikut :



Gambar 2. Kerangka pikir

Keterangan :

X = Model Pembelajaran *Project Based Learning*

Y = *Creativity* Peserta Didik

→ = Pengaruh

Sumber: (Sugiono, 2020)

## F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian ini adalah terdapat pengaruh Model Pembelajaran *project based learning* terhadap *Creativity* peserta didik SD Negeri 2 Wonodadi.

### III. METODE PENELITIAN

#### A. Jenis dan Desain Penelitian

Jenis penelitian ini adalah eksperimen semu (*quasy experiment*). Eksperimen semu (*quasy experiment*) ialah jenis penelitian ilmiah yang digunakan untuk menguji hipotesis atau menjawab pertanyaan penelitian dengan melakukan pengamatan terhadap kelompok subjek atau unit yang tidak dipilih secara acak. Bentuk desain *quasy eksperimen* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Nonequivalent Control Group Design*. Desain ini hampir sama dengan *pretest-posttest control group design*, hanya pada desain ini kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dipilih secara random (Sugiono, 2020).

Pada penelitian ini, penulis menggunakan dua kelompok kelas, yaitu kelompok kelas eksperimen dan kelompok kelas kontrol. Pada kelas eksperimen akan diberi perlakuan menggunakan metode pembelajaran PjBl sedangkan kelas kontrol menggunakan metode konvensional.

Perbedaan rata-rata nilai tes akhir (*posttest*) pada kelas eksperimen dan pada kelas kontrol dibandingkan untuk menentukan apakah terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar yang signifikan antara kedua kelas tersebut.

Tabel 2. Desain penelitian

kelompok	<i>Pre-test</i>	perlakuan	<i>Post-test</i>
Kelas kontrol	O <sub>1</sub>		O <sub>2</sub>
Kelas eksperimen	O <sub>3</sub>	X	O <sub>4</sub>

Keterangan :

O<sub>1</sub> : pengukuran awal kelompok kontrol

O<sub>2</sub> : pengukuran akhir kelompok kontrol

O<sub>3</sub> : pengukuran awal kelompok eksperimen

O<sub>4</sub> : pengukuran akhir kelompok eksperimen

X : pemberian perlakuan (*treatment*) model pembelajaran *Project Based Learning*

(Sugiono, 2020)



## **B. Waktu dan Tempat Penelitian**

### **1. Waktu Penelitian**

Kegiatan penelitian ini akan dilakukan pada semester ganjil tahun 2025

### **2. Tempat Penelitian**

Penelitian ini akan dilaksanakan di SD Negeri 2 Wonodadi di Jl. Raden Intan, Wonodadi, Kec. Gadingrejo, Kab. Pringsewu, Lampung, dengan kode pos 35372.

## **C. Prosedur Penelitian**

Adapun langkah-langkah yang akan dilakukan pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Melakukan kegiatan observasi di sekolah yang akan dijadikan sebagai tempat penelitian.
2. Mengidentifikasi dan merumuskan masalah secara tepat.
3. Melakukan studi pendahuluan dan kajian pustaka.
4. Menentukan subjek penelitian.
5. Melakukan uji homogenitas pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.
6. Menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol.
7. Melakukan pengembangan instrumen penilaian proses (*Psycomotor*) dan tes.
8. Melakukan uji validitas dan reliabilitas instrumen penelitian.
9. Memberikan *pretest* pada kelas kontrol serta eksperimen sebelum pembelajaran berlangsung untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik.
10. Melakukan pembelajaran pada kelas kontrol tanpa menerapkan model *PjBL* dan pembelajaran pada kelas eksperimen dengan menggunakan menerapkan model *PjBL*.
11. Memberikan *posttest* pada kelas kontrol serta eksperimen setelah kegiatan pembelajaran untuk mengetahui skor *posttest*.
12. Melakukan analisis data menggunakan teknik analisis data t-test untuk sampel terpisah dan uji keefektifan relatif.
13. Melakukan uji hipotesis penelitian.
14. Membuat pembahasan hasil penelitian.
15. Menarik kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan.

16. Menyusun laporan penelitian.

#### **D. Populasi dan Sampel**

##### **1. Populasi Penelitian**

Populasi dalam penelitian ini peserta didik kelas V di SD Negeri 2 Wonodadi yang berjumlah 40 orang dengan rincian sesuai pada tabel berikut:

Tabel 3. Jumlah Kelas Lima di SD Negeri 2 Wonodadi Pringsewu

No.	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah	Jumlah Total
1.	VA	11	9	20	40
2.	VB	8	12	20	

*Sumber: Dokumentasi wali kelas Lima SD Negeri 2 Wonodadi tahun pelajaran 2025/2026*

##### **2. Sampel Penelitian**

Sampel merupakan kelompok kecil individu yang dikaitkan langsung dalam penelitian. Dalam pengertian lain sampel merupakan sebagian wakil populasi yang diteliti atau obyek yang diambil dan dapat mewakili populasi. Sampel pada penelitian ini terdiri dari 2 kelas yaitu kelas V A sebagai kelas eksperimen dan kelas V B sebagai kelas kontrolnya. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik sampling jenuh. Teknik sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel (Sugiono, 2020).

#### **E. Variabel Penelitian**

Sebuah penelitian harus memiliki variabel baik berupa variabel bebas maupun variabel terikat. (Sugiono, 2020) menyatakan bahwa :

“Variabel pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulan. Variabel merupakan atribut, sifat atau nilai yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya”.

