

**PENGARUH MODEL *PROJECT BASED LEARNING* BERBANTUAN
KOMIK TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF
PENDIDIKAN PANCASILA PESERTA DIDIK
KELAS IV SD**

(Skripsi)

Oleh

**Fany Primandari
NPM 2213053032**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026**

ABSTRAK

PENGARUH MODEL *PROJECT BASED LEARNING* BERBANTUAN KOMIK TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PENDIDIKAN PANCASILA PESERTA DIDIK KELAS IV SD

Oleh

Fany Primandari

Kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu kompetensi penting yang harus dikembangkan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar, karena kreativitas peserta didik berperan dalam membentuk kemampuan bernalar, memecahkan masalah, serta mengekspresikan gagasan secara orisinal dalam konteks nilai-nilai Pancasila. Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV di SD Aisyiyah Metro, yang terlihat dari belum tercapainya indikator kelancaran, keluwesan, keaslian, dan elaborasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan komik serta perbedaan kemampuan berpikir kreatif peserta didik antara pembelajaran PjBL berbantuan komik dan PjBL tanpa bantuan komik. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes. Penelitian ini menggunakan metode *Quasi Experimental Design* dengan *Nonequivalent Control Group Design one grup pretest-posttest*. Populasi penelitian ini berjumlah 38 peserta didik dan sampel yang digunakan yaitu 38 peserta didik kelas IV Al-Mutakabir dan IV Al-Kholiq, sampel ditentukan dengan teknik *purposive sampling* yang mengambil sampel dari semua populasi. Data dianalisis dengan uji regresi sederhana dengan signifikansi $0,001 < 0,05$ dan uji T (*independent T test*) dengan signifikansi $0,012 < 0,05$. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan komik berpengaruh signifikan dan menghasilkan perbedaan kemampuan berpikir kreatif peserta didik antara pembelajaran PjBL berbantuan komik dan PjBL tanpa bantuan komik.

Kata kunci: berpikir kreatif, komik, pendidikan pancasila, peserta didik, *project based learning*, sekolah dasar.

ABSTRACT

**THE EFFECT OF THE PROJECT BASED LEARNING MODEL
ASSISTED BY COMICS ON STUDENTS' CREATIVE
THINKING SKILLS IN PANCASILA EDUCATION
OF FOURTH-GRADE ELEMENTARY
SCHOOL STUDENTS**

By

Fany Primandari

Creative thinking ability was one of the essential competencies that needed to be developed in Pancasila Education at the elementary school level, as students' creativity played a role in shaping their reasoning skills, problem-solving abilities, and capacity to express original ideas within the context of Pancasila values. The problem in this study was the low creative thinking ability of fourth-grade students in Pancasila Education at SD Aisyiyah Metro, as indicated by the unmet indicators of fluency, flexibility, originality, and elaboration. This study aimed to determine the effect of implementing the Project Based Learning (PjBL) model assisted by comics and to identify the differences in students' creative thinking ability between learning with PjBL assisted by comics and PjBL without comic assistance. The data collection technique used was a test. This study employed a Quasi-Experimental Design with a Nonequivalent Control Group Design using a one-group pretest-posttest approach. The study population consisted of 38 students, and the sample included all 38 fourth-grade students of classes Al-Mutakabir and Al-Kholiq, selected using a purposive sampling technique that took the entire population as the sample. The data were analyzed using simple regression with a significance value of $0.001 < 0.05$ and an independent t-test with a significance value of $0.012 < 0.05$. The results of this study showed that the implementation of the Project Based Learning (PjBL) model assisted by comics had a significant effect and produced differences in students' creative thinking ability between learning with PjBL assisted by comics and PjBL without comic assistance.

Keywords: comics, creative thinking, elementary school, pancasila education, project based learning, students.

**PENGARUH MODEL *PROJECT BASED LEARNING* BERBANTUAN
KOMIK TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF
PENDIDIKAN PANCASILA PESERTA DIDIK
KELAS IV SD**

Oleh

Fany Primandari

Skripsi

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

Pada

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026**

Judul Skripsi : PENGARUH MODEL *PROJECT BASED LEARNING* BERBANTUAN KOMIK TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PENDIDIKAN PANCASILA PESERTA DIDIK KELAS IV SD

Nama Mahasiswa : *Fany Primandari*

No. Pokok Mahasiswa : 2213053032

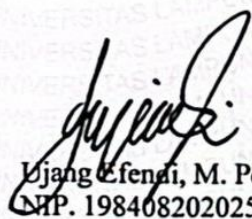
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Ilmu Pendidikan

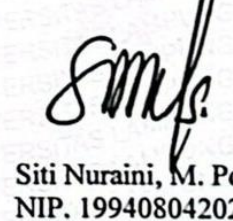
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



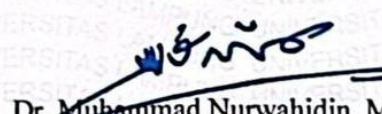
Dosen Pembimbing I


Ujang Efendi, M. Pd. I
NIP. 198408202025211055

Dosen Pembimbing II


Siti Nuraini, M. Pd.
NIP. 199408042025212054

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan


Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.
NIP. 197412202009121002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Ujang Efendi, M. Pd. I

Sekretaris : Siti Nuraini, M. Pd.

Penguji Utama : Fadhilah Khairani, S. Pd., M. Pd.

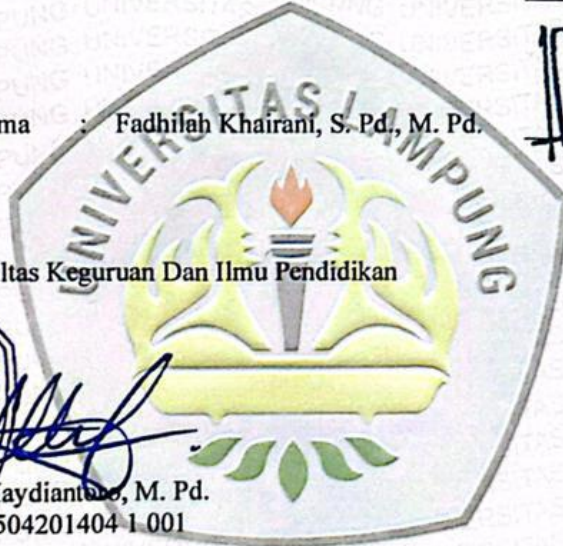
Ujang Efendi
Siti Nuraini

Fadhilah Khairani



2. Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan

Dekan : H. M. Maydianto, M. Pd.
NIP. 19870504201404 1 001



Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 29 Januari 2026

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini adalah :

Nama : Fany Primandari
NPM : 2213053032
Program Studi : S1-Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Fakultas : Keguruan Dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Model *Project Based Learning* Berbantuan Komik Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Pendidikan Pancasila Peserta Didik Kelas IV SD” tersebut adalah hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

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

Metro, 27 Januari 2026
pernyataan,



Fany Primandari
NPM 2213053032

RIWAYAT HIDUP



Fany Primandari lahir di Metro, Kota Metro, Provinsi Lampung pada tanggal 15 September 2004. Peneliti merupakan anak pertama dari dua bersaudara dari pasangan Bapak Sukamdi dengan Ibu Suyatmi.

Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti sebagai berikut.

1. TK Budi Luhur lulus pada tahun 2010
2. SD Negeri 2 Subing Karya lulus pada tahun 2016
3. SMP Negeri 1 Bandar Mataram lulus pada tahun 2019
4. SMA Negeri 1 Seputih Mataram lulus pada tahun 2022

Pada tahun 2022 peneliti terdaftar sebagai mahasiswa S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung melalui jalur SNMPTN. Selama menyelesaikan studi, peneliti juga aktif di kegiatan organisasi mahasiswa yaitu FORKOM PGSD tahun 2022 menjabat sebagai Anggota Bidang Pendidikan, Racana Kampus B sebagai Anggota dalam bidang kaderisasi dan HIMAJIP FKIP Unila menjabat sebagai anggota dalam bidang Danus. Pada Tahun 2023 peneliti diamanahkan menjadi Sekretaris Koordinator Bidang Danus dan pada tahun berikutnya menjabat sebagai Wakil Bendahara Umum II Periode 2024.

MOTTO

“Jangan takut gagal, karena yang tidak pernah gagal hanyalah orang-orang yang tidak pernah melangkah”

(Buya Hamka)

SANWACANA

Puji syukur kehadiran Allah Swt yang telah memberikan segala limpahan rahmat, taufik dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan komik terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV di Sekolah Dasar, sebagai syarat meraih gelar sarjana di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Lampung Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M., yang telah mengesahkan ijazah dan gelar sarjana peneliti;
2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., yang mengesahkan skripsi peneliti;
3. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., yang telah memberikan persetujuan peneliti dalam melaksanakan penelitian dan menyelesaikan surat menyurat guna syarat skripsi;
4. Koordinator Program Studi PGSD Fadhilah Khairani, M.Pd., yang sudah memfasilitasi secara administratif peneliti menyelesaikan skripsi ini, sekaligus sebagai dosen penguji utama yang senantiasa memberikan saran, masukan dan gagasan guna penyempurnaan skripsi;
5. Ketua penguji Ujang Efendi, M.Pd. I, yang telah senantiasa meluangkan waktunya memberi bimbingan, saran, juga nasihat yang luar biasa kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik;

6. Sekretaris penguji Siti Nuraini, M.Pd., yang telah senantiasa memberikan bimbingan dan arahan terhadap skripsi.
7. Bapak dan Ibu Dosen serta Tenaga Kependidikan S-1 PGSD Universitas Lampung terimakasih atas segala ilmu pengetahuan yang telah diberikan selama proses perkuliahan;
8. Kepala SD Aisyiyah Metro Zaenal Abidin, S.Pd., yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian;
9. Wali kelas IV SD Aisyiyah Metro Muhammad Berkah, S.Pd. dan Auzi Ulfah Husnud Darojah, S.Pd., yang telah memberikan arahan dan bantuan selama pelaksanaan penelitian;
10. Peserta didik kelas IV SD Negeri 7 Metro Pusat, yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melaksanakan uji instrumen;
11. Peserta didik kelas IV SD Aisyiyah Metro yang telah berpartisipasi aktif dalam terselenggaranya penelitian;
12. Sahabatku Linda Novitasari, Arswendo, Dinda, Akbar, Wulan, Vani Olivia Najwa, Anisa Saputri, Ulfah Karimani Zakiyyah, Terima kasih peneliti ucapkan atas semangat, support, canda dan tawa yang telah diberikan. Terimakasih atas kebersamaan, doa, dan bantuan yang tak ternilai, terus hadir dalam suka dan duka. Semoga persahabatan yang penuh ketulusan senantiasa terjalin dalam kebaikan dan kesuksesan di masa yang akan datang;
13. Teman-temanku semasa kuliah InfoKebaya, Cinderella berpangeran, juicy, dan Elsa Nur Pareza . Terimakasih sudah menjadi sahabat peneliti selama kuliah 4 tahun, tempat, berbagi cerita, saling membantu satu sama lain, sekaligus mendapat pengalaman-pengalaman baru yang luar biasa di perkuliahan;
14. Kabinet Sinergi Harmoni dan Kabinet Dhira Gantari. Pengalaman organisasi yang luar biasa, menjadi keluarga yang tidak sedarah dan mengukir kenangan-kenangan manis yang tak terlupakan. Satu tahun terasa singkat sekali lagi peneliti ucapkan terima kasih sudah menjadi bagian cerita dalam hidup peneliti yang sama-sama belajar untuk

proses pendewasaan ini.

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

Metro, 27 Januari 2026
Peneliti

A handwritten signature in black ink, consisting of several loops and strokes, representing the name Fany Primandari.

Fany Primandari
NPM 2213053032

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	9
1. Manfaat Teoritis	9
2. Manfaat Praktis	9
II. TINJAUAN PUSTAKA.....	11
A. Belajar dan Pembelajaran	11
1. Pengertian Belajar	11
2. Pembelajaran.....	12
3. Teori Belajar	12
B. Kemampuan Berpikir Kreatif	15
1. Berpikir Kreatif	15
2. Ciri-ciri Berpikir Kreatif	16
3. Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif	19
4. Faktor-faktor Berpikir Kreatif.....	22
C. Model Pembelajaran	24
1. Pengertian Model Pembelajaran	24
2. Jenis-jenis Model Pembelajaran	24
D. Model <i>Project Based Learning</i>	27
1. Pengertian <i>Project Based Learning</i>	27
2. Karakteristik Model <i>Project Based Learning</i> (PjBL)	28
3. Langkah-langkah Model <i>Project Based Learning</i>	30

4. Kelebihan dan Kekurangan PjBL.....	34
E. Komik	36
1. Pengertian Komik	36
2. Langkah-langkah Pembuatan Komik.....	37
4. Kekurangan dan Kelebihan Komik.....	39
F. Pendidikan Pancasila	41
1. Hakikat Pembelajaran Pendidikan Pancasila	41
2. Tujuan Pembelajaran Pendidikan Pancasila	42
3. Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar	43
G. Penelitian Relevan	44
H. Kerangka Berpikir	46
I. Hipotesis Penelitian	47
III. METODE PENELITIAN	48
A. Jenis dan Desain Penelitian	48
1. Desain Penelitian	48
B. Setting Penelitian	49
C. Prosedur Penelitian	49
D. Populasi dan Sampel Penelitian.....	50
1. Populasi Penelitian.....	50
2. Sampel Penelitian.....	50
E. Variabel Penelitian.....	51
F. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel	52
G. Teknik Pengumpulan Data	54
H. Instrumen Penelitian	55
1. Instrumen Tes.....	55
2. Instrumen Non Tes.....	57
I. Uji Coba Instrumen.....	59
J. Uji Prasyarat Instrumen Tes.....	60
1. Uji Validitas	60
2. Uji Reliabilitas	61
K. Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis	62
1. Uji Prasyarat Analisis Data	62
2. Jenis Penelitian.....	65
2. Uji Hipotesis	65
IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	69
A. Hasil Penelitian.....	69
1. Pelaksanaan Penelitian.....	69
2. Deskripsi Hasil Penelitian.....	70
3. Analisis Data Penelitian	72
4. Uji Hipotesis	74
B. Pembahasan	77
C. Keterbatasan Penelitian	84