Terdapat dua macam variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya

atau timbulnya variabel terikat, sedangkan variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Pada penelitian ini terdapat 2 variabel yaitu :

1. Variabel bebas (*Independent*)

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah Model Pembelajaran *Project Based Learning* (X)

2. Variabel Terikat (*Dependent*)

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah *Creativity* Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar Negeri 2 Wonodadi (Y)

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

1. Definisi Konseptual Variabel

Definisi konseptual merupakan sebuah definisi yang memberikan penjelasan tentang konsep-konsep yang ada menggunakan pemahaman sendiri dengan singkat, jelas dan tegas. Berdasarkan landasan teori yang telah dipaparkan, dapat dikemukakan definisi konseptual dari masing-masing variabel sebagai berikut:

- a. Model Pembelajaran *Project Based Learning*

Model pembelajaran *project based learning* merupakan pendekatan yang memerlukan peserta didik dalam merancang proyek, melaksanakan proyek, dan berkolaborasi dalam proyek – proyek yang relevan dengan kehidupan nyata yang kemudian merespon hasil proyek tersebut.

- b. *Creativity*

*Creativity* adalah kemampuan mereka untuk berpikir secara kritis, analitis, dan praktis untuk menghasilkan solusi yang inovatif dan efektif terhadap masalah yang kompleks.

2. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional adalah pendefinisian secara operasional suatu konsep sehingga dapat diukur, dicapai dengan melihat pada dimensi tingkah laku atau properti yang ditunjukkan oleh konsep dan mengategorikan hal tersebut menjadi elemen yang diamati dan dapat diukur. Untuk memudahkan pengumpulan data agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam mendefinisikan objek penelitian,

maka variabel yang diuji dalam sebuah penelitian perlu dioperasionalkan.

Definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

a. Model Pembelajaran *Project Based Learning*

Model Pembelajaran *Project Based Learning* merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada pendidik untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek. Kerja proyek dalam penelitian ini adalah dapat mencakup pengukuran sejauh mana peserta didik merancang pertanyaan esensial, tingkat keterlibatan mereka dalam penyelidikan, dan kemampuan mereka untuk berkolaborasi dalam proyek-proyek. langkah-langkah Model Pembelajaran *Project Based Learning* sebagai berikut.

1) Penentuan Pertanyaan Mendasar (*Start With the Essential Question*)

Pembelajaran dimulai dengan pertanyaan esensial, yaitu pertanyaan yang dapat memberi penugasan peserta didik dalam melakukan suatu aktivitas. Mengambil topik yang sesuai dengan realitas dunia nyata dan dimulai dengan sebuah investigasi mendalam dan topik yang diangkat relevan untuk para peserta didik.

2) Mendesain Perencanaan Proyek (*Design a Plan for the Project*)

Perencanaan dilakukan secara kolaboratif antara pengajar dan peserta didik. Dengan demikian peserta didik diharapkan akan merasa “memiliki” atas proyek tersebut. Perencanaan berisi tentang aturan main, pemilihan aktivitas yang dapat mendukung dalam menjawab pertanyaan esensial, dengan cara mengintegrasikan berbagai subjek yang mungkin, serta mengetahui alat dan bahan yang dapat diakses untuk membantu penyelesaian proyek.

3) Menyusun Jadwal (*Create a Schedule*)

Pengajar dan peserta didik secara kolaboratif menyusun jadwal aktivitas dalam menyelesaikan proyek. Aktivitas pada tahap ini antara lain: (1) membuat timeline untuk menyelesaikan proyek, (2) membuat deadline penyelesaian proyek, (3) membawa peserta didik agar merencanakan cara yang baru, (4) membimbing peserta didik ketika mereka membuat cara yang tidak berhubungan dengan proyek, dan (5) meminta peserta

didik untuk membuat penjelasan (alasan) tentang pemilihan suatu cara.

4) Memonitor peserta didik dan kemajuan proyek (*Monitor the Students and the Progress of the Project*)

Pengajar bertanggungjawab untuk melakukan monitor terhadap aktivitas peserta didik selama menyelesaikan proyek. Monitoring dilakukan dengan cara memfasilitasi peserta didik pada setiap proses. Dengan kata lain pengajar berperan menjadi mentor bagi aktivitas peserta didik. Agar mempermudah proses monitoring, dibuat sebuah rubrik yang dapat merekam keseluruhan aktivitas yang penting.

5) Menguji Hasil (*Assess the Outcome*)

Penilaian dilakukan untuk membantu pengajar dalam mengukur ketercapaian standar, berperan dalam mengevaluasi kemajuan masing-masing peserta didik, memberi umpan balik tentang tingkat pemahaman yang sudah dicapai peserta didik, membantu pengajar dalam menyusun strategi pembelajaran berikutnya.

6) Mengevaluasi Pengalaman (*Evaluate the Experience*)

Pada akhir proses pembelajaran, pengajar dan peserta didik melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah dijalankan. Proses refleksi dilakukan baik secara individu maupun kelompok. Pada tahap ini peserta didik diminta untuk mengungkapkan perasaan dan pengalamannya selama menyelesaikan proyek. Pengajar dan peserta didik mengembangkan diskusi dalam rangka memperbaiki kinerja selama proses pembelajaran, sehingga pada akhirnya ditemukan suatu temuan baru (*new inquiry*) untuk menjawab permasalahan yang diajukan pada tahap pertama pembelajaran.

b. *Creativity*

*Creativity* adalah proses dimana seseorang menggunakan akalanya dengan menghubungkan informasi-informasi yang dimiliki, sehingga dapat mencapai suatu keputusan untuk menghasilkan banyak kemungkinan jawaban sesuai dengan masalah dan bervariasi. Indikator kemampuan *creativity* yang digunakan dalam penelitian ini adalah 1) *fluency* (kemampuan berpikir lancar); 2) *flexibility* (kemampuan berpikir luwes);

3) *originality* (kemampuan berpikir orisinal); 4) *elaboration* (kemampuan memperinci).

## G. Teknik Pengumpulan Data

### 1. Tes

Tes merupakan suatu teknik yang digunakan oleh seseorang kepada beberapa subjek untuk melihat hasil yang telah dikerjakan oleh subjek tersebut. Nasrudin (2019) mengemukakan bahwa teknik tes adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan serentetan soal atau tugas serta alat lainnya kepada subjek yang diperlukan datanya. Pengumpulan data dengan teknik tes dapat disebut sebagai pengukuran (*measurement*). Tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik sebelum dan setelah mempelajari materi yang dibelajarkan menggunakan soal-soal yang diberikan sesuai dengan kebutuhan peneliti dalam penelitiannya. Hasil tes tersebut selanjutnya akan dianalisis untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penerapan model PJBL pada peserta didik kelas 5 di SD Negeri 2 Wonodadi.

### 2. Non tes

#### a. Observasi

Teknik observasi digunakan untuk mengumpulkan data kualitatif dan kuantitatif tentang perilaku nyata yang muncul selama proses pembelajaran Model *PjBL* di kelas eksperimen. Data ini berfungsi sebagai data pendukung yang memperkuat temuan statistik Uji-T.

Jenis Observasi: Menggunakan Observasi Non-Partisipan (*Non-Participant Observation*) yang dilakukan secara terstruktur. Peneliti dan observer (guru mitra) tidak terlibat langsung, hanya mengamati proses pengerjaan proyek. (Sugiyono, 2019).

Instrumen: Lembar Observasi *Creativity* (28 butir) yang telah divalidasi dan digunakan untuk mencatat keterlaksanaan *creativity* pada 4 aspek (Kelancaran, Keluwesan, Orisinalitas, dan Elaborasi).

Tujuan Khusus: Data persentase kemunculan *creativity* digunakan sebagai

data pendukung utama dalam Sub-bab Pembahasan Bab IV.

b. Dokumentasi

Dokumentasi adalah data yang diperoleh langsung dari penelitian meliputi buku-buku, peraturan-peraturan, foto-foto atau segala sesuatu yang relevan dalam penelitian. Menurut Sugiyono (2020), dokumentasi adalah suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka, dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian.

Studi dokumen merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan tes, serta memiliki kredibilitas tinggi jika didukung oleh rekaman data faktual.

Dokumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

Data Peserta Didik: Meliputi daftar nama peserta didik kelas 5A (Eksperimen) dan 5B (Kontrol) untuk mengetahui jumlah dan mempermudah pembagian kelompok.

Data Awal Sekolah: Berupa data nilai rapor, atau data administrasi lainnya yang dibutuhkan untuk Uji Homogenitas awal kelas.

Dokumentasi Proses Pembelajaran: Berupa foto-foto kegiatan *pre-test* dan *post-test*, serta proses kegiatan pembelajaran Model PjBL (diskusi, perencanaan, pengerjaan proyek) di kelas eksperimen. Dokumentasi visual ini digunakan untuk memperkuat justifikasi narasi penelitian.

## H. Instrumen Penelitian

### 1. Instrumen Tes

Semua penelitian melibatkan pengumpulan data untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan dalam penelitian tersebut. Umumnya peneliti menggunakan instrumen untuk mengumpulkan data penelitian. Instrumen merupakan suatu alat yang memenuhi persyaratan akademis sehingga dapat dipergunakan sebagai alat untuk mengukur suatu objek ukur atau mengumpulkan data mengenai suatu variabel (Sapta, 2007). Instrumen dapat berbentuk tes dan

juga dapat berbentuk non-tes, namun untuk memperoleh sampel tingkah laku dari ranah kognitif digunakan tes.

Instrumen adalah sebagai alat untuk mengukur informasi atau melakukan pengukuran. Instrumen pengumpul data menurut (Suryabrata, 2018) adalah alat yang digunakan untuk merekam-pada umumnya secara kuantitatif keadaan dan aktivitas atribut-atribut psikologis. Atribut-atribut psikologis itu secara teknis biasanya digolongkan menjadi atribut kognitif dan atribut non kognitif. (Suryabrata, 2018) mengemukakan bahwa untuk atribut kognitif, perangsangnya adalah pertanyaan. Sedangkan untuk atribut non-kognitif, perangsangnya adalah pernyataan. Instrumen penelitian merupakan alat-alat yang digunakan untuk memperoleh atau mengumpulkan data dalam rangka memecahkan masalah penelitian atau mencapai tujuan penelitian. Jika, data yang diperoleh tidak akurat (valid), maka keputusan yang diambil pun akan tidak tepat.