V. SIMPULAN DAN SARAN	86
A. Simpulan.....	86
B. Saran	87
 DAFTAR PUSTAKA	 89

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data analisis kemampuan berpikir kreatif Kelas IV di SD Aisyiyah Metro	3
2. Indikator kemampuan berpikir kreatif menurut Munandar	20
3. Kriteria penskoran instrumen tes berpikir kreatif menurut Munandar	20
4. Sintaks model <i>Project Based Learning</i>	32
5. Populasi peserta didik kelas IV	50
6. Kisi-kisi Instrumen Tes	55
7. Aktivitas keterlaksanaan	57
8. Rubrik berpikir kreatif	58
9. Klasifikasi Validitas	60
10. Uji Validitas Instrumen Tes	61
11. Klasifikasi Reliabilitas	62
12. Tabel uji normalitas	64
13. Hasil uji homogenitas	65
14. Jadwal Kegiatan Penelitian	69
15. Data poin indikator berpikir kreatif kelas kontrol dan eksperimen	70
16. Data poin indikator berpikir kreatif	71
17. Distribusi frekuensi nilai <i>pretest</i> kelas kontrol dan eksperimen	72
18. Distribusi frekuensi nilai <i>posttest</i> kelas kontrol dan eksperimen	73
19. Persentase aktivitas peserta didik	73
20. Hasil perhitungan uji regresi linear sederhana	74
21. Tabel R square	75
22. Hasil uji T	76

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka pikir.....	47
2. Desain penelitian.....	48
3. Histogram rata-rata nilai pretest dan posttest kemampuan berpikir kreatif	71

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan	97
2. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan	98
3. Surat Balasan Izin Uji Coba Instrumen.....	99
4. Surat Izin Penelitian	100
5. Surat Balasan Izin Penelitian	101
6. Pedoman Wawancara	102
7. Soal Penelitian Pendahuluan Berpikir Kreatif	103
8. Modul Ajar Kelas Kontrol	104
9. Modul Ajar Kelas Eksperimen.....	108
10. Surat Validasi Modul Ajar	115
11. Surat Validasi Media.....	117
12. Surat Validasi Instrumen Tes	118
13. Foto Wawancara bersama Wali Kelas	120
14. Data Nilai Pretest Eksperimen	121
15. Data Nilai Posttest Eksperimen.....	123
16. Data Nilai Pretest Kelas Kontrol.....	125
17. Data Nilai Posttest Kelas Kontrol	126
18. Uji Validitas	127
19. Uji Reliabilitas	128
20. Hasil Uji Normalitas	129
21. Hasil Uji Homogenitas.....	133
22. Hasil Uji Regresi Linear Sederhana.....	137
23. Hasil Uji T (<i>Independent T Test</i>)	138
24. Data Observasi	139
25. Hasil Uji Instrumen SDN 7 Metro Pusat.....	140
26. Hasil Nilai <i>Pretest</i> Kemampuan Berpikir Kreatif Kelas IV Al-Mutakabbir..	146
27. Hasil Nilai <i>Posttest</i> Kemampuan Berpikir Kreatif Kelas IV Al-Mutakabbir	150
28. Hasil Nilai <i>Pretest</i> Kemampuan Berpikir Kreatif Kelas IV Al-Khaliq	155
29. Hasil Nilai <i>Posttest</i> Kemampuan Berpikir Kreatif Kelas IV Al-Khaliq.....	160
31. Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian Kelas Kontrol	166
32. Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian Kelas Eksperimen	169
33. Media Komik	172

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu keterampilan berpikir tingkat tinggi yang sangat diperlukan peserta didik untuk menghadapi tantangan pembelajaran abad ke-21. Kemampuan berpikir kreatif sendiri merupakan keterampilan berpikir tingkat tinggi yang memungkinkan peserta didik menghasilkan ide-ide baru, unik, serta bermanfaat dalam memecahkan berbagai permasalahan Febrianingsih, (2022). Kemampuan berpikir kreatif tercermin dari aktivitas mental peserta didik dalam menemukan penyelesaian yang tidak biasa, berbeda dari umumnya, dan mampu memandang persoalan dari sudut pandang yang beragam Setiawan dkk., (2024). Dengan demikian, kemampuan berpikir kreatif menandai sejauh mana peserta didik mampu mengeksplorasi berbagai alternatif solusi yang lebih variatif dan bermakna Putri dan Alberida, (2022).

Pentingnya kemampuan berpikir kreatif dalam pendidikan terletak pada kontribusinya dalam membantu peserta didik menghadapi tantangan abad ke-21 yang menuntut kecakapan berpikir kritis, inovatif, dan aplikatif Aji dkk., (2024). Kemampuan berpikir kreatif memberikan gambaran tentang pencapaian tujuan pendidikan, yang tidak hanya terbatas pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga mencakup keterampilan memecahkan masalah secara orisinal, fleksibel, dan mendalam Anggela dkk., (2022). Dengan berkembangnya kemampuan berpikir kreatif, pendidik dapat mengevaluasi serta merancang pembelajaran yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik Istiyono dkk., (2018).

Hasil kajian beberapa ahli Pendidikan, Menurut Surya dkk., (2018) kemampuan berpikir kreatif peserta didik tergolong rendah karena sebagian besar belum mampu mengungkapkan gagasan secara mandiri dan mengalami keterbatasan ruang untuk berekspresi serta menyampaikan pendapat sesuai kreativitasnya. Kirana dkk., (2024) menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif peserta didik masih berada pada kategori rendah sebelum diterapkannya model pembelajaran yang inovatif. Kelemahan terutama terlihat pada indikator keluwesan dan orisinalitas, di mana peserta didik mengalami kesulitan dalam menghasilkan berbagai alternatif solusi serta ide-ide baru.

Selanjutnya Hidayah dkk., (2021) mengemukakan bahwa kemampuan berpikir kreatif peserta didik masih tergolong rendah karena dipengaruhi oleh kurangnya motivasi dan minat belajar, kesulitan dalam memahami permasalahan yang diberikan, serta belum terbiasa menghadapi tugas yang menuntut pemikiran kreatif. Selain itu, proses pembelajaran yang cenderung monoton juga membuat peserta didik kurang mendapat kesempatan untuk berimajinasi, mengembangkan ide, dan mencoba solusi yang berbeda, sehingga kemampuan berpikir kreatif mereka belum berkembang optimal.

Peneliti melakukan wawancara dan observasi di SD Aisyiyah Metro, hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif masih perlu dikembangkan. Hal ini ditunjukkan oleh peserta didik belum mencapai empat indikator kemampuan berpikir kreatif. Selain itu, proses pembelajaran cenderung bersifat satu arah atau masih *teacher center*. Pendidik dalam proses pembelajaran belum menggunakan model pembelajaran yang bersintaks. Sekolah tersebut sudah menggunakan media pembelajaran tetapi belum maksimal.

Berdasarkan penelitian pendahuluan yang peneliti lakukan di SD Aisyiyah Metro bahwa kemampuan berpikir kreatif kelas IV masih tergolong rendah. Hal ini ditunjukkan dari analisis kemampuan berpikir kreatif yang

mengidentifikasi rendahnya kemampuan berpikir kreatif peserta didik di SD Aisyiyah Metro yang dapat dilihat pada tabel analisis kemampuan berpikir kreatif dibawah ini .

Tabel 1. Data analisis kemampuan berpikir kreatif Kelas IV di SD Aisyiyah Metro

Kelas	Indikator Penilaian	Persentase Rata-rata Skor (100)	Peserta Didik
IV A 21 Peserta didik	Kelancaran	24%	5
	Keluwesasan	33%	7
	Keaslian	48%	10
	Elaborasi	19%	4
Total skor = 31%			
IV B 17 Peserta didik	Kelancaran	41%	7
	Keluwesasan	47%	8
	Keaslian	59%	10
	Elaborasi	29%	5
Total skor = 44%			

Sumber: Peneliti adaptasi dari Sintia (2025)

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa dari total 38 peserta didik, hanya sebagian kecil yang mencapai skor optimal pada setiap indikator berpikir kreatif. Pada kelas IV A yang berjumlah 21 peserta didik, rata-rata skor keseluruhan hanya mencapai 31% dengan rincian: indikator kelancaran sebesar 24% (5 peserta didik), keluwesan 33% (7 peserta didik), keaslian 48% (10 peserta didik), dan elaborasi 19% (4 peserta didik). Sementara itu, pada kelas IV B dengan jumlah 17 peserta didik, diperoleh rata-rata skor keseluruhan 44% dengan perolehan pada indikator kelancaran 41% (7 peserta didik), keluwesan 47% (8 peserta didik), keaslian 59% (10 peserta didik), dan elaborasi 29% (5 peserta didik). Data tersebut menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif peserta didik, baik di kelas IV A maupun IV B, masih tergolong rendah karena sebagian besar belum mencapai skor maksimal pada keempat indikator penilaian.

Kemampuan berpikir kreatif dapat dipengaruhi beberapa model pembelajaran. Kemampuan berpikir kreatif peserta didik dapat ditingkatkan melalui penggunaan model pembelajaran yang sesuai Smith dkk., (2023).

Penelitian yang dilakukan oleh Oudat dkk., (2025) menunjukkan bahwa penerapan model *Discovery Learning* berdampak positif terhadap keterampilan berpikir kreatif peserta didik karena mereka dilibatkan secara aktif dalam proses menemukan konsep melalui kegiatan eksplorasi. Sejalan dengan itu, Ernawati dkk., (2023) melaporkan bahwa penggunaan model *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan *scaffolding* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik melalui aktivitas pemecahan masalah yang mendorong munculnya ide-ide baru. Penelitian lain oleh Lasari dkk., (2023) menyatakan bahwa penerapan model *RADEC* berkontribusi dalam pengembangan kemampuan berpikir kreatif peserta didik, sebab tahapan *Read, Answer, Discuss, Explain, Create* memberikan ruang bagi peserta didik untuk membangun pengetahuan sekaligus melatih keterampilan menghasilkan gagasan yang orisinal.

Hasil penelitian Rahayuningsih dkk., (2023) menunjukkan bahwa model *Inquiry Learning* memberikan pengaruh signifikan terhadap pengaruh kemampuan berpikir kreatif peserta didik melalui kegiatan penyelidikan terbuka yang memicu fleksibilitas dan kebaruan gagasan. Sejalan dengan itu, Partiga dan Dhoruri, (2024) menemukan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* juga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik karena diskusi kelompok yang dilakukan memungkinkan peserta didik bertukar ide secara variatif. Tidak hanya itu, penelitian Putri dkk. (2022) menyatakan bahwa penerapan model *Project Based Learning (PjBL)* mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik yang tercermin pada indikator kefasihan, keluwesan, dan kebaruan ide.

Berdasarkan hasil penelitian mengenai berbagai model pembelajaran yang terbukti berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif seperti *Discovery Learning*, *Problem Based Learning (PBL)*, *Project Based Learning (PjBL)*, *Inquiry*, *RADEC*, dan *Kooperatif Tipe Jigsaw*, peneliti memilih untuk menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* dalam penelitian ini. Peneliti memilih model ini karena strukturnya yang menekankan keterlibatan aktif peserta didik dalam merancang, melaksanakan,

dan menghasilkan produk nyata. Melalui tahapan orientasi masalah, perencanaan proyek, penyusunan jadwal, pelaksanaan proyek, penyusunan laporan, presentasi hasil, dan evaluasi, PjBL memberikan kesempatan luas bagi peserta didik untuk mengembangkan keterampilan berpikir kreatif, termasuk kemampuan menghasilkan ide-ide baru, memodifikasi gagasan, serta menciptakan solusi inovatif yang relevan dengan konteks kehidupan nyata.

Model *Project Based Learning* (PjBL) terbukti berpengaruh terhadap berpikir kreatif peserta didik. Penelitian yang dilaksanakan di SDN 1 Sedonglor dan SDN 1 Panongan menunjukkan bahwa penerapan PjBL mampu meningkatkan keterampilan sosial peserta didik Hermanto dkk., (2021). Selanjutnya, penelitian di SDN 02 Krompeng dan SDN 01 Kalirejo menemukan bahwa penggunaan PjBL efektif terhadap berpikir kreatif sekaligus keterampilan pemecahan masalah peserta didik Setiawan dkk., (2020). Selain itu, studi di SDN Miroto Semarang juga memperlihatkan bahwa penerapan PjBL berpengaruh positif terhadap berpikir kreatif dan keaktifan peserta didik Ningrum dan Fathurrahman, (2024). Penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) yang dirancang secara sistematis dengan dukungan media dan tahapan pembelajaran yang terstruktur terbukti memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif dan keterampilan pemecahan masalah matematika peserta didik kelas VI. Temuan tersebut menegaskan bahwa perangkat pembelajaran yang dikembangkan secara matang tidak hanya berfungsi sebagai sarana pendukung pendidik dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran, melainkan juga berperan efektif dalam mendorong ketercapaian tujuan belajar peserta didik secara optimal Ndiung dan Menggo (2024).

Perangkat pembelajaran, termasuk model dan media yang digunakan, perlu dipertimbangkan secara matang sebelum memulai kegiatan pembelajaran. Perangkat yang dirancang dengan baik dapat mendukung peserta didik dalam mencapai tujuan belajar secara lebih efektif Kusumawati, (2016). Perangkat pembelajaran yang disusun secara sistematis terbukti mempermudah

pendidik dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran sehingga tujuan belajar lebih mudah tercapai Nurmawita dan Ain, (2023). Penelitian yang dilakukan di SDN 08 Sentibak menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan masih kurang memadai dan keterbatasan kreativitas pendidik dalam meracik media ajar, sehingga berdampak pada rendahnya efektivitas pembelajaran peserta didik Lin dkk., (2024). Selain itu, penggunaan media pembelajaran Pendidikan Pancasila di sampel masih minim sehingga kemampuan berpikir kreatif peserta didik relatif rendah Nuraini, (2025).

Rendahnya kemampuan berpikir kreatif disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang jarang digunakan sehingga pembelajaran kurang optimal dan cenderung membuat peserta didik dan kurang antusias Sembiring, (2023). Selanjutnya, penggunaan model *Project Based Learning* (PjBL) yang dikombinasikan dengan media pembelajaran seperti *PowerPoint* dan video interaktif terbukti meningkatkan kreativitas peserta didik Wulandari dkk., (2023). Penelitian lain juga mengatakan bahwa model *Project Based Learning* (PjBL) dibantu dengan media kartu gambar terbukti berpengaruh dalam kemampuan berpikir kreatif peserta didik Setiawan dkk., (2024). Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran yang sesuai serta dukungan media yang tepat memberikan pengaruh positif terhadap berpikir kreatif. Merujuk pada temuan penelitian sebelumnya, peneliti merekomendasikan penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) yang dipadukan dengan komik sebagai alternatif inovatif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Perpaduan ini dirancang untuk mengatasi kejenuhan dalam pembelajaran sekaligus menghadirkan ide-ide yang lebih menarik bagi peserta didik.

Media komik secara signifikan efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik dalam konteks mengapresiasi drama. Peningkatan terlihat jelas dari perbandingan kelas eksperimen (menggunakan komik) dan kelas kontrol (menggunakan teks drama biasa) Wiarsih (2013).