Untuk mengukur variabel *Creativity* peserta didik, penelitian ini menggunakan instrumen berupa soal esai. Pengembangan instrumen ini didasarkan pada indikator *Creativity* yang diturunkan secara hierarkis dari aspek penilaian kognitif tingkat tinggi menurut Revisi Taksonomi Bloom, yaitu C4 (Menganalisis), C5 (Mengevaluasi), dan C6 (Mencipta). Pendekatan ini memastikan bahwa soal esai mampu menguji tiga dimensi utama *creativity*, yaitu Kelancaran Berpikir (C4), Keluwesan Berpikir (C5), dan Elaborasi (C6), sehingga penilaian yang dihasilkan bersifat komprehensif dan mengukur Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi (HOTS). Berikut ini merupakan kisi-kisi instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data:

Tabel 4. Kisi-Kisi instrument soal Creativity

Variabel	Indikator <i>Creativity</i>	Sub-indikator	Aspek kognitif	Butir Soal
Creativity	Kelancaran berpikir	Peserta didik mampu mencetuskan banyak ide, banyak jawaban, banyak penyelesaian masalah, banyak pertanyaan dengan lancar. Peserta didik mampu memberikan banyak cara atau	C4	1,2,3



Variabel	Indikator <i>Creativity</i>	Sub-indikator	Aspek kognitif	Butir Soal
		saran untuk melakukan berbagaihal. Peserta didik selalu memikirkan lebih dari satu jawaban.		
	Keluwesannya berpikir	Peserta didik menghasilkan gagasan, jawaban, atau pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda Peserta didik mencari banyak alternatif atau arah yang berbeda-beda. Peserta didik mampu mengubah cara pendekatan atau cara pemikiran.	C5	4,5
	Elaborasi	Peserta Didik mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk Peserta didik menambah atau memperinci detail-detail dari suatu obyek, gagasan, atau situasi sehingga menjadi lebih menarik.	C6	6,7
	Orisinalitas	Peserta didik mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik. Peserta didik memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri. Peserta didik mampu membuat kombinasi-kombinasi yang tidak lazim dari bagian-bagian atau unsur-unsur.	C6	8,9,10
Total				10

## 2. Observasi

Instrumen penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data variabel *creativity* peserta didik adalah Lembar Observasi . Observasi dipilih karena *creativity* merupakan variabel ranah non-kognitif, dan manifestasinya paling tepat diukur melalui pencatatan perilaku nyata di kelas. Teknik ini bersifat sistematis dan terstruktur, dilakukan di kelas pembelajaran Konvensional dan Model Pembelajaran *Project Based Learning* untuk membandingkan pengaruh

kedua perlakuan tersebut. Menurut Suharsimi Arikunto (2019, hlm. 226), "Observasi atau pengamatan adalah kegiatan pemusatan perhatian terhadap suatu objek dengan menggunakan seluruh alat indra."

Lembar observasi ini disusun berdasarkan empat indikator berpikir divergen, yaitu Kelancaran, Keluwesan, Elaborasi, dan Orisinalitas, yang diturunkan menjadi 28 butir perilaku spesifik yang diamati. Penskoran dilakukan menggunakan Skala Penilaian (Rating Scale) dengan rentang skor 1 (Jarang) hingga 4 (Selalu) untuk mencatat intensitas kemunculan *creativity* peserta didik. Skala ini berfungsi sebagai alat ukur kuantitatif untuk memfasilitasi pengujian hipotesis penelitian.

Tabel 5. Kisi kisi Lembar Observasi

Aspek <i>Creativity</i>	Jumlah Butir	Sub- Indikator
Kelancaran ( <i>Fluency</i> )	7	Kemampuan siswa mengajukan ide/saran yang beragam saat <i>brainstorming</i> proyek.
Keluwesannya ( <i>Flexibility</i> )	7	Kemampuan siswa mengubah atau mencari alternatif solusi saat menghadapi hambatan proyek.
Orisinalitas ( <i>Originality</i> )	7	Keunikan atau kebaruan ide/desain produk akhir proyek yang dihasilkan.
Elaborasi ( <i>Elaboration</i> )	7	Kelengkapan dan kerincian detail pada produk atau laporan presentasi proyek.
Total Butir Observasi	28	

## I. Uji Persyaratan Instrumen

Instrumen yang penulis gunakan adalah instrumen tes dengan tujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan peserta didik dan bagaimana hasil belajar peserta didik setelah mengikuti proses belajar menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning*.

### 1. Uji Validitas instrumen

Pengertian validitas instrumen dalam penelitian kuantitatif dikemukakan para pakar metode penelitian sebagai "*the degree to which it measures what it is supposed to measure*". Artinya validitas suatu penelitian berkaitan dengan

sejauh mana seorang peneliti mengukur apa yang seharusnya diukur. Secara khusus, validitas pada penelitian kuantitatif bersumber pada pandangan empirisme yang menekankan pada bukti, objektivitas, kebenaran, deduksi, nalar, fakta dan data numerik. Alat pengukuran yang biasanya dipakai adalah observasi dan tes (Budiastuti & Bandur, 2018).

Uji coba instrumen tes dilaksanakan pada peserta didik SD Negeri 2 Wonodadi dengan jumlah 40 peserta didik. Jumlah yang di uji cobakan sebanyak 10 soal *essay* dan 28 lembar observasi . Untuk melakukan uji validitas ini menggunakan program SPSS. Teknik pengujian yang sering digunakan para peneliti untuk uji validitas adalah menggunakan korelasi *Bivariate Pearson* (Produk Momen Pearson). Analisis ini dengan cara mengkorelasikan masing-masing skor item dengan skor total. Skor total adalah penjumlahan dari keseluruhan item. Item-item pertanyaan yang berkorelasi signifikan dengan skor total menunjukkan item-item tersebut mampu memberikan dukungan dalam mengungkap apa yang ingin diungkap à Valid. Jika  $r$  hitung  $\geq r$  tabel (uji 2 sisi dengan sig. 0,05) maka instrumen atau item-item pertanyaan berkorelasi signifikan terhadap skor total (dinyatakan valid).