Selanjutnya, penelitian lain menyatakan bahwa penggunaan media komik yang dipajang di dinding kelas terhadap kreativitas peserta didik dalam karya seni. Hasil kuantitatif menunjukkan peningkatan signifikan kreativitas peserta didik setelah eksposur terhadap komik di dinding, dibandingkan sebelum penggunaan media tersebut Tilawatila, (2024). Selain itu, menemukan bahwa penerapan media komik digital, terjadi peningkatan kreativitas yang signifikan, di mana peserta didik menjadi lebih aktif, imajinatif, serta mampu menghasilkan gagasan yang lebih variatif dalam proses pembelajaran tematik Auliawati dkk., (2023). Penelitian terdahulu belum ada yang mengkaji secara khusus mengenai pengaruh model *Project Based Learning* berbantuan komik terhadap kemampuan berpikir kreatif Pendidikan Pancasila yang menjadikan *research gap* sekaligus novelty dalam penelitian ini. Peneliti mengusulkan komik sebagai media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *canva*.

Berdasarkan penelitian terdahulu, yang membuktikan bahwa model *Project Based Learning* (PjBL) maupun media komik telah terbukti berpengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kreatif. Maka dari itu, kombinasi keduanya diharapkan menghasilkan pengaruh yang lebih signifikan dibandingkan penggunaan masing-masing secara terpisah. Penggunaan media komik dalam model *Project Based Learning* (PjBL) memfasilitasi praktik pemahaman secara langsung, sehingga menciptakan sinergi yang meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk mengkaji penerapan model *Project Based Learning* berbantuan komik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan pengaruhnya terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas IV di SD Aisyiyah Metro, dengan judul skripsi:

"Pengaruh Model *Project Based Learning* Berbantuan Komik terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Pendidikan Pancasila Peserta Didik Kelas IV SD".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka peneliti mengidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Pembelajaran di SD masih didominasi pendekatan satu arah (*teacher center*), sehingga belum memberikan ruang yang cukup bagi pengembangan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.
2. Kemampuan berpikir kreatif peserta didik belum diasah secara khusus melalui model pembelajaran yang inovatif dan kontekstual, melainkan hanya diukur melalui ulangan atau evaluasi konvensional.
3. Media komik sebagai media visual yang menarik dan mudah dipahami belum digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.
4. Model pembelajaran yang mampu mendorong partisipasi aktif, kreativitas, dan penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan nyata, seperti *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan komik, belum diterapkan dalam pembelajaran di SD Aisyiyah Metro.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi pada model *Project Based Learning* Berbantuan Komik (X) dan Kemampuan Berpikir Kreatif pendidikan pancasila peserta didik kelas IV SD (Y).

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah disebutkan sebelumnya, maka diperoleh rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh model *Project Based Learning* berbantuan komik terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas IV SD?
2. Apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas IV SD antara yang menggunakan model *Project Based Learning* berbantuan komik dengan yang menggunakan model *Project Based Learning*?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menganalisis pengaruh penerapan model *Project Based Learning* berbantuan komik terhadap kemampuan berpikir kreatif Peserta Didik kelas IV SD
2. Untuk mengetahui perbedaan kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas IV SD antara yang menggunakan pembelajaran model *Project Based Learning* berbantuan komik dan yang menggunakan model *Project Based Learning*.

F. Manfaat Penelitian

Secara umum, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam menjawab permasalahan yang telah dikemukakan serta memperkaya khazanah keilmuan dalam bidang pendidikan, khususnya terkait penerapan model *Project Based Learning* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Adapun manfaat penelitian ini secara teoritis dan praktis adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan ilmiah terhadap pengembangan teori dan praktik pembelajaran, khususnya mengenai efektivitas model *Project Based Learning* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di jenjang sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Melalui penerapan model *Project Based Learning* (PjBL), peserta didik terdorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, karena mereka dilibatkan secara aktif dalam merancang, mengelola, dan menyelesaikan proyek pembelajaran. Proses ini membuat peserta didik

lebih mampu memahami sekaligus menerapkan nilai-nilai Pancasila secara nyata dalam kehidupan sehari-hari.

b. Bagi Pendidik

Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi dan inspirasi bagi pendidik dalam memilih serta menerapkan model pembelajaran yang inovatif. Melalui penggunaan PjBL, pendidik dapat merancang aktivitas yang mendorong peserta didik menghasilkan ide-ide baru, berpikir fleksibel, serta menemukan solusi kreatif dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

c. Bagi Kepala Sekolah

Penelitian ini dapat dijadikan bahan evaluasi dan pertimbangan dalam mendukung implementasi model pembelajaran yang tidak hanya efektif dan menyenangkan, tetapi juga berorientasi pada pengembangan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Dengan demikian, kepala sekolah dapat mendorong pengembangan profesionalisme pendidik dalam merancang pembelajaran kontekstual yang merangsang kreativitas peserta didik .

d. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat menjadi sumber informasi dan rujukan bagi peneliti lain yang ingin mengkaji lebih lanjut efektivitas model *Project Based Learning* dalam meningkatkan berpikir kreatif, baik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila maupun pada bidang studi dan jenjang pendidikan lainnya

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Belajar dan Pembelajaran

1. Pengertian Belajar

Aktivitas kehidupan sehari-hari seorang individu hampir tidak pernah lepas dari kegiatan belajar, belajar merupakan suatu proses yang menghasilkan perubahan pada diri individu sebagai hasil dari pengalaman maupun pengetahuan yang diperoleh. Perubahan tersebut tidak selalu bersifat seragam pada setiap individu, melainkan dapat bervariasi, baik dalam bentuk peningkatan pengetahuan, maupun dalam aspek lain seperti pola interaksi sosial, minat terhadap suatu hal, sikap, serta tingkat kepercayaan diri Suzana dan Jayanto (2021). Belajar dapat dipahami sebagai suatu proses yang berlandaskan pengalaman. Proses ini mencakup kegiatan mengamati, menelaah, menalar, mencoba, mengomunikasikan, hingga memahami suatu hal secara menyeluruh Rusman (2017). Belajar adalah suatu proses yang berkaitan dengan aspek mental individu melalui pendidikan atau pengalaman, yang mengarah pada perubahan positif dan cenderung berlangsung dalam jangka waktu yang lama Qur'ani (2023).

Berdasarkan ketiga pendapat tersebut, peneliti memahami bahwa belajar adalah proses yang melibatkan pengalaman dan interaksi individu dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan positif, bersifat relatif permanen, dan mencakup aspek mental maupun kemampuan, yang menjadi bagian penting dalam kegiatan pendidikan. Teori yang peneliti gunakan pada penelitian ini yaitu Rusman, (2017).

2. Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu proses yang terstruktur, mencakup unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, serta prosedur yang saling berinteraksi dan memengaruhi dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran. Pada hakikatnya, pembelajaran adalah proses interaksi antara pendidik dan peserta didik, baik secara langsung melalui tatap muka maupun secara tidak langsung dengan memanfaatkan berbagai media pembelajaran Darman (2020). Pembelajaran adalah suatu proses yang melibatkan dua aspek utama, yaitu kegiatan belajar yang berfokus pada apa yang dilakukan oleh peserta didik, serta kegiatan mengajar yang berorientasi pada peran pendidik sebagai fasilitator pembelajaran. Dalam konteks ini, pembelajaran dipahami sebagai bentuk bantuan yang diberikan oleh pendidik untuk memfasilitasi perolehan ilmu pengetahuan, penguasaan keterampilan, pembentukan sikap, serta pengembangan kepercayaan diri peserta didik Hapudin (2021). Pembelajaran merupakan hasil dari interaksi yang berkelanjutan antara proses pengembangan diri dan pengalaman hidup. Secara mendasar, pembelajaran adalah suatu bentuk usaha sadar yang dilakukan oleh pendidik untuk membimbing peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirancang Sutiah (2016).

Berdasarkan beberapa pendapat, peneliti memahami bahwa pembelajaran merupakan proses terstruktur dan sadar yang melibatkan interaksi antara pendidik dan peserta didik, baik secara langsung maupun tidak langsung, dengan tujuan untuk memfasilitasi perolehan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan pengembangan diri melalui pengalaman belajar yang bermakna. Pembelajaran juga menekankan peran aktif peserta didik dalam belajar dan peran pendidik sebagai fasilitator. Teori yang peneliti gunakan pada penelitian ini yaitu Darman, (2020)

3. Teori Belajar

Setiap proses pembelajaran memerlukan landasan teori belajar sebagai pendukung agar pembelajaran dapat berlangsung secara efektif. Kehadiran

teori belajar diharapkan mampu menunjang peningkatan hasil belajar peserta didik. Beberapa teori belajar sebagai berikut

a) Teori belajar behavioristik

Teori belajar behavioristik merupakan suatu teori belajar yang dapat dilihat dari perubahan tingkah laku seseorang yang karena adanya interaksi antara stimulus dan respon. Teori belajar behavioristik adalah teori yang berfokus pada respon terhadap beberapa tipe stimulus Nurlina dkk., (2021). Teori belajar behavioristik yakni suatu teori yang beranggapan bahwa belajar adalah upaya untuk bertindak atau hubungan antara stimulus dan respon sebanyak- banyaknya Bunyamin (2021). Teori behavioristik merupakan aliran yang menekankan pada pembentukan perilaku yang tampak sebagai hasil belajar Wahab dan Rosnawati., (2021).

Berdasarkan beberapa uraian di atas, dapat diketahui bahwa teori belajar behavioristik adalah teori belajar yang berfokus pada perubahan tingkah laku seseorang sebagai akibat dari hubungan antara stimulus dan respon. Teori yang peneliti gunakan pada penelitian ini yaitu Wahab dan Rosnawati., (2021).

b) Teori belajar kognitivisme

Teori belajar kognitif merupakan teori belajar yang menekankan pada proses belajar peserta didik. Teori belajar kognitivisme merupakan teori yang mengasumsikan bahwa ilmu pengetahuan dibangun dalam diri peserta didik melalui proses interaksi yang berkesinambungan dengan lingkungan Nurlina dkk., (2021). Pendapat lain menyatakan bahwa teori kognitivisme merupakan suatu teori yang menekankan pada bagaimana informasi diproses Wahab dan Rosnawati., (2021). Sejalan dengan beberapa pernyataan tersebut, Pendapat lain juga menyatakan bahwa, menurut aliran teori belajar kognitif, belajar merupakan proses mental yang aktif dengan tujuan untuk mencapai, mengingat dan menggunakan pengetahuan yang dimiliki oleh individu Wisman (2020).

Berdasarkan beberapa pernyataan di atas dapat diketahui bahwa teori belajar kognitivisme merupakan teori belajar yang berfokus pada proses belajar dibandingkan hasil belajar peserta didik. Teori yang peneliti gunakan pada penelitian ini yaitu Wahab dan Rosnawati., (2021)

c) Teori belajar humanistik

Teori belajar humanistik merupakan teori belajar yang mana mengatakan pada prinsip memanusiakan manusia. Sejalan dengan pernyataan tersebut, Teori belajar humanistik yakni untuk memanusiakan manusia yang mana proses belajar dianggap berhasil jika peserta didik dapat memahami lingkungan serta dirinya sendiri Djamaluddin dan Wardana, (2019). Pendapat lain menyampaikan bahwa teori belajar humanistik merupakan teori belajar yang mencoba untuk memahami peserta didik dari sudut pandang peserta didik bukan dari sudut pandang pendidik Aisyah dan Muhimmah (2023). Pendapat lain juga mengatakan bahwa teori belajar humanistik merupakan teori yang menekankan pentingnya kualitas hidup manusia Nurlina dkk., (2021).

Berdasarkan beberapa pernyataan di atas dapat diketahui bahwa teori belajar humanistik adalah sebuah teori yang memiliki prinsip untuk memanusiakan manusia dengan memberikan kesempatan kepada peserta didik belajar dengan sudut pandangnya sendiri. Teori yang peneliti gunakan pada penelitian ini yaitu Djamaluddin dan Wardana, (2019)

d) Teori belajar konstruktivisme

Teori belajar konstruktivis adalah teori belajar yang mana seseorang mendapatkannya dari pengalamannya sendiri. Konstruktivisme belajar merupakan proses aktif peserta didik untuk mengkonstruksi pengetahuannya Bunyamin, (2021). Sejalan dengan pernyataan tersebut, Teori belajar yang menganggap bahwa pengetahuan tidak bisa begitu saja dipindahkan dari pendidik kepada peserta didik, artinya pendidik harus

aktif membangun struktur pengetahuannya Masgumelar dan Mustafa (2021). Pendapat lain menjelaskan bahwa konstruktivisme memandang bahwa belajar sebagai proses yang mana peserta didik secara aktif mengkonstruksi atau membangun gagasan atau konsep baru yang didasarkan pada pengetahuan yang telah dimiliki Nurlina dkk., (2021).

Berdasarkan uraian tersebut dalam penelitian ini peneliti menggunakan teori belajar konstruktivisme yang berhubungan dengan model *Project Based Learning* berupa model pembelajaran yang menggunakan masalah seperti kehidupan nyata sehingga peserta didik dapat aktif dalam membangun pengetahuannya sendiri.

B. Kemampuan Berpikir Kreatif

1. Berpikir Kreatif

Berpikir kreatif sebagai kemampuan untuk menyadari adanya masalah, mengidentifikasi kesenjangan, membuat dugaan atau hipotesis, menguji hipotesis tersebut, serta mengomunikasikan hasilnya. Berpikir kreatif mencakup empat dimensi utama, yaitu: *fluency* (kelancaran dalam menghasilkan banyak ide), *flexibility* (keluwesan dalam menghasilkan beragam jenis ide), *originality* (keunikan atau kebaruan ide), dan *elaboration* (kemampuan mengembangkan serta memperinci ide). Melalui keempat aspek ini, berpikir kreatif dipandang sebagai proses mental yang kompleks dan dinamis, yang mendorong individu untuk menghasilkan solusi baru dan relevan dalam menghadapi berbagai persoalan Torrance (1974).

Kemampuan berpikir kreatif perlu ditanamkan dan dikembangkan karena melalui proses berkarya, individu dapat mencapai aktualisasi diri. Latihan berpikir kreatif sangat penting karena dapat membantu peserta didik menjadi lebih lancar dan fleksibel dalam berpikir, memiliki kemampuan melihat permasalahan dari berbagai sudut pandang, serta mampu menghasilkan berbagai ide dan solusi. Terdapat beberapa alasan mengapa

pengembangan kreativitas dalam diri peserta didik menjadi hal yang esensial. Pertama, kreativitas memungkinkan individu untuk mewujudkan potensi dirinya, yang merupakan salah satu kebutuhan dasar manusia. Kedua, meskipun kreativitas dianggap penting, perhatian terhadap pengembangannya di lingkungan pendidikan formal masih tergolong kurang optimal. Ketiga, keterlibatan dalam aktivitas kreatif tidak hanya memberi manfaat, tetapi juga mampu menghadirkan rasa kepuasan batin. Keempat, kreativitas memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas hidup manusia. Hal ini dapat terlihat dari berbagai inovasi dan solusi yang telah dihasilkan oleh para tokoh kreatif masa lalu dalam mengatasi beragam tantangan kehidupan sehari-hari Munandar (2012).