Berikut merupakan rumus point biserial (Arikunto, 2006)

$$r_{pbis} = \frac{M_p - M_t}{S} \times \sqrt{\frac{p}{q}}$$

**Keterangan:**

$r_{pbis}$  = Koefisien Korelasi Point Biserial

$S$  = Standar Deviasi

$M_p$  = Rata – rata jawaban benar

$M_t$  = Rata – rata skor total

$p$  = proporsi jawaban benar terhadap seluruh jawaban

$q$  =  $1 - p$

Tabel 6. Kriteria Korelasi Point Biserial

Koefisien Korelasi (r)	Tafsiran
$0,40 \leq r < 1,00$	Soal Baik
$0,30 \leq r < 0,40$	Terima dan Perbaiki
$0,20 \leq r < 0,30$	Soal Diperbaiki
$0,00 \leq r < 0,20$	Soal Ditolak

sumber : Arikunto (2006)

Jumlah soal yang di ujicobakan adalah sebanyak 10 soal *essay* . Setelah dilakukan uji coba soal, dilakukan analisis butir soal menggunakan korelasi *point biserial* dengan bantuan program *microsof office excell 365*. Data hasil analisis butir tes adalah sebagai berikut :

Tabel 7. Hasil Analisis Validitas Soal Tes Creativity

No	Item observasi	Keterangan
1	Item 1	Valid
2	Item 2	Valid
3	Item 3	Valid
4	Item 4	Valid
5	Item 5	Valid
6	Item 6	Valid
7	Item 7	Valid
8	Item 8	Valid
9	Item 9	Valid
10	Item 10	Valid

(lampiran 15 halaman 122)

## 2. Uji Reliabilitas Instrumen

Terdapat beberapa formula untuk menghitung nilai koefisien reliabilitas yang bergantung kepada metode atau teknik pengumpulan data reliabilitas yang digunakan. Menurut (Sugiono, 2020) instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali. Menghitung reliabilitas digunakan rumus KR.20 (*kuder Richardson*) dengan bantuan *Microsoft excel*. Metode KR-20 merupakan koefisien reliabilitas yang dapat menggambarkan variasi dari item – item untuk jawaban benar / salah yang diberi skor 0 atau 1. Berikut merupakan rumus formula KR-20 :

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

### Keterangan :

$r_{11}$  : Koefisien Reliabilitas

$n$  : Banyaknya peserta didik

$p$  : Proporsi subjek menjawab soal dengan benar

$q$  : proporsi subjek menjawab soal dengan salah (1-p)

$S^2$  : Simpangan baku (*varians*)

Tabel 8. Koefisien reabilitas KR 20

No.	Koefisien Reabilitas	Tingkat Reabilitas
1.	0,80-1,00	Sangat kuat
2.	0,60-0,79	Kuat
3.	0,40-0,59	Sedang
4.	0,20-0,39	Rendah
5.	0,00-0,19	Sangat rendah

Sumber : Arikunto (2013)

Bersasarkan hasil perhitungan, dengan jumlah peserta didik 40 dan menggunakan rumus tersebut maka didapatkan hasil  $r_{11} = 0,876$ . Untuk menguji signifikansinya, maka rpbi dikonsultasikan dengan koefisien reabilitas. Sehingga  $r_{11} = 0,876$  dikategorikan **sangat kuat**.

### 3. Uji tingkat kesukaran

Uji kesukaran soal adalah analisis yang digunakan untuk mengetahui tingkat kesulitan suatu butir soal, apakah soal tersebut tergolong mudah, sedang, atau sulit bagi peserta tes. Tujuannya adalah agar soal yang digunakan dalam evaluasi pembelajaran memiliki tingkat kesukaran yang seimbang, sehingga dapat membedakan kemampuan peserta didik secara objektif. Soal yang terlalu mudah tidak dapat mengukur kemampuan tinggi, sedangkan soal yang terlalu sulit dapat membuat hasil tes tidak valid. Rumus Uji Kesukaran Soal (Indeks Kesukaran) :

$$P = B/N$$

Keterangan:

P = indeks kesukaran (difficulty index)

B = jumlah peserta yang menjawab benar pada butir soal tertentu

N = jumlah seluruh peserta tes

Berdasarkan hasil uji tingkat kesukaran soal dengan ini didapati hasil sebagai berikut:

Tabel 9. Hasil uji kesukaran soal

No	Item soal	<i>P(Nilai kesukaran)</i>	<i>Tingkat kesukaran</i>	Keterangan
1	Soal 1	0.4	Sukar	Digunakan
2	Soal 2	0.8	mudah	Digunakan
3	Soal 3	0.95	Mudah sekali	Digunakan
4	Soal 4	1.05	Mudah sekali	Digunakan
5	Soal 5	0.9	Mudah	Digunakan
6	Soal 6	0.9	mudah	Digunakan
7	Soal 7	1.0	Mudah sekali	Digunakan
8	Soal 8	0.85	Mudah	Digunakan
9	Soal 9	1.05	Mudah sekali	Digunakan
10	Soal 10	1.35	Mudah sekali	Digunakan

(lampiran 17 halaman 128)

Berdasarkan hasil uji diketahui bahwa dari 10 item soal *Creativity* hanya 1 soal yang memiliki tingkat kesukaran sukar, sedangkan diantaranya masuk ke dalam kategori mudah dan mudah sekali.