Pendapat lain menjelaskan bahwa berpikir kreatif merupakan suatu proses dalam menciptakan ide-ide serta kemungkinan baru. Dalam pendekatan berpikir kreatif-kritis, kreativitas dipandang tidak hanya sebagai bagian dari proses berpikir, tetapi juga sebagai bagian dari proses perancangan. Proses ini mencakup kemampuan untuk menghasilkan dan menerapkan gagasan baru dalam konteks tertentu, meninjau kembali situasi yang ada dengan sudut pandang berbeda, menemukan alasan alternatif, serta membangun hubungan-hubungan baru yang dapat memberikan hasil positif Deutsch (2020).

Jadi dari beberapa pendapat yang sudah di sampaikan dapat dipahami bahwa berpikir kreatif adalah proses menghasilkan ide-ide baru yang orisinal dan adaptif dalam menyelesaikan masalah. Kemampuan ini penting dikembangkan karena mendukung fleksibilitas berpikir, melihat masalah dari berbagai sudut pandang, serta mendorong aktualisasi diri dan peningkatan kualitas hidup. Teori yang peneliti gunakan pada penelitian ini yaitu Torrance, (1974).

2. Ciri-ciri Berpikir Kreatif

Menurut Hartati dkk., (2023) dijelaskan bahwa berpikir kreatif merupakan proses berpikir yang melibatkan kemampuan menciptakan gagasan atau

produk yang baru, orisinal, bermanfaat, dan sesuai konteks. Adapun ciri-ciri kemampuan berpikir kreatif menurut buku ini meliputi:

- a) *Fluency* (kelancaran)
Merujuk pada kemampuan peserta didik dalam menghasilkan banyak ide atau alternatif solusi terhadap suatu permasalahan dalam waktu yang relatif singkat.
- b) *Flexibility* (keluwesan)
Menggambarkan kemampuan berpikir yang memungkinkan individu untuk berpindah secara luwes dari satu pendekatan ke pendekatan lainnya dalam menyelesaikan suatu persoalan.
- c) *Originality* (keunikan/keaslian)
Berkaitan dengan kemampuan untuk mencetuskan gagasan-gagasan yang tidak biasa, unik, dan belum pernah terpikirkan sebelumnya oleh orang lain.
- d) *Elaboration* (penguraian)
Merupakan kemampuan untuk mengembangkan, memperinci, dan menambahkan detail pada suatu gagasan secara sistematis dan mendalam.
- e) *Sensitivity to Problems* (kepekaan terhadap masalah)
Menunjukkan kemampuan dalam mengenali dan merumuskan suatu masalah yang mungkin tidak disadari oleh orang lain di sekitarnya Hartati dkk., (2023).

Adapun menurut pendapat lain menyatakan, karakteristik anak yang memiliki kemampuan berpikir kreatif dapat dilihat dari dua dimensi utama, yaitu aspek kognitif dan aspek afektif:

- a) Aspek Kognitif
Aspek ini berkaitan dengan kemampuan berpikir divergen atau berpikir kreatif yang berhubungan langsung dengan proses mental individu. Beberapa indikator yang menonjol dalam aspek ini meliputi keterampilan menghasilkan banyak gagasan (*fluency*), kemampuan

melihat berbagai alternatif atau sudut pandang (*flexibility*), kemampuan menciptakan ide yang orisinal dan belum umum (*originality*), serta kemampuan memperinci dan mengembangkan gagasan (*elaboration*) maupun memberikan pertimbangan terhadap suatu ide atau situasi (*evaluation*). Tingkat kreativitas yang semakin tinggi akan tercermin dari semakin kuatnya karakteristik-karakteristik tersebut dalam diri seseorang.

b) Aspek Afektif

Aspek ini berkaitan dengan sikap, minat, serta perasaan individu dalam menjalani proses berpikir kreatif. Beberapa ciri yang tampak meliputi dorongan untuk mencari hal-hal baru (rasa ingin tahu), kemampuan berimajinasi atau berfantasi, keberanian menghadapi risiko dengan hasil yang belum pasti, sikap menghargai pandangan orang lain, keyakinan terhadap kemampuan diri sendiri (percaya diri), serta keterbukaan terhadap pengalaman dan gagasan baru. Aspek ini menunjukkan kesiapan emosional seseorang dalam mengaktualisasikan kreativitasnya Susanto, (2016).

Sedangkan pendapat lain juga menyatakan ciri-ciri anak yang memiliki kemampuan berpikir kreatif umumnya tampak dari rasa ingin tahu yang tinggi, ketertarikan pada berbagai bidang, serta kesenangan terhadap aktivitas yang menuntut imajinasi dan inovasi. Anak atau remaja kreatif biasanya menunjukkan kemandirian dalam bertindak serta memiliki rasa percaya diri yang baik. Mereka lebih berani mengambil risiko secara terukur dibandingkan dengan anak pada umumnya. Dalam mengerjakan sesuatu yang dianggap bermakna, individu kreatif tidak terlalu terpengaruh oleh kritik maupun penolakan dari lingkungannya. Mereka tidak ragu melakukan kesalahan atau menyampaikan pandangan pribadi meskipun berbeda dengan pendapat orang lain. Sikap inovatif tercermin dari keberanian mereka untuk tampil unik, menghadirkan

gagasan baru, melampaui kebiasaan umum, bahkan berani menentang tradisi. Selain itu, rasa percaya diri yang kuat, semangat yang tidak mudah menyerah, serta kegigihan menjadi modal penting yang mendorong mereka terus berusaha dalam mencapai tujuan Munandar (2017).

Pendapat tersebut menjelaskan bahwa berpikir kreatif merupakan cara baru melihat dan melakukan sesuatu yang dicirikan empat komponen: (a) Kefasihan (menghasilkan ide) (b) keluwesan (mudah mengubah perspektif) (c) Keaslian (terdiri dari sesuatu yang baru) (d) elaborasi (membangun pada ide-ide yang ada). Teori yang peneliti gunakan pada penelitian ini yaitu Munandar (2017)

3. Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif

Kemampuan berpikir kreatif dapat diukur dengan penilaian yang meliputi 4 kriteria dari berpikir kreatif, yaitu: kelancaran, kelenturan, keaslian dan elaborasi. Berpikir kreatif menuntut adanya ketekunan, disiplin diri, serta konsentrasi penuh, yang tercermin melalui berbagai aktivitas mental seperti mengajukan pertanyaan, menerima informasi baru maupun ide yang tidak biasa dengan pikiran terbuka, membangun keterkaitan antarhal yang berbeda, menghubungkan berbagai konsep secara bebas, memanfaatkan imajinasi dalam setiap situasi untuk menghasilkan sesuatu yang baru, serta mengikuti intuisi. Dalam proses ini, peserta didik memerlukan dukungan dan penguatan dari pendidik maupun teman sebaya agar kemampuan berpikir kreatif mereka dapat berkembang optimal Johnson (2014).

Adapun yang berpendapat dalam penelitiannya menggunakan empat indikator kemampuan berpikir kreatif yaitu: kelancaran (*fluency*), kelenturan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan elaborasi (*elaboration*) Andiyana, (2018). Sejalan dengan pendapat tersebut, pendapat lain juga menyatakan bahwa indikator berpikir kreatif meliputi 4 indikator, sebagai berikut. (1) Berpikir lancar (*fluency thinking*), ketercapaian indikator ini

peserta didik dapat menemukan ide – ide jawaban untuk memecahkan masalah; (2) Berpikir luwes (*flexible thinking*), ketercapaian indikator ini peserta didik dapat memberikan solusi yang variatif (dari semua sudut); (3) Berpikir orisinal (*original thinking*), ketercapaian indikator ini peserta didik dapat menghasilkan jawaban yang unik (menggunakan bahasa atau kata-kata sendiri yang mudah dipahami); dan (4) Keterampilan mengelaborasi (*elaboration ability*), ketercapaian indikator ini peserta didik dapat memperluas suatu gagasan atau menguraikan secara rinci suatu jawaban Munandar (2012). Berikut disajikan indikator kemampuan berpikir kreatif pada tabel dibawah ini.

Tabel 2. Indikator kemampuan berpikir kreatif menurut Munandar

Elemen Berpikir Kreatif	Indikator
Kelancaran (<i>Fluency</i>)	1. Menghasilkan beragam 2. Memberikan beragam dalam melakukan sesuatu 3. Dapat menghasilkan lebih dari satu
Keluwesasan (<i>Flexibility</i>)	1. Memperoleh bermacam respons, pertanyaan atau 2. Mampu memperlakukan dari sisi yang lain
Keaslian (<i>Originality</i>)	1. Dapat menciptakan yang khas 2. Dapat menciptakan gabungan yang digunakan orang dalam strategi
Kemampuan memperinci (<i>Elaboration</i>)	1. Dapat mengembangkan ide/gagasan 2. Dapat memperinci detail

Sumber: Rahmazatullaili dkk., (2017)

Selanjutnya, untuk mengukur ketercapaian indikator tersebut, digunakan penskoran instrument tes berpikir kreatif yang disajikan pada tabel dibawah ini.

Tabel 3. Kriteria penskoran instrumen tes berpikir kreatif menurut Munandar

Aspek yang diukur	Respon peserta didik terhadap suatu soal atau masalah	Skor
	Tidak menjawab atau memberikan ide yang tidak relevan untuk pemecahan masalah	0

Aspek yang diukur	Respon peserta didik terhadap suatu soal atau masalah	Skor
Kelancaran (memberikan jawaban atau gagasan dengan banyak cara dan benar)	Memberikan ide yang tidak tepat dan tidak disertai penjelasan	1
	Memberikan ide yang kurang tepat dan disertai penjelasan	2
	Memberikan lebih dari satu ide yang relevan dengan pemecahan masalah dan pengungkapannya kurang jelas	3
	Memberikan lebih dari satu ide yang relevan dan pemecahan masalah serta pengungkapannya lengkap serta jelas	4
Keluwesannya (menghasilkan jawaban yang bervariasi dengan sudut pandang yang berbeda)	Tidak menjawab atau memberikan jawaban yang tidak relevan	0
	Memberikan jawaban yang tidak bervariasi dengan sudut pandang berbeda dengan jawaban tidak tepat	1
	Memberikan jawaban yang kurang bervariasi dengan sudut pandang berbeda dengan jawaban kurang tepat	2
	Memberikan jawaban yang bervariasi dengan sudut pandang berbeda dengan jawaban kurang tepat	3
	Memberikan jawaban yang bervariasi dengan sudut pandang berbeda dengan jawaban tepat	4
Keaslian (memberikan jawaban relatif baru, menurut pemikirannya sendiri)	Tidak menjawab atau memberikan jawaban yang tidak relevan	0
	Memberikan jawaban bukan dari bahasa dan hasil pemikirannya sendiri serta jawaban tidak tepat	1
	Memberikan jawaban dari bahasa sendiri namun bukan hasil pemikirannya sendiri serta jawaban kurang tepat	2
	Memberikan jawaban dari bahasa sendiri dan dari pemikirannya sendiri namun jawaban kurang tepat	3
	Memberikan jawaban dari bahasa sendiri dan hasil pemikirannya sendiri serta jawaban tepat	4
Elaborasi (dapat merinci suatu gagasan atau jawaban sehingga lebih jelas)	Tidak menjawab atau memberikan jawaban yang tidak relevan	0
	Memberikan jawaban tidak rinci dan jawabannya tidak tepat	1
	Memberikan jawaban yang tidak rinci dan jawaban kurang tepat	2
	Memberikan jawaban yang rinci dan jawaban kurang tepat	3
	Memberikan jawaban yang rinci dan jawaban tepat	4

Sumber: Munandar, (2017)

4. Faktor-faktor Berpikir Kreatif

a) Faktor Internal

Faktor internal adalah aspek yang berasal dari dalam diri individu yang berpengaruh terhadap keterampilan berpikir kreatif. Kemampuan intelektual memiliki peran penting, di antaranya kelancaran berpikir (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), orisinalitas (*originality*), dan elaborasi (*elaboration*). *Fluency* berkaitan dengan banyaknya ide yang dapat dihasilkan, *flexibility* berhubungan dengan kemampuan berpikir dari berbagai sudut pandang, *originality* merujuk pada keunikan ide, sedangkan *elaboration* adalah kemampuan mengembangkan suatu gagasan menjadi lebih detail Munandar (2012). Keempat komponen tersebut merupakan indikator utama dalam keterampilan berpikir kreatif Sumarmo (2010).

Selain aspek kognitif, faktor internal juga meliputi disposisi psikologis. Individu dengan rasa ingin tahu tinggi, berani mengambil risiko, percaya diri, dan mandiri lebih cenderung mampu menghasilkan ide yang kreatif. Sikap terbuka terhadap pengalaman baru serta toleransi terhadap ketidakpastian turut memperkuat potensi berpikir kreatif seseorang Sternberg dan Lubart (1996). Dengan demikian, keterampilan berpikir kreatif tidak hanya bergantung pada kemampuan intelektual semata, tetapi juga dipengaruhi oleh sikap dan kepribadian individu.

b) Faktor Eksternal

Faktor eksternal merupakan kondisi lingkungan yang memengaruhi berkembangnya keterampilan berpikir kreatif. Lingkungan keluarga yang memberikan kesempatan anak untuk bertanya, bereksperimen, dan mencoba hal-hal baru akan lebih mendukung tumbuhnya kreativitas. Dukungan orang tua dalam bentuk motivasi, penghargaan terhadap ide, dan kebebasan berekspresi juga sangat menentukan Munandar (2012).

Lingkungan sekolah, khususnya guru, berperan penting dalam menumbuhkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik. Pendidik dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif dengan memberikan masalah terbuka, kegiatan proyek, diskusi, dan penghargaan terhadap keberagaman ide Sumarmo (2010). Selain itu, dukungan teman sebaya juga memberi pengaruh melalui interaksi sosial yang mendorong munculnya ide-ide baru Suryadi (2019). Dengan demikian, faktor eksternal dapat menjadi fasilitator atau justru penghambat dalam pengembangan kreativitas, tergantung bagaimana lingkungan tersebut dikelola.

c) Faktor Strategi Kognitif

Selain faktor internal dan eksternal, strategi kognitif yang digunakan individu dalam memecahkan masalah juga memengaruhi keterampilan berpikir kreatif. Berpikir kreatif melibatkan dua proses utama, yaitu *divergent thinking* dan *convergent thinking*. *Divergent thinking* mendorong individu menghasilkan berbagai macam ide, sedangkan *convergent thinking* berfungsi menyaring dan memilih ide yang paling tepat untuk dijadikan Solusi Sumarmo (2010).

Strategi kognitif lain yang mendukung keterampilan berpikir kreatif adalah kemampuan menghubungkan pengetahuan lama dengan informasi baru, serta mengombinasikan ide dari berbagai bidang untuk menghasilkan solusi inovatif Sternberg dan Lubart (1996). Dengan demikian, keterampilan berpikir kreatif dapat dikembangkan melalui latihan yang sistematis, baik dalam bentuk tugas proyek, eksperimen, maupun problem solving yang menuntut peserta didik untuk berpikir terbuka dan reflektif. Dengan demikian, keterampilan berpikir kreatif dapat dikembangkan melalui latihan yang sistematis, baik dalam bentuk tugas proyek, eksperimen, maupun *problem solving* yang menuntut peserta didik untuk berpikir terbuka dan reflektif Munandar (2012).

C. Model Pembelajaran

1. Pengertian Model Pembelajaran

Dalam proses pendidikan, keberhasilan pembelajaran sangat bergantung pada perencanaan yang matang dan strategi yang tepat. Salah satu aspek penting yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran adalah penggunaan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan materi ajar. Menurut Mutmainah dan Rofek (2022) Model pembelajaran merupakan suatu rancangan yang disusun untuk mengatur proses belajar-mengajar di kelas. Rancangan ini mencakup penggunaan alat bantu, penerapan kurikulum, serta strategi atau metode pembelajaran yang dipilih guna mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara efektif dan optimal. Selanjutnya, model merupakan representasi yang menggambarkan suatu proses nyata secara akurat, sehingga dapat digunakan oleh individu maupun kelompok sebagai acuan dalam bertindak Suprijono, (2015). Sementara itu, pendapat lain menjelaskan menjelaskan bahwa model pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk menggambarkan suatu objek atau contoh, guna membantu pendidik dalam menyampaikan materi secara lebih mudah dalam proses pembelajaran Rohmalina (2015).

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat dipahami bahwa model pembelajaran merupakan suatu rancangan atau representasi yang disusun secara sistematis untuk membantu pendidik dalam mengelola proses pembelajaran. Model ini mencakup strategi, metode, serta alat bantu yang digunakan untuk mempermudah penyampaian materi dan mendorong tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif dan optimal. Teori yang digunakan peneliti yaitu Mutmainah dan Rofek (2022).

2. Jenis-jenis Model Pembelajaran

a) Model *Problem Based Learning*

Model *Problem based learning* adalah jenis model pembelajaran yang menitikberatkan pada penyelesaian masalah autentik untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan analitis peserta didik

Rahma dkk., (2025). Sedangkan pendapat lain menyatakan bahwa *Problem Based Learning* (PBL) adalah pendekatan pembelajaran berbantuan masalah yang menempatkan peserta didik dalam situasi belajar kontekstual. Peserta didik dihadapkan pada masalah terbuka yang mendorong mereka untuk menyelidiki, berpikir kritis, dan membangun pengetahuan secara aktif Hosnan, (2017). Model pembelajaran ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan yang terstruktur, dimulai dari pengenalan atau orientasi terhadap permasalahan yang akan diselesaikan oleh peserta didik. Setelah itu, peserta didik mengidentifikasi kebutuhan belajar untuk memahami aspek-aspek penting dari permasalahan tersebut. Tahap selanjutnya adalah pengumpulan informasi yang relevan dari berbagai sumber guna mendukung pemecahan masalah. Informasi yang diperoleh kemudian dianalisis dan disintesis untuk merumuskan solusi yang tepat. Proses pembelajaran ini diakhiri dengan refleksi, dimana peserta didik mengevaluasi pemahaman dan pengalaman belajar yang telah dilalui. Peran pendidik tidak lagi sebagai penyampai informasi utama, melainkan sebagai fasilitator yang membimbing dan mendampingi peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung Sanjaya (2016).

b) Model *Cooperative Learning*

Model *cooperative learning* merupakan model yang menuntut peserta didik untuk aktif berkolaborasi dalam menyelesaikan masalah dan menerapkan pengetahuan untuk mencapai tujuan pembelajaran Rahma dkk., (2025). Sejalan dengan itu, pendapat lain mengemukakan *Cooperative Learning* adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menekankan pada kerja sama antar peserta didik dalam kelompok kecil yang bersifat heterogen untuk mencapai tujuan pembelajaran secara bersama-sama. Melalui interaksi yang terjalin dalam kelompok, peserta didik tidak hanya didorong untuk mencapai hasil belajar secara kognitif, tetapi juga untuk mengembangkan aspek sosial dan emosional, seperti kemampuan berkomunikasi, sikap saling menghargai, dan tanggung jawab terhadap tugas kelompok Ibrahim dan Nur (2016).

Adapun pendapat lain menyatakan model *Cooperative Learning* ini didasarkan pada prinsip saling ketergantungan positif antar anggota kelompok dan tanggung jawab individu dalam menyelesaikan tugas. Setiap peserta didik memiliki peran yang saling melengkapi sehingga keberhasilan kelompok ditentukan oleh kontribusi masing-masing anggota. Beberapa teknik yang umum digunakan dalam model *cooperative learning* antara lain *Student Teams Achievement Divisions* (STAD), *Jigsaw*, dan *Numbered Heads Together*, yang semuanya dirancang untuk meningkatkan interaksi dan partisipasi aktif peserta didik dalam proses belajar Rusman (2017).

c) Model *Project Based Learning*

Model *project based learning* adalah model pembelajaran yang menekankan peserta didik untuk memecahkan masalah dan menciptakan produk nyata. Pembelajaran berbantuan proyek bukanlah pendekatan baru, tetapi model ini memiliki keunggulan yang signifikan. Salah satu kelebihanannya adalah mampu dalam mengembangkan keterampilan dasar yang penting bagi peserta didik, seperti berpikir kritis, berkreasi, membuat Keputusan dan memecahkan masalah Rahma dkk., (2025). Sejalan dengan itu, pendapat menjelaskan *Project Based Learning* (PjBL) merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif melalui keterlibatan langsung dalam perencanaan dan pelaksanaan proyek yang autentik. Melalui pendekatan ini, peserta didik didorong untuk melakukan eksplorasi mendalam terhadap suatu topik, hingga menghasilkan produk atau presentasi sebagai bentuk akhir dari proses belajar. Pembelajaran berbantuan proyek menuntut kemampuan peserta didik dalam mengelola waktu, sumber daya, serta menjalin komunikasi secara efektif. Pendidik berperan sebagai pembimbing dan fasilitator yang mendukung setiap tahapan proyek, bukan sekadar sebagai penyampai materi Zaini (2018).

Berdasarkan ketiga model pembelajaran di atas peneliti tertarik menggunakan mode *Project Based Learning* dapat meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik dan mendorong kemampuan berpikir kreatif melalui proyek nyata yang bermakna.

D. Model *Project Based Learning*

1. Pengertian *Project Based Learning*

Pendidikan seharusnya berlandaskan pada pengalaman yang bermakna bagi peserta didik. Proses belajar tidak dapat berlangsung secara pasif, melainkan perlu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat langsung dalam aktivitas yang mendorong penyelidikan, pemecahan masalah, serta kolaborasi dalam konteks sosial. Pemikiran ini menjadi dasar filosofis bagi lahirnya model *Project Based Learning* (PjBL), yang menempatkan proyek nyata sebagai inti dari proses pembelajaran. Melalui keterlibatan dalam proyek, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif yang relevan dengan tuntutan kehidupan sehari-hari Dewey, (1938).

Model pembelajaran berbantuan proyek memiliki potensi untuk mendukung peserta didik dalam pekerjaan akademik mereka dan dapat meningkatkan keterampilan mereka di semua bidang, termasuk keterampilan berpikir kreatif. Pembelajaran menggunakan metode PjBL merupakan teknik yang memberikan inovasi dalam seni pengajaran. Peran pendidik dalam metode ini sebagai fasilitator yang memberikan fasilitas terhadap peserta didik ketika mengajukan pertanyaan mengenai teori serta memberikan motivasi terhadap peserta didik supaya aktif dalam pengajaran Trianto (2014).

Model pembelajaran PjBL seringkali disebut dengan metode pembelajaran yang menggunakan persoalan masalah dalam sistemnya dengan tujuan mempermudah peserta didik dalam proses pemahaman serta penyerapan teori yang diberikan. Selaras dengan pendapat sebelumnya Suparno Gunawan dkk, (2018) memaparkan PjBL merupakan pembelajaran yang

mengarahkan peserta didik untuk bekerja sama dalam kelompok dalam rangka membuat proyek atau karya bersama anggota kelompoknya, dan mempresentasikan hasil dari proyek yang telah dibuat Gunawan dan Hardini (2018). *Project Based Learning* adalah suatu metode pembelajaran sistematis yang melibatkan peserta didik dalam mempelajari pengetahuan dan keterampilan melalui proses penyelidikan yang mendalam, berpusat pada pertanyaan-pertanyaan kompleks dan otentik, serta menghasilkan produk atau tugas yang terencana dengan baik Markham dkk., (2003).

Berdasarkan beberapa pengertian para ahli di atas dapat dipahami bahwa model pembelajaran PjBL adalah salah satu model pembelajaran aktif yang berorientasi pada proyek. Model pembelajaran PjBL ini menggunakan masalah sebagai langkah awal untuk menghasilkan produk dengan menerapkan keterampilan meneliti, menganalisis, membuat, sampai dengan mempresentasikan produk pembelajaran berdasarkan pengalaman nyata dalam proses pembelajaran untuk mencapai kompetensi afektif dan kognitif. Teori yang peneliti gunakan dalam penelitian yaitu (Dewey, 1938).

2. Karakteristik *Model Project Based Learning* (PjBL)

Model pembelajaran PjBL menekankan belajar kontekstual melalui kegiatan yang kompleks, berdasarkan pertanyaan dan permasalahan yang sangat menantang dan menuntun peserta didik untuk merancang, memecahkan masalah, membuat keputusan, melakukan kegiatan investigasi, serta memberikan kesempatan peserta didik untuk bekerja secara mandiri. Pembelajaran berbantuan proyek memiliki karakteristik sebagai berikut.

- a) Peserta didik membuat keputusan tentang sebuah kerangka kerja.
- b) Adanya permasalahan atau tantangan yang diajukan kepada peserta didik.
- c) Peserta didik mendesain proses untuk menentukan solusi atas permasalahan atau tantangan yang diajukan.
- d) Peserta didik secara kolaboratif bertanggungjawab untuk

mengakses dan mengelola informasi untuk memecahkan permasalahan.

- e) Proses evaluasi dijalankan secara kontinu.
- f) Peserta didik secara berkala melakukan refleksi atas aktivitas yang sudah dijalankan.
- g) Produk akhir aktivitas belajar akan dievaluasi secara kualitatif.
- h) Situasi pembelajaran sangat toleran terhadap kesalahan dan perubahan Jauhariyyah dkk, (2017).

Adapun pendapat yang menyatakan bahwa karakteristik model PjBL yaitu.

- a) Memuat tugas-tugas kompleks berdasarkan pertanyaan dan permasalahan yang diberikan oleh pendidik;
- b) Menuntut peserta didik untuk merancang proyek, memecahkan masalah, membuat keputusan dan melakukan investigasi;
- c) Menuntut peserta didik untuk bekerja dan belajar secara mandiri;
- d) Melibatkan peserta didik dalam kegiatan pemecahan masalah;
- e) Pada akhir pembelajaran, peserta didik diharuskan menampilkan sebuah produk sebagai hasil dari pembelajaran proyek Wulandari dan Jannah (2019).

Adapun pendapat lainnya yang menyatakan bahwa karakteristik model PjBL yaitu.

- a) Peserta didik dihadapkan pada permasalahan yang terkait dengan kehidupan sehari-hari peserta didik;
- b) Diberikan suatu proyek yang berkaitan dengan materi;
- c) Peserta didik diminta untuk memecahkan suatu masalah secara mandiri;
- d) Membuat suatu proyek atau kegiatan berdasarkan permasalahan;
- e) Peserta didik dilatih untuk bekerja secara individu atau kelompok untuk menghasilkan suatu produk Natty dkk., (2019).

Berdasarkan beberapa karakteristik di atas, pembelajaran berbantuan

proyek menjadi model pembelajaran yang dapat membangun kemandirian dan kreativitas peserta didik. Melalui pembelajaran berbantuan proyek peserta didik dilatih untuk terbiasa bertanggung jawab mewujudkan apa yang telah direncanakan sesuai dengan minat dan kemampuannya. Selain itu pembelajaran berbantuan proyek juga melatih peserta didik untuk berani dalam menyampaikan pendapatnya secara umum. Teori yang peneliti gunakan pada penelitian ini yaitu Jauhariyyah dkk., (2017)

3. Langkah-langkah Model *Project Based Learning*

Secara umum, langkah-langkah PjBL dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. Penyusunan jadwal pelaksanaan proyek. Melalui pendampingan pendidik, peserta didik dapat melakukan penjadwalan semua kegiatan yang telah dirancangnya. Berapa lama proyek itu harus diselesaikan tahap demi tahap.
2. Penyelesaian proyek dengan fasilitasi dan monitoring pendidik. Langkah ini merupakan langkah mengimplementasikan rancangan proyek yang telah dibuat. Aktivitas yang dapat dilakukan dalam kegiatan proyek, di antaranya adalah dengan membaca, meneliti, observasi, interview, merekam, berkarya seni, mengunjungi objek proyek, atau akses internet. Pendidik bertanggung jawab memonitor aktivitas peserta didik dalam melakukan tugas proyek, mulai proses hingga penyelesaian proyek. Pada kegiatan monitoring, pendidik membuat rubrik yang akan dapat merekam aktivitas peserta didik dalam menyelesaikan tugas proyek.
3. Penyusunan laporan dan presentasi/publikasi hasil proyek. Hasil proyek dalam bentuk produk, baik itu berupa produk karya tulis, karya seni, atau karya teknologi/prakarya dipresentasikan dan/atau dipublikasikan kepada peserta didik yang lain dan pendidik atau masyarakat dalam bentuk pameran produk pembelajaran.
4. Evaluasi proses dan hasil proyek. Pendidik dan peserta didik pada akhir proses pembelajaran melakukan refleksi terhadap aktivitas dan

hasil tugas proyek. Proses refleksi pada tugas proyek dapat dilakukan secara individu maupun kelompok. Pada tahap evaluasi, peserta didik diberi kesempatan mengemukakan pengalamannya selama menyelesaikan tugas proyek yang berkembang dengan diskusi untuk memperbaiki kinerja selama menyelesaikan tugas proyek. Pada tahap ini, juga dilakukan umpan balik terhadap proses dan produk yang telah dihasilkan Sani, (2014).

Adapun yang berpendapat langkah-langkah model pembelajaran PjBL yaitu.

Tahap 1: Penentuan Proyek

Penyampaian topik dalam teori oleh pendidik kemudian disusul dengan kegiatan pengajuan pertanyaan oleh peserta didik mengenai bagaimana memecahkan masalah. Selain mengajukan pertanyaan peserta didik juga harus mencari langkah yang sesuai dengan pemecahan masalahnya.