## J. Uji Analisis Data dan Teknik Analisis Data

### 1. Uji Prasyarat Analisis Data

Analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber lain terkumpul (Sugiono, 2020) Dalam penelitian ini dilakukan dua pengujian analisis data yaitu uji prasyarat data dan uji hipotesis. Uji prasyarat data adalah dengan pengujian normalitas dan linearitas. Selanjutnya dilanjutkan dengan uji hipotesis untuk mengambil suatu kesimpulan.

#### a. Uji Normalitas

Uji normalitas data ini bertujuan untuk mengetahui distribusi data dalam variabel yang akan digunakan dalam penelitian data yang baik dan layak digunakan dalam penelitian adalah data yang memiliki distribusi normal (Sujarweni, 2019). Pada penelitian ini menggunakan uji normalitas Kolmogrov-Smirnov yang dihitung dengan bantuan program *SPSS for windows release 16.0* dengan pengambilan keputusan sebagai berikut:

Jika  $\text{Sig} > 0,05$  maka data berdistribusi normal

Jika  $\text{Sig} < 0,05$  data tidak berdistribusi normal

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah prosedur statistik yang digunakan untuk menguji apakah variabilitas atau keragaman dari beberapa kelompok atau perlakuan adalah sama atau homogen. Tujuan utamanya adalah untuk menentukan apakah sampel-sampel yang diuji berasal dari populasi yang memiliki variabilitas yang serupa atau tidak. Dalam konteks analisis statistik, uji homogenitas membantu untuk memastikan bahwa asumsi homogenitas varians terpenuhi sebelum menerapkan analisis statistik yang lebih lanjut, seperti uji ANOVA (Analysis of Variance) atau uji-t. Jika homogenitas dianggap terpenuhi, interpretasi hasil analisis statistik menjadi lebih dapat diandalkan dan valid. Uji homogenitas sering digunakan dalam desain penelitian untuk memastikan bahwa perbandingan antara kelompok-kelompok tidak terpengaruh oleh perbedaan signifikan dalam variabilitas antar kelompok. Adapun kriteria penerimaan uji homogenitas adalah sebagai berikut :

Jika  $Sig > 0,05$  maka data homogen

Jika  $Sig < 0,05$  data tidak homogen

c. Uji N-Gain

Setelah melakukan perlakuan terhadap kelas eksperimen dan kelas control, maka diperoleh data berupa hasil pretest, posttest, dan peningkatan pengetahuan (N-Gain). Pretest dilakukan sebelum kegiatan pembelajaran untuk mengukur pengetahuan awal peserta didik mengenai materi yang diajarkan, sedangkan posttest dilakukan untuk mengetahui gambaran mengenai pengetahuan peserta didik setelah pembelajaran berakhir. Hasil dari Pretest dan posttest dibandingkan sehingga dapat diketahui seberapa jauh pengaruh pembelajaran yang telah dilakukan oleh penulis.

Menghitung peningkatan pengetahuan (N-Gain) dapat digunakan rumus berikut:

$$N - Gain = \frac{(skor\ post - skor\ pre)}{(skor\ maksimal - skor\ pre)}$$

Keterangan

Skor Posttest : Nilai yang diperoleh siswa setelah diberikan perlakuan.

Skor Pretest : Nilai yang diperoleh siswa sebelum diberikan perlakuan.

Skor Maksimal: Nilai tertinggi yang mungkin dicapai siswa

Sumber: Yuwono (2020)

d. Uji hasil observasi *Project Based Learning*

Analisis data observasi ini bertujuan untuk mengukur tingkat keterlaksanaan sintaks Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) di kelas eksperimen. Data ini berfungsi sebagai kontrol implementasi (validasi proses) untuk memastikan perlakuan telah dilaksanakan sesuai prosedur. Data hasil observasi (skor yang diperoleh dari lembar observasi) diolah menggunakan teknik persentase yang merujuk pada rumus berikut.

$$\text{Persentase} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

**Keterangan:**

Skor yang Diperoleh: Jumlah total skor yang dicapai selama observasi pelaksanaan PjBL.

Skor Maksimal: Jumlah total skor tertinggi yang mungkin dicapai.

Sumber : Arikunto (2013)

Hasil persentase keterlaksanaan PjBL ditafsirkan menggunakan kriteria yang diadopsi dari ahli evaluasi.