Tahap 2: Perencanaan Langkah-langkah Penyelesaian Proyek dengan prosedur pembuatan proyek. Pada kd menerapkan komunikasi efektif kehumasan menunjukkan ketidaktuntasan pada ranah kognitif. Kemudian peserta didik melakukan pemecahan masalah melalui kegiatan diskusi bahkan terjun langsung dalam lapangan.

Tahap 3: Penyusunan Jadwal Pelaksanaan Proyek Melakukan penetapan langkah- langkah serta jadwal antara pendidik dan peserta didik dalam penyelesaian proyek tersebut. Setelah melakukan batas waktu maka peserta didik dapat melakukan penyusunan langkah serta jadwal dalam realisasinya.

Tahap 4: Penyelesaian Proyek dengan Fasilitas dan Monitoring Pendidik Pemantauan yang dilakukan oleh pendidik mengenai keaktifan peserta didik ketika menyelesaikan proyek serta realisasi yang dilakukan dalam

penyelesaian pemecahan masalah. Peserta didik melakukan realisasi sesuai dengan jadwal proyek yang telah ditetapkan.

Tahap 5: Penyusunan Laporan dan Presentasi/Publikasi Hasil Proyek

Pendidik melakukan *discuss* dalam pemantauan realisasi yang dilakukan pada peserta didik. Pembahasan yang dilakukan dijadikan laporan sebagai bahan untuk pemaparan terhadap orang lain.

Tahap 6: Evaluasi Proyek dan Proyek Hasil Proyek

Pendidik melakukan pengarahan pada proses pemaparan proyek tersebut, kemudian melakukan refleksi serta menyimpulkan secara garis besar apa yang telah diperoleh melalui lembar pengamatan dari pendidik Hosnan (Sari, dkk 2019).

Sedangkan pendapat lain menyatakan sintaks model PjBL dan dimensi kemampuan berpikir kreatif ialah.

- a) memulai dengan memberikan pertanyaan penting (*start with essential question*)
- b) mendesain perencanaan untuk proyek (*desain aplan for the project*)
- c) membuat jadwal (*creates a schedule*)
- d) memantau peserta didik dan kemajuan proyek (*monitor the students and the progress of the project*)
- e) menilai hasil (*assess the outcome*)
- f) mengevaluasi pengalaman (*evaluate the experience*) The George Lucas Educational Foundation dalam Sulaeman, (2016).

Berikut disajikan sintaks model *Project Based Learning* pada tabel dibawah ini.

Tabel 4. Sintaks model *Project Based Learning*

Sintaks	Penjelasan
1) Menentukan proyek yang akan dikerjakan	Pendidik menyampaikan proyek yang akan dikerjakan, pendidik menjelaskan informasi/data yang diperlukan untuk menyelesaikan pembuatan proyek, pendidik memberikan motivasi kepada peserta didik

Sintaks	Penjelasan
	agar bersikap positif dan aktif dalam pembelajaran.
2) Membuat rencana kegiatan dalam penyelesaian proyek	Pendidik mengelompokkan peserta didik secara heterogen, pendidik memberikan lembar tugas berkaitan dengan pembuatan mading kepada setiap kelompok, setiap kelompok diminta berdiskusi mengenai langkah-langkah kegiatan yang akan dilakukan dalam penyelesaian proyek.
3) Menyusun jadwal aktivitas penyelesaian proyek	Pendidik membimbing peserta didik menyusun dan menyesuaikan jadwal penyelesaian proyek sesuai alokasi waktu pelajaran.
4) Pendidik membimbing peserta didik menyusun dan menyesuaikan jadwal penyelesaian proyek sesuai alokasi waktu pelajaran	Pendidik membimbing peserta didik secara berkelompok untuk melakukan kegiatan penyelesaian tugas sesuai langkah-langkah dan rencana yang telah ditentukan sebelumnya, peserta didik diberi kesempatan peserta didik mencari informasi / data yang dibutuhkan untuk penyelesaian proyek, peserta didik mengumpulkan informasi / data yang dicari pada kelompoknya masing-masing, Pendidik membimbing setiap kelompok untuk menyelesaikan proyek pembuatan madding berdasarkan lembar tugas dengan informasi/data serta bahan yang telah dimiliki oleh masing-masing kelompok.
5) Menyusun dan melakukan presentasi hasil penyelesaian proyek	Pendidik membimbing setiap kelompok untuk menyusun dan mempersiapkan hasil majalah dinding, pendidik memilih kelompok secara acak untuk mempresentasikan hasil pembuatan majalah dinding.
6) Melakukan evaluasi pengalaman belajar dan hasil penyelesaian proyek	Pendidik meminta kelompok yang tidak sedang presentasi untuk memberikan tanggapan terhadap hasil karya kelompok lain, pendidik dan peserta didik bersama-sama membahas hasil karya majalah dinding yang telah dipresentasikan kelompok, pendidik memberi kesempatan peserta didik untuk bertanya terhadap hasil proyek majalah dinding kelompok lain, pendidik memberi saran terhadap hasil karya majalah dinding dari masing-masing kelompok.

Sumber: Munandar (2017)

Berdasarkan pendapat para ahli, peneliti memilih langkah-langkah pelaksanaan *Project Based Learning* seperti yang telah dikemukakan oleh Munandar, (2017). Alasannya karena langkah-langkahnya mudah dipahami dan mudah diterapkan dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas.

4. Kelebihan dan Kekurangan PjBL

Setiap model yang digunakan dalam pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan, begitupun model PjBL memiliki kelebihan dan kekurangan.

a) Kelebihan PjBL

Model PjBL memiliki kelebihan, sebagai berikut: (1) memberikan kesempatan belajar bagi peserta didik untuk berkembang sesuai kondisi dunia nyata; (2) melibatkan peserta didik untuk belajar mengumpulkan informasi dan menerapkan pengetahuan tersebut untuk menyelesaikan permasalahan di dunia nyata; dan (3) membuat suasana menjadi menyenangkan Sutrisna dkk., (2020).

Sedangkan pendapat lain menyatakan Model PjBL memiliki kelebihan, yaitu sebagai berikut.

- (1) Melatih peserta didik dalam memperluas pemikirannya mengenai masalah dalam kehidupan yang harus diterima;
- (2) Memberikan pelatihan langsung kepada peserta didik dengan cara mengasah serta membiasakan mereka melakukan berpikir kritis serta keahlian dalam kehidupan sehari-hari;
- (3) Penyesuaian dengan prinsip modern yang pelaksanaannya harus dilakukan dengan mengasah keahlian peserta didik, baik melalui praktek, teori serta pengaplikasiannya Trianto, (2014).

Adapun yang menyatakan bahwa kelebihan model PjBL yaitu: a) Mampu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mengolah informasi; b) Meningkatkan kemampuan memecahkan masalah yang ada; c) Mengembangkan kreativitas berpikir dalam bentuk produk; d) Menambah motivasi, rasa percaya diri, toleransi, kerjasama dan juga pemahaman materi peserta didik Natty dkk., (2019).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat dipahami bahwa kelebihan model PjBL yaitu memberikan pengalaman kepada peserta didik pembelajaran dan praktik dalam mengorganisasi

proyek sehingga membuat peserta didik menjadi aktif dan suasana belajar menjadi menyenangkan. Teori yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Trianto (2014).

b) Kekurangan PjBL

Selain memiliki kelebihan model *Project Based Learning* juga memiliki kekurangan dalam penerapannya, Selain kelebihan yang dimiliki model PjBL juga memiliki kekurangan, sebagai berikut.

- 1) Sikap aktif peserta didik dapat menimbulkan situasi kelas yang kurang kondusif, oleh karena itu memberikan peluang beberapa menit diperlukan untuk membebaskan peserta didik berdiskusi. Jika dirasa waktu diskusi mereka sudah cukup maka proses analisa dapat dilakukan dengan tenang;
- 2) Penerapan alokasi waktu untuk peserta didik telah diterapkan namun tetap membuat situasi pengajaran tidak kondusif. Maka pendidik berhak memberikan waktu tambahan secara bergantian pada tiap kelompok Trianto, (2014).

Adapun yang menyatakan kelemahan model pembelajaran PjBL yaitu:

- (1) membutuhkan pendidik yang terampil dan mau belajar;
- (2) membutuhkan fasilitas, peralatan, dan bahan yang memadai;
- (3) kesulitan melibatkan semua peserta didik dalam kerja kelompok Sutrisna dkk., (2020).

Sejalan dengan penelitian sebelumnya menyatakan kekurangan dari PjBL yaitu.

- 1) dalam kerja kelompok terdapat kesulitan untuk melibatkan seluruh peserta didik dalam mengerjakan proyek;
- 2) biaya yang dibutuhkan banyak;
- 3) membutuhkan fasilitas serta peralatan yang memadai untuk mengerjakan proyek,
- 4) untuk memecahkan masalah dan menyelesaikan produk diperlukan banyak waktu Nugraheni, (2018).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat dipahami bahwa kekurangan model PjBL adalah sulitnya melibatkan seluruh peserta didik dalam mengerjakan proyek sehingga tidak semua peserta didik ikut aktif dalam proses kerja kelompok yang dilakukan dalam pembelajaran. Teori yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Trianto (2014)

E. Komik

1. Pengertian Komik

Komik adalah suatu bentuk ekspresi yang terdiri atas gambar-gambar berurutan yang secara naratif saling berkaitan, dipadukan dengan teks singkat, sehingga membentuk satu kesatuan cerita yang utuh. Ia menyebut karya ini sebagai *littérature en estampes* atau “sastra dalam gambar,” karena kedudukan komik menurutnya bukan sekadar ilustrasi yang melengkapi teks, melainkan sebuah media mandiri yang memiliki sistem komunikasi tersendiri Töpffer (1845).

Perkembangan teknologi informasi telah memberikan pengaruh yang signifikan terhadap berbagai bidang kehidupan, termasuk dunia pendidikan dan seni. Salah satu wujud dari perkembangan tersebut adalah hadirnya komik digital, yaitu komik yang disajikan dalam format elektronik dan dapat diakses melalui perangkat digital seperti komputer, Tablet, maupun telepon pintar. Komik digital terbagi ke dalam dua kategori utama, yaitu *digitized comics* dan *born-digital comics*. Komik digital memungkinkan hadirnya inovasi dalam cara pembacaan, seperti penggunaan pengguliran vertikal, animasi ringan, serta kemungkinan untuk disisipkan elemen suara atau interaktivitas. Inovasi ini memperluas batas-batas konvensional dari medium komik Baudry, (2018).

Komik digital memiliki karakteristik formal dan sosiokultural yang membedakannya dari komik cetak. Komik digital tidak hanya mengubah medium, tetapi juga mengubah struktur dan estetika visualnya. Penyajian komik dalam bentuk digital memungkinkan fleksibilitas dalam layout dan

distribusi, serta memberi ruang bagi interaksi yang lebih luas antara kreator dan pembaca Aggleton, (2019). Komik digital sebagai media yang membuka ruang baru bagi eksperimentasi naratif dan visual. Dalam konteks ini, komik digital dapat memanfaatkan pendekatan interaktif seperti dalam *game comics*, yang memungkinkan pembaca memilih alur cerita, serta menggabungkan unsur multimedia seperti animasi dan suara Goodbrey, (2005).

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dipahami bahwa komik digital merupakan bentuk evolusi dari komik konvensional yang tidak hanya menawarkan cara baca yang baru, tetapi juga memperluas potensi artistik dan komunikatif dari medium komik itu sendiri. Teori yang digunakan pada penelitian ini yaitu Baudry, (2018).

2. Langkah-langkah Pembuatan Komik

Komik digital merupakan media naratif visual yang diciptakan dan didistribusikan melalui platform digital. Perkembangan teknologi saat ini telah membawa perubahan signifikan dalam proses produksi komik, di mana pengguna tidak hanya menjadi pembaca pasif tetapi juga dapat berperan sebagai kreator melalui bantuan aplikasi digital. Salah satu aplikasi populer yang digunakan dalam pembuatan komik digital adalah Canva, sebuah platform desain grafis daring yang mendukung proses visualisasi dengan fitur yang ramah pengguna. Menurut Lestari (2021), Canva merupakan aplikasi desain berbantuan daring yang memiliki banyak fitur pendukung seperti elemen grafis, template visual, dan kemampuan ekspor hasil kerja dalam berbagai format. Aplikasi ini memungkinkan pendidik maupun peserta didik membuat komik digital sebagai media pembelajaran maupun karya naratif bebas Roosita dkk., (2022).

Canva sangat efektif dalam meningkatkan daya tarik pembelajaran karena tampilannya interaktif dan mudah diakses. Dalam penelitian aksinya, penggunaan Canva dalam pembuatan media cerita bergambar berhasil

meningkatkan motivasi belajar peserta didik Sujatmiko (2021). Canva dapat dimanfaatkan secara maksimal dalam pembelajaran digital untuk membuat media seperti komik, karena menyediakan banyak fitur visual seperti panel, teks, dan ilustrasi yang dapat disesuaikan dengan cerita Khasanah (2023).

Langkah-langkah pembuatan komik digital dengan Canva adalah sebagai berikut:

a) Menentukan Tema dan Cerita

Langkah awal yang dilakukan adalah menentukan tema komik sesuai dengan materi pelajaran yang akan disampaikan, kemudian menyusun cerita pendek yang mendukung pemahaman peserta didik terhadap materi tersebut

b) Membuat *Storyboard*

Storyboard merupakan kerangka awal dari komik yang berisi sketsa alur cerita, dialog, dan susunan panel. Tujuan tahap ini adalah merancang urutan cerita agar saat proses desain berjalan lebih terarah.

c) Membuka Canva dan Memilih Template Komik

Pengguna mengakses situs Canva di www.canva.com, kemudian mencari template komik pada kolom pencarian. Canva menyediakan berbagai macam desain panel yang dapat dimodifikasi sesuai kebutuhan.

d) Menambahkan Elemen Visual dan Teks

Setelah memilih template, pengguna menambahkan elemen seperti tokoh, latar belakang, balon percakapan, serta teks narasi. Canva menyediakan banyak pilihan gambar dan ikon yang dapat digunakan secara gratis maupun berbayar.

e) Menyusun Panel Komik

Panel komik disusun sesuai alur cerita dalam *storyboard*. Penempatan gambar dan teks harus diperhatikan agar tidak saling tumpang tindih dan tetap mudah dibaca.

f) Menyunting dan Menyimpan Hasil Komik

Setelah desain selesai, komik di *review* untuk menghindari kesalahan penelitian atau visual. Jika sudah sesuai, hasil komik dapat disimpan dalam akun Canva atau diunduh dalam format yang diinginkan seperti PDF atau PNG Taufiq dan Roemintoyo (2021).

4. Kekurangan dan Kelebihan Komik

a. Kelebihan Komik

Penerapan media komik dalam kegiatan pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan. Pendidik perlu memahami sisi positif dari media ini sebelum menggunakannya. Kelebihan media komik adalah sebagai berikut:

- 1) Komik dapat menyajikan materi abstrak ke dalam bentuk yang konkret dan menarik sehingga mempermudah pemahaman peserta didik.
- 2) Ilustrasi visual dan alur cerita membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan mampu memotivasi peserta didik untuk belajar.
- 3) Komik mampu menyajikan materi secara ringkas namun tetap menyampaikan pesan pembelajaran dengan baik.
- 4) Media ini cocok digunakan untuk berbagai jenjang usia dan tingkat kemampuan belajar karena mengkombinasikan teks dengan gambar.
- 5) Komik dapat dijadikan sebagai sumber belajar, bukan hanya media bantu pendidik Febriyandani dan Kowiyah, (2021).

Sejalan dengan itu, ada pendapat lain yang menyatakan kelebihan lainnya sebagai berikut:

- 1) Komik mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena mengandung unsur hiburan dan naratif.
- 2) Dapat digunakan sebagai bahan ajar mandiri di rumah, terutama dalam pembelajaran kontekstual.
- 3) Komik dapat disesuaikan dengan budaya lokal untuk meningkatkan kedekatan peserta didik terhadap materi Nafala, (2022).

Kelebihan media komik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah:

- 1) Membantu peserta didik dalam memahami prinsip dasar secara visual.
- 2) Menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik melalui pendekatan cerita.
- 3) Dapat digunakan sebagai media evaluasi alternatif Suparmi, (2018).

b. Kekurangan Komik

Media komik juga memiliki beberapa kekurangan yang harus dipertimbangkan oleh pendidik. Kekurangan media komik adalah:

- 1) Proses pembuatan media komik membutuhkan waktu dan keterampilan tinggi dalam desain grafis dan narasi.
- 2) Memerlukan perangkat dan aplikasi desain digital tertentu yang tidak semua pendidik kuasai atau miliki.
- 3) Komik cetak tidak interaktif secara digital, sehingga kurang cocok jika peserta didik membutuhkan umpan balik langsung.
- 4) Jika tidak didesain dengan baik, visual atau teks dalam komik bisa membingungkan atau terlalu padat untuk dipahami peserta didik.
- 5) Keterbatasan dalam penyajian materi yang kompleks; media komik cocok untuk ringkasan atau pengantar konsep, namun tidak mendalam Febriyandani dan Kowiyah, (2021).

Adapun yang menambahkan kekurangan media komik yaitu:

- 1) Membutuhkan media cetak atau digital untuk distribusinya, yang dapat menjadi kendala di sekolah yang tidak memiliki sarana memadai.
- 2) Tidak semua pendidik memiliki keterampilan desain atau akses ke perangkat lunak pembuat komik Nafala, (2022).

Selanjutnya, ada pendapat lain yang menyatakan kekurangan media komik yaitu:

- 1) Komik termasuk media visual, sehingga peserta didik dengan gaya belajar auditori atau kinestetik bisa kurang mendapat manfaat maksimal.
- 2) Membuat komik yang relevan dengan kurikulum membutuhkan kolaborasi antara pendidik, desainer, dan editor konten Suparmi, (2018).

F. Pendidikan Pancasila

1. Hakikat Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila merupakan bagian penting dalam sistem pendidikan nasional yang bertujuan untuk membentuk karakter serta sikap positif peserta didik berdasarkan nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila. Pendidikan Pancasila tidak hanya sekadar menyampaikan materi tentang dasar negara, tetapi lebih jauh berfokus pada penanaman nilai-nilai luhur bangsa dalam kehidupan sehari-hari Pratiwi (2021). Pendidikan Pancasila adalah salah satu komponen utama dalam dunia pendidikan di Indonesia karena berisi pemahaman serta pengamalan nilai-nilai Pancasila sebagai upaya membentuk karakter bangsa yang sesuai dengan ideologi negara Natalia dan Saingo (2023) .

Pendidikan Pancasila bukan hanya sebatas dokumen ideologis semata, tetapi juga menjadi bagian penting dari identitas bangsa Indonesia. Ia menjadi dasar dalam kehidupan sosial, politik, dan juga sistem konstitusional. Proses pembelajaran Pancasila tidak hanya terbatas di ruang kelas formal, melainkan perlu diterapkan dalam kehidupan sehari-hari dengan dukungan dari lingkungan keluarga dan masyarakat luas. Oleh karena itu, Pendidikan Pancasila mencakup lebih dari sekadar teori, tetapi juga praktik sosial nyata yang berperan dalam memperkuat rasa persatuan serta karakter kebangsaan Mihit (2023).

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Pancasila adalah upaya sistematis untuk menanamkan nilai-nilai luhur Pancasila kepada peserta didik guna membentuk karakter dan sikap yang

sesuai dengan jati diri bangsa. Pendidikan ini sangat penting karena menjadi dasar dalam kehidupan sosial, politik, dan konstitusional yang perlu didukung oleh seluruh elemen masyarakat. Teori yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Natalia dan Saingo (2023)

2. Tujuan Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Sebagai salah satu mata pelajaran penting, Pendidikan Pancasila memiliki peran strategis dalam membentuk karakter dan sikap kebangsaan peserta didik. Melalui Pendidikan Pancasila, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan tentang nilai-nilai dasar negara, tetapi juga belajar menerapkannya dalam kehidupan bermasyarakat, sehingga terbentuk pribadi yang berakhlak mulia dan menjunjung tinggi nilai-nilai Pancasila dalam menghadapi berbagai tantangan zaman Nurafifah dan Dewi, (2021).

Tujuan utama dari Pendidikan Pancasila adalah membentuk generasi muda yang memiliki karakter kuat dan moral yang baik agar mampu berperan aktif dalam kehidupan bermasyarakat secara etis dan bertanggung jawab Natalia dan Saingo, (2023). Pendidikan Pancasila membantu peserta didik memahami sistem pemerintahan, peran sebagai warga negara, serta hak dan kewajiban yang dimiliki. Tak hanya berfokus pada teori, pembelajaran ini juga mendorong peserta didik untuk berpikir kritis dan mengambil keputusan secara bijak Ardiawan dkk. (2020).

Dengan demikian, dapat dipahami bahwa Pendidikan Pancasila bukan hanya memberikan pemahaman tentang norma dan aturan yang berlaku dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, tetapi juga menanamkan nilai-nilai moral dan nasionalisme. Melalui proses pembelajaran ini, peserta didik diharapkan mampu mengembangkan sikap kritis, tanggung jawab, serta kesadaran akan peran mereka sebagai warga negara yang baik. Teori yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Nurafifah dan Dewi, (2021).

3. Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar

Pembelajaran Pendidikan Pancasila di jenjang sekolah dasar memiliki posisi yang sangat penting dalam proses pembentukan karakter dan moral peserta didik sejak usia dini. Tujuan utama dari pendidikan ini adalah untuk menanamkan nilai kejujuran sebagai dasar integritas dalam diri peserta didik. Penanaman nilai-nilai tersebut diharapkan mampu membentuk pribadi yang bertanggung jawab dan memiliki moral yang kuat Suhandi dkk., (2022). Pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar tidak hanya sebatas memahami isi materi, tetapi juga diarahkan untuk membentuk pribadi yang utuh dan berkarakter. Karakter tersebut dibangun atas dasar nilai-nilai demokrasi, Pancasila, Undang-Undang Dasar 1945, serta norma sosial yang berlaku baik di masyarakat maupun di lingkungan sekolah Andara dkk., (2021).

Pendidikan Pancasila di sekolah dasar berfungsi sebagai wadah untuk menanamkan nilai-nilai luhur bangsa yang bersumber dari budaya dan moral nasional. Proses pembelajaran peserta didik dilatih untuk menampilkan jati diri bangsa melalui sikap dan perilaku sehari-hari. Mengingat keberagaman latar belakang peserta didik yang meliputi aspek sosial, budaya, agama, bahasa, dan etnis, pembelajaran ini berperan dalam menumbuhkan rasa toleransi dan kesadaran sebagai bagian dari masyarakat yang majemuk Sari dkk, (2021).

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat sekolah dasar bukan hanya berfokus pada pencapaian akademik semata, melainkan lebih menekankan pada pembinaan karakter, moral, dan nilai-nilai luhur bangsa. Pendidikan ini bertujuan untuk menanamkan kesadaran akan hak dan kewajiban sebagai warga negara, serta mengajarkan pentingnya menghargai perbedaan dan hidup berdampingan secara harmonis dalam masyarakat yang beragam. Di samping itu, pembelajaran ini juga memperkuat pemahaman peserta didik terhadap nilai-nilai demokrasi yang bersumber

dari Pancasila dan UUD 1945. Teori yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Andara dkk., (2021).

G. Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan merupakan kajian terdahulu yang memiliki keterkaitan dengan fokus penelitian ini, baik dari segi variabel, subjek, maupun metode yang digunakan. Kajian ini berperan penting dalam memperkuat landasan teori dan memberikan gambaran awal tentang temuan-temuan sebelumnya yang berkaitan dengan model *Project Based Learning* dan kemampuan berpikir kreatif peserta didik sekolah dasar.

1. Penelitian yang dilakukan (Kulsum dkk., 2024) dengan judul *“Keterampilan Berpikir Kreatif pada Proyek Pembuatan Poster dan Komik Kesadaran Lingkungan di Pondok Pesantren SMP IT Al-Musyarrofah Cianjur”* Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berbantuan proyek (Project Based Learning) melalui pembuatan poster dan komik bertema kesadaran lingkungan secara signifikan meningkatkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik kelas 7B SMP IT Al-Musyarrofah. Hal ini dibuktikan dengan hasil *One Sample Test* yang menghasilkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000, yang berarti H_0 ditolak dan rata-rata nilai keterampilan berpikir kreatif peserta didik > 75 (rata-rata: 86,25).
2. Penelitian lain oleh (Sabda dkk., 2025) dengan judul *“Pengembangan E-Comic Berbantuan Problem Based Learning (Pbl) Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas Iv Sd Materi Negaraku Indonesia”* membuktikan bahwa pengembangan media *e-comic* berbantuan *Problem Based Learning* (PBL) dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SD sangat efektif digunakan dalam menyampaikan materi "Negaraku Indonesia". Berdasarkan hasil validasi ahli dan uji coba kepada peserta didik, media ini memperoleh persentase kelayakan lebih dari 89% di seluruh aspek penilaian, menunjukkan bahwa media ini sangat layak dan berhasil meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap makna nilai persatuan serta mendorong keterlibatan aktif dalam proses belajar. Media

ini direkomendasikan sebagai alternatif pembelajaran digital yang inovatif dan kontekstual untuk meningkatkan kualitas pendidikan nilai.

3. Penelitian yang dilakukan oleh (Auliawati dkk., 2024) yang berjudul *“Penerapan Model Project Based Learning Berbantuan Media Komik Digital Untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta didik Kelas IV di SDN Sukomoro Kediri”* menunjukkan bahwa penerapan model Project Based Learning berbantuan media komik digital secara signifikan mampu meningkatkan kreativitas peserta didik kelas IV SD dalam pembelajaran tematik. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan persentase peserta didik dalam kategori kreativitas tinggi, dari 33,33% pada pra-siklus menjadi 68,18% pada siklus I, dan mencapai 81,48% pada siklus II. Penggunaan media komik digital dinilai berhasil memfasilitasi proses pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan, serta mendorong peserta didik untuk menghasilkan karya nyata melalui kegiatan proyek seperti scrapbook dan diorama.
4. Penelitian yang dilakukan oleh (Cantika, 2022) yang berjudul *“Pengembangan Media Komik Digital Berbantuan Problem Based Learning pada Pembelajaran PPKn di Kelas IV Sekolah Dasar”* menunjukkan bahwa media komik digital berbantuan *Problem Based Learning* sangat layak digunakan dalam pembelajaran PPKn di kelas IV SD. Hal ini didukung oleh hasil validasi dari para ahli dan uji coba kepada peserta didik yang semuanya menunjukkan persentase di atas 96%, tergolong dalam kategori “sangat baik”. Media ini tidak hanya efektif dalam menyampaikan materi secara menarik, tetapi juga mampu mendorong partisipasi aktif serta meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik melalui pendekatan pemecahan masalah yang kontekstual.
5. Penelitian yang dilakukan oleh (Absor, 2024) yang berjudul *“Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Pembelajaran Ips Peserta Didik Kelas Iv Di Sekolah Dasar”* menunjukkan bahwa *Project Based Learning* pada pembelajaran PPKn kelas IV SD layak dan efektif digunakan. Berdasarkan hasil validasi para ahli, media ini memperoleh skor kelayakan di atas 94%,

dan hasil uji coba kepada peserta didik menunjukkan tingkat keefektifan di atas 88%. Komik digital ini mendukung pelaksanaan pembelajaran berbantuan proyek, membantu peserta didik memahami materi keberagaman secara lebih kontekstual, serta mendorong mereka untuk aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan beberapa penelitian tersebut, dapat disimpulkan Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Project Based Learning* dikombinasikan dengan media komik digital terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif dan pemahaman nilai-nilai Pendidikan Pancasila peserta didik sekolah dasar. Media ini dinilai layak, menarik, serta mampu mendorong partisipasi aktif dan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran.

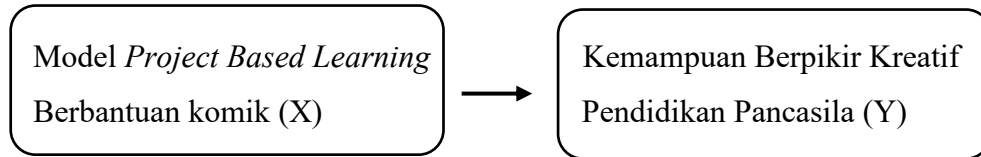
H. Kerangka Berpikir

Kemampuan berpikir kreatif peserta didik masih tergolong rendah karena dipengaruhi oleh kurangnya motivasi dan minat belajar, kesulitan dalam memahami permasalahan yang diberikan, serta belum terbiasa menghadapi tugas yang menuntut pemikiran kreatif. Selain itu, proses pembelajaran yang cenderung monoton juga membuat peserta didik kurang mendapat kesempatan untuk berimajinasi, mengembangkan ide, dan mencoba solusi yang berbeda, sehingga kemampuan berpikir kreatif mereka belum berkembang optimal.

Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa diperlukan suatu model pembelajaran yang mampu mendorong peserta didik lebih aktif, imajinatif, dan terlibat dalam proses pemecahan masalah, sehingga kemampuan berpikir kreatif mereka dapat berkembang secara optimal, salah satunya melalui penerapan model *Project Based Learning* (PjBL).