Tabel 10. Keterangan persentase hasil observasi

Persentase Keterlaksanaan	Kategori Keterlaksanaan
81% – 100%	Sangat Baik
61% – 80%	Baik
41% – 60%	Cukup
21% – 40%	Kurang
0% – 20%	Sangat Kurang

2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis pada penelitian ini perlu diujikan untuk membuktikan kebenaran dari hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya. Dalam penelitian ini hipotesis akan di uji dengan menggunakan uji t untuk dua sampel yang berpasangan (*paired sample t test*). Dengan bantuan *SPSS for windows release 16.0*. Menurut (Sujarweni, 2019), *paired sample t test* digunakan untuk menentukan ada tidaknya perbedaan rata-rata dua sampel bebas, dua sampel yang dimaksud adalah sampel yang sama namun mempunyai dua data. Untuk mengambil keputusan dari pengujian hipotesis sebagai berikut: Jika  $\text{sig} > 0,05$  maka  $H_0$  diterima Jika  $\text{sig} < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak



H<sub>0</sub>: tidak terdapat pengaruh Model pembelajaran PjBL terhadap *creativity* peserta didik kelas 5 di SD Negeri 2 Wonodadi

H<sub>a</sub>: terdapat pengaruh Model pembelajaran PjBL terhadap *creativity* peserta didik kelas 5 di SD Negeri 2 Wonodadi

## V. KESIMPULAN DAN SARAN

### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengolahan dan analisa data yang dilakukan dengan ini dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *project based learning* berpengaruh terhadap kemampuan *creativity* peserta didik hal ini dilihat dari nilai hasil uji t dengan Sig 2 tailed sebesar  $0,000 < 0,05$  yang berarti PjBL memberikan pengaruh terhadap kerativitas peserta didik.

### B. Saran

Peneliti memberikan beberapa saran bagi beberapa pihak diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Bagi peserta didik

Manfaatkan kesempatan yang diberikan dalam pembelajaran berbasis proyek untuk mengeksplorasi ide-ide kreatif, bekerja sama dengan teman sekelas, dan mengejar minat pribadi dalam menyelesaikan proyek-proyek yang menantang.

2. Bagi tenaga pendidik

Berikan panduan yang jelas dan dukungan yang memadai kepada peserta didik selama proses pembelajaran berbasis proyek, dorong kolaborasi antar peserta didik, dan gunakan refleksi sebagai alat untuk memperbaiki pengalaman pembelajaran.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Lakukan studi yang mendalam tentang dampak pembelajaran berbasis proyek terhadap pengembangan *Creativity* peserta didik dari berbagai tingkat dan latar belakang, serta telusuri faktor-faktor yang memengaruhi keberhasilan implementasi PJBL dalam meningkatkan *creativity*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Al-Tabany, T. I. B. 2014. Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, Dan Kontekstual: Konsep, Landasan, Dan Implementasinya Pada Kurikulum 2013. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Arikunto. 2006. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek. Jakarta: Pt. Rineka Cipta.
- Budiastuti, D., & Bandur, A. 2018. Validitas Dan Reliabilitas Penelitian Dengan Analisis Dengan Nvivo, Spss Dan Amos. Jakarta: Mitra Wacana Media.
- Driana, E., Susilowati, A., Ernawati, E., & Ghani, Abd. R. A. 2021. Assessing Students' Higher-Order Thinking Skills: Knowledge And Practices Of Chemistry Teachers In Vocational Senior Secondary Schools. Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan, 27(1), 37–47. <https://doi.org/10.21831/jptk.v27i1.32882>
- Elisa, E. 2021. Pengertian Model Pembelajaran. Educhannel.id. <https://educhannel.id/blog/artikel/pengertian-model-pembelajaran/>
- Eliyanti, M., & Nurlita, R. 2018. Pengembangan Pembelajaran Aktif Menggunakan Metode Pembelajaran Berbasis Proyek (Pjbl) Dalam Pembelajaran Bahasa Sastra Indonesia Di Kelas Rendah. Jurnal Pedagogi. <https://journal.uniku.ac.id/index.php/pedagogi/article/download/1586/1168>
- Fathurrochman, M. 2017. Model-Model Pembelajaran Inovatif: Alternatif Desain Pembelajaran Yang Menyenangkan. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Florida, R. 2025. The Rise of the Creative Class Revisited, Second Edition. New York: Basic Books.
- Ghozali, I. 2018. Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program Ibm Spss 25. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Handayani, I. R. 2025. Project Based Learning: Video Pembelajaran Untuk Membangun 4c Skills Mahasiswa Pada Mata Kuliah Bunpo Shojokyu. Hirameki, 1(1), 1–7. <https://hirameki.ejournal.unri.ac.id/>
- Hardini, I., & Puspitasari, D. 2017. Strategi Pembelajaran Terpadu (Teori, Konsep, & Implementasi). Yogyakarta: Familia.

- Hikmah, L. N., & Agustin, R. D. 2018. Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap. *Jurnal Prismaatika*, 1(1).  
<https://doi.org/10.33503/prismaatika.v1i1.291>
- Lestari, S., & Yuwono, A. A. 2022. Choaching Untuk Meningkatkan Kemampuan Guru Dalam Menerapkan Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning). *Kun Fayakun*.
- Majid, A. 2017. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mashitoh, N. L. D., Sukestiyarno, Y., & Wardono, W. 2021. Creative Thinking Ability Based On Self Efficacy On An Independent Learning Through Google Classroom Support. *Journal Of Primary Education*, 10(1).  
<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpe>
- Nasrudin, J. 2019. *Metodologi Penelitian Pendidikan (Buku Ajar Praktis Cara Membuat Penelitian)*. Bandung: Pt. Panca Terra Firma.
- Ngalimun, Fauzani, M., & Salabi, A. 2018. *Strategi Dan Model Pembelajaran*. Banjarmasin: Aswaja Pressindo.
- Ngalimun, M., Nuryansah, E., & Kurniawan, K. 2018. *Pengembangan Model Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Nurlina, Nurfadilah, & Bahri, A. 2021. *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Makassar: LPP Unismuh Makassar.
- Polancic, G. 2009. *Empirical Research Methods Poster*.  
<https://hirameki.ejournal.unri.ac.id/>
- Prasetyo, B., & Hidayat, M. T. 2020. Peningkatan Aktivitas Siswa Melalui Proses Pembelajaran Model Discovery Learning Pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Pendidikan*.
- Rachmawati, Y., & Kurniati, E. 2019. *Strategi Pengembangan Creativity Pada Anak: Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kencana.
- Rafik, M. 2020. Pengaruh Project Based Learning Terhadap Daya Creativity Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(2), 150-165.
- Riyanti. 2020. Efektivitas Penggunaan Perangkat Pembelajaran Project Based Learning (Pjbl) Terintegrasi Stem Berbasis E-Learning Untuk Meningkatkan. *Dwija Cendikia*. <https://jurnal.uns.ac.id/jdc>
- Riyanto, Fauzi, R., Syah, I. M., & Muslim, U. B. 2021. *Model Stem (Science, Technology, Engineering And Mathematics) Dalam Pendidikan*. Bandung: Widina Bakti Persada. [www.penerbitwidina.com](http://www.penerbitwidina.com)

- Rohman, A. A., Suryawan, A. I., & Priyanto, I. J. 2019. Penerapan Model Experiential Learning Berbantuan Media Gambar Untuk Meningkatkan Creativity Kerajinan Tangan Peserta Didik. Vol. 17, Issue 2.
- Rosmala, I. 2018. Model-Model Pembelajaran Matematika. Jakarta: Pt. Bumi Aksara.
- Safi'i, A. 2020. Creative Learning: Strategi Pengembangan Creativity Anak Berbakat. Tulungagung: Akademia Pustaka.
- Safi'i, A. 2020. Teori Dan Aplikasi Creativity Dan Inovasi Dalam Pendidikan. Yogyakarta: Deepublish.
- Sani, R. A. 2022. Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning). Jakarta: Bumi Aksara.
- Sani, R. A. 2022. Inovasi Pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sappaile, B. I. 2007. Konsep Instrumen Penelitian Pendidikan. Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v13i66.356>
- Setiawan, L., Wardani, N. S., & Permana, T. I. 2021. Peningkatan Creativity Siswa Pada Pembelajaran Tematik Menggunakan Pendekatan Project-Based Learning. Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi, 8(1). <https://doi.org/10.21831/jppfa.v8i2.40574>
- Shofi, N., Sakdiyah, S. H., & Yulianti. 2019. Pengaruh Creativity Guru Terhadap Kemampuan Creativity Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas V Di Sdn Kanigoro. Seminar Nasional Pgsd Unikama. <https://conference.unikama.ac.id/artikel/>
- Sternberg, R. J., & Lubart, T. 2023. An investment perspective on creativity: Three decades of theory and research. Journal of Creative Behavior, 57(1), 89–103. <https://doi.org/10.1002/jocb.565>
- Suciani, T., Lasmanawati, E., & Rahmawati, Y. 2018. Pemahaman Model Pembelajaran Sebagai Kesiapan Praktik Pengalaman Lapangan (Ppl). Jurnal Media Pendidikan, Gizi, dan Kuliner, Vol. 7, Issue 1. <https://doi.org/10.17509/boga.v7i1.11599>
- Suciani, R. D., Juhadi, & Lutfi, A. A. 2018. Penerapan Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Pemecahan Masalah. Jurnal Geografi, 15(1), 54-65.
- Sugiono. 2020. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D. Bandung: Alfabeta.

- Sujarweni, V. W. 2019. *Metodologi Penelitian Bisnis Ekonomi*. Yogyakarta: Pustaka Baru.
- Surya, A. P., Relmasira, S. C., Tyas, A., & Hardini, A. 2018. Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (Pjbl) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Kreatifitas Siswa. *Jurnal Pesona Dasar*, 6(1), 41–54. <http://www.jurnal.unsyiah.ac.id/pesona/article/view/10834>
- Surya, M., Alwi, M., & Sari, D. P. 2018. Peningkatan Keterampilan Creativity Siswa Melalui Model Project Based Learning Pada Materi Daur Hidup Hewan. *Jurnal Pendidikan Dasar Fip Unp*, 4(1), 89-98.
- Suryabrata, S. 2018. *Metodologi Penelitian* (28th Ed.). Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Susilawati, E. 2021. Project Based Learning (Pjbl) Learning Model During The Covid-19 Pandemic. Vol. 4, Issue 5. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- Turyani, E. M. S., & Wondal, R. 2018. *Pengembangan Creativity Pembelajaran Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Penerbit Chivita Books.
- Voogt, J., & Roblin, N. P. 2020. Developing and implementing 21st-century skills in education. In B. J. M. Schiefele & E. D. M. Korthagen (Eds.), *The Routledge Handbook of Educational Psychology*. New York: Routledge.
- Wahyuni, S. 2019. Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Mahasiswa. *Jurnal Edutech*, 5(1). <http://jurnal.umsu.ac.id/index.php/edutech/article/view/2897>
- Wahyuni, S. 2019. *Implementasi Model Project Based Learning (Pjbl) Dalam Pembelajaran Abad 21*. Bandung: Cv. Alfabeta.
- Wena, M. 2018. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wibowo, A. 2025. Strategi Pembelajaran Berbasis Proyek. Dalam Handayani, S. (Ed.), *Inovasi Pendidikan Di Era Digital* (Hal. 45-60). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Widana, I. W. 2018. *Higher Order Thinking Skills Assessment (Hots)*. Jakarta: Direktorat Pembinaan SM