Kerangka pikir dalam penelitian ini berfokus pada bagaimana peneliti memiliki pikiran bahwa kemampuan berpikir kreatif Pendidikan Pancasila akan meningkat jika diberi perlakuan model *Project Based Learning* berbantuan komik yang telah didukung dengan teori-teori sebelumnya. *Grand*

Theory yang peneliti gunakan untuk variable (X) adalah Trianto, (2014) dan variable (Y) Munandar, (2017). Adapun kerangka pikir dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.



Gambar 1. Kerangka pikir

Keterangan:

X = Variabel Bebas (*Model Project Based Learning* Berbantuan Komik)

Y = Variabel Terikat (Kemampuan Berpikir Kreatif Pendidikan Pancasila)

► = Pengaruh

Berdasarkan gambar kerangka pikir di atas, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Project Based Learning* berbantuan komik (X) berpotensi memberikan pengaruh positif terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Pendidikan Pancasila (Y) pada peserta didik kelas IV Sekolah Dasar. Model ini dipilih karena diyakini mampu menjembatani proses pembelajaran yang aktif, bermakna, dan kontekstual, sehingga dapat meningkatkan pencapaian kemampuan berpikir kreatif secara maksimal.

I. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan suatu pernyataan sementara yang kebenarannya masih perlu dibuktikan melalui kegiatan penelitian. Hipotesis dirumuskan berdasarkan kajian teori, hasil penelitian terdahulu, serta kerangka berpikir yang telah dikembangkan sebelumnya.

Berdasarkan kajian tersebut, maka hipotesis dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

Ha₍₁₎: Terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model *Project Based Learning* berbantuan komik terhadap kemampuan berpikir kreatif Pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV Sekolah Dasar.

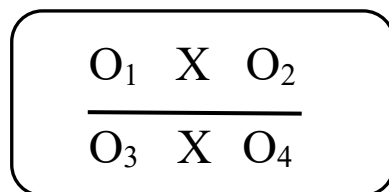
Ha₍₂₎: Terdapat perbedaan model *Project Based Learning* berbantuan komik dengan model *Project Based Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif pendidikan pancasila peserta didik kelas IV Sekolah Dasar

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

1. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah *quasi experimental tipe non-equivalent control group design*. Menurut Sugiyono, (2020) bahwa tipe desain ini terdiri atas kelas eksperimen dan kontrol yang tidak dipilih secara random. Dalam hal ini kelas kontrol tidak berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Kelas eksperimen merupakan kelas yang diberikan perlakuan berupa penggunaan model *Project based learning* berbantuan komik, sedangkan kelas kontrol merupakan kelas yang diberikan perlakuan model *Project Based Learning*. Desain penelitian *non-equivalent control group* dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 2. Desain penelitian

Keterangan:

X = Perlakuan dengan model *Project Based Learning* berbantuan Komik

O₁ = Nilai *pretest* kelas eksperimen

O₂ = Nilai *posttest* kelas eksperimen

O₃ = Nilai *pretest* kelas kontrol

O₄ = Nilai *posttest* kelas kontrol

Sumber: Sugiyono, (2020)

B. Setting Penelitian

1. Tempat penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di SD Aisyiyah Metro

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan pada semester ganjil di kelas IV tahun pelajaran 2024/2025.

3. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Aisyiyah Metro.

C. Prosedur Penelitian

1. Tahap Pendahuluan

- a. Peneliti membuat surat izin observasi pendahuluan ke sekolah.
- b. Melakukan observasi pendahuluan untuk mengetahui jumlah kelas, dan peserta didik yang akan dijadikan subjek penelitian, cara mengajar pendidik dan permasalahan yang terjadi.
- c. Memilih kelompok subjek untuk dijadikan sebagai kelas eksperimen

2. Tahap Perencanaan

- a. Membuat modul ajar, media serta instrumen tes untuk kelas eksperimen dan kontrol dengan menggunakan model PjBL berbantuan komik.
- b. Menyiapkan instrument penelitian pengumpulan data.

3. Tahap Pelaksanaan

- a. Peneliti menghitung nilai tes valid dan reliabilitas yang diuji cobakan.
- b. Mengadakan pretest pada peserta didik eksperimen.
- c. Melaksanakan penelitian pada kelas eksperimen. Proses pembelajaran dengan model PjBL berbantuan komik sebagai perlakuan sekaligus pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan modul ajar yang telah disusun.
- d. Mengadakan posttest pada kelas control dan kelas eksperimen.
- e. Mengumpulkan, mengolah, dan menganalisis data hasil *pretest* dan *posttest*.
- f. Membuat laporan hasil penelitian

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi merupakan keseluruhan objek yang menjadi sasaran dalam penelitian, mencakup individu yang memiliki karakteristik tertentu sesuai dengan permasalahan penelitian. Menurut Sugiyono, (2020) populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV SD Aisyiyah Metro dengan jumlah 38 peserta didik.

Tabel 5. Populasi peserta didik kelas IV

Kelas	Banyak Peserta Didik		Jumlah
	Laki-laki	Perempuan	
IV A	11	10	21
IV B	8	9	17
Jumlah			38

Sumber: Data kepala sekolah SD Aisyiyah Metro tahun Pelajaran 2025/2026

2. Sampel Penelitian

Sampel merupakan bagian dari Populasi. Menurut (Sugiyono, 2019) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Untuk menentukan sampel dalam penelitian terdapat teknik sampling yang digunakan. Dalam penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel yang digunakan oleh peneliti adalah teknik *purposive sampling*. Teknik *purposive sampling* adalah suatu teknik pengambilan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu dari seorang peneliti. Pengambilan sampel dalam penelitian ini ditentukan oleh peneliti itu sendiri bukan diambil secara acak yaitu berdasarkan aktivitas belajar peserta didik.

Pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling* karena mempertimbangkan data kemampuan berpikir kreatif Pendidikan Pancasila peserta didik. Sampel dalam penelitian berjumlah 38 peserta didik yang

terdiri atas 21 peserta didik dari kelas IV A sebagai kelas eksperimen dan 17 peserta didik dari kelas IV B sebagai kelas control, dikarenakan kelas A memiliki kemampuan berpikir kreatif yang masih rendah. Hal ini supaya memudahkan peneliti dalam melihat apakah kemampuan berpikir kreatif Pendidikan Pancasila peserta didik dapat meningkat atau tidak ketika diberi perlakuan dengan model *Project Based Learning*.

E. Variabel Penelitian

Variabel merupakan sebuah sasaran dalam penelitian yang memiliki variasi nilai. Dikatakan demikian karena dalam variabel dapat dirumuskan kedalam sebuah variasi dari suatu hal yang menjadi gejala dalam sebuah penelitian. Variabel adalah hal yang nilainya dapat berubah dalam penelitian. Setelah variabel ditentukan, peneliti mencari penelitian sebelumnya yang membahas hubungan antar variabel. Jika ditemukan variasi nilai dalam penelitian tersebut, maka itu disebut variabel penelitian (Permatasari dkk., 2025). Penelitian ini melibatkan dua jenis variabel, yaitu variabel *independent* (bebas) dan variabel *dependent* (terikat). Berikut adalah penjelasan mengenai kedua variabel tersebut.

1. Variabel Independent (bebas)

Variabel *Independent* disebut juga variable bebas. Variabel *independent* dalam penelitian ini menggunakan model PjBL berbantuan komik (X). Menurut Sugiyono, (2020) Variabel *Independent* adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Dalam Penelitian ini variable *independent* (bebas) adalah penggunaan model *Project Based Learning* (X).

2. Variabel Dependent (terikat)

Variabel *dependent* disebut juga variable terikat. Variabel dependent dalam penelitian ini adalah kemampuan berpikir kreatif. Menurut Sugiyono, (2020) Variabel *dependent* (terikat) merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas.

F. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

a) Definisi Konseptual

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

a. Model *Project Based Learning* berbantuan komik (PjBL)

Model *Project Based Learning* adalah model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, dengan memberikan kesempatan kepada mereka untuk secara aktif membangun pengetahuan dan keterampilan melalui pengerjaan proyek nyata yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari. Model ini mengajak peserta didik untuk aktif menyelesaikan proyek tertentu dengan berbantuan komik yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik, memfasilitasi pembelajaran yang mendalam, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kolaboratif, dan kreatif.

b. Berpikir Kreatif

Berpikir kreatif merupakan cara berpikir yang dimiliki seseorang untuk menuangkan ide-ide atau hal baru yang berbeda sehingga dapat memecahkan suatu masalah.

b) Definisi Operasional

Definisi operasional adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari obyek atau kegiatan yang memiliki variasi tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik. Penelitian ini operasional variabelnya adalah sebagai berikut.

a. Keterampilan Berpikir kreatif

Keterampilan berpikir kreatif peserta didik dalam penelitian ini adalah diukur melalui tes, peserta didik mampu menggunakan sesuai indikator keterampilan berpikir kreatif yakni.

- 1) *Fluency* (berpikir lancar) Keterampilan menghasilkan banyak gagasan, jawaban, pertanyaan. Memberikan banyak saran dan cara

untuk melakukan berbagai. Selalu memikirkan lebih dari satu jawaban.

- 2) *Flexibility* (berpikir luwes) Menghasilkan gagasan, jawaban, atau pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat masalah dari berbagai sudut pandang yang berbeda.
- 3) *Originality* (berpikir asli) Melahirkan ungkapan yang baru atau unik. Mampu memberikan gagasan dengan cara asli dan jarang diberikan orang
- 4) *Elaboration* (elaborasi) Mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan. Menambah atau memperinci detail-detail suatu objek, gagasan atau situasi menjadi lebih menarik.

b. Model Pembelajaran PjBL berbantuan komik

PjBL adalah sebuah proyek dilakukan untuk mendalami pengetahuan dan keterampilan yang didapat oleh peserta didik dengan memberikan suatu masalah yang dapat dengan proyek yang terkait dengan materi dan pengetahuan peserta didik. PjBL yang digunakan peneliti adalah membuat proyek proses terjadinya gerhana matahari dan gerhana bulan. terdapat enam langkah dalam melaksanakan model pembelajaran PjBL, yaitu.

- 1) Membuka pelajaran dengan suatu pertanyaan mendasar (*start with the big question*) Langkah pertama yang dapat peneliti lakukan yaitu memberikan pertanyaan yang kemudian menganalisis pertanyaan tersebut untuk dijadikan proyek.
- 2) Rencanakan proyek (*design a plan for the project*) Langkah selanjutnya yaitu merencanakan konsep pembuatan proyek yang akan dilaksanakan. Dengan merencanakan proyek terlebih dahulu, peserta didik akan menjadi lebih terarah dalam mengerjakan proyek tersebut.
- 3) Mengatur rencana kegiatan (*create a schedule*) Selanjutnya yaitu mengatur rencana kegiatan yaitu membuat jadwal agar peserta didik menjadi terfokus pada setiap kegiatan proyek. Memantau jalannya proyek (*monitor the students and the progress of the project*)
- 4) Langkah yang keempat yaitu memantau jalannya proyek yaitu peneliti memantau atau memonitor setiap langkah dan kemajuan dari proyek yang dikerjakan oleh peserta didik.
- 5) Penilaian terhadap produk yang dihasilkan (*asses the outcome*) Langkah yang kelima yaitu peneliti memberikan

- penilaian dari proyek yang telah diselesaikan oleh peserta didik
- 6) Evaluasi (*evaluate the experience*) Langkah yang terakhir yaitu peneliti memberikan evaluasi terhadap semua kegiatan yang telah terlaksana dan memberikan evaluasi terhadap proyek yang telah dihasilkan, serta memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menceritakan pengalamannya selama pengerjaan proyek.

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, tes, dan dokumentasi. Observasi yang dilakukan untuk mengamati keterampilan berpikir kreatif peserta didik ketika kegiatan proses pembelajaran berlangsung dan tes digunakan untuk mengukur keterampilan berpikir kreatif peserta didik.

1. Teknik Tes

Teknik tes digunakan peneliti untuk mencari data mengenai kemampuan berpikir kreatif Pendidikan Pancasila peserta didik. Menurut Putra dkk., (2023) pengumpulam data tertulis yang pada dasarnya digunakan untuk mengukur perbedaan, baik berupa peningkatan maupun penurunan, dalam penelitian yang sedang dilakukan. Data yang diperoleh dalam penelitian merupakan data kuantitaif berupa skor kemampuan berpikir kreatiff peserta didik sebelum dan sesudah mendapatkan perlakuan yang diperoleh dari *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kontrol.

2. Teknik Non Tes

Teknik non tes yang dilakukan dalam penelitian ini adalah observasi. Putra dkk., (2023) menjelaskan bahwa observasi tidak terbatas hanya pada manusia, tetapi juga dapat diterapkan pada objek fisik atau lingkungan yang relevan. Dalam penelitian ini, observasi bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai kondisi sekolah serta pelaksanaan Observasi dilakukan melalui pengamatan langsung terhadap subjek pembelajaran Pendidikan Pancasila di SD Aisyiyah Metro.

H. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan perangkat penting yang digunakan oleh peneliti untuk memperoleh data secara sistematis dan akurat, sehingga informasi yang dikumpulkan dapat menggambarkan ketercapaian tujuan penelitian secara menyeluruh, khususnya yang berkaitan dengan kemampuan pemecahan masalah peserta didik dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila berbantuan *Project Based Learning* (PjBL).

1. Instrumen Tes

Instrumen utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen tes, yang bertujuan untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila setelah mengikuti pembelajaran berbantuan proyek. Bentuk tes yang digunakan berupa soal uraian terbuka, sebanyak 15 butir soal, yang disusun berdasarkan indikator kemampuan pemecahan masalah dan dikaitkan dengan proyek-proyek kontekstual yang relevan dalam pembelajaran PjBL.

Tabel 6. Kisi-kisi Instrumen Tes

Capaian Pembelajaran	Indikator	Indikator Berpikir Kreatif	Materi	Bentuk Soal	No. Soal
Peserta didik mampu menunjukkan sikap dan perilaku sesuai nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari melalui kegiatan proyek	Mengidentifikasi dan menguraikan sikap yang mencerminkan pelaksanaan hak dan kewajiban sesuai nilai-nilai Pancasila dari gambar atau ilustrasi (C4)	Elaborasi (merinci jawaban secara detail)	Hak dan kewajiban warga negara di rumah, sekolah, dan masyarakat	Essay	1, 2, 3, 4, 5
	Menjelaskan alasan logis mengapa suatu perilaku tertentu mencerminkan atau tidak mencerminkan	Elaborasi	Contoh perilaku yang menunjukkan pelaksanaan hak dan kewajiban	Essay	6, 7

Capaian Pembelajaran	Indikator	Indikator Berpikir Kreatif	Materi	Bentuk Soal	No. Soal
	pelaksanaan hak dan kewajiban (C4)				
	Menilai dan memberikan banyak contoh penerapan sila ke-2 (kemanusiaan) dan sila ke-5 (keadilan sosial) yang menunjukkan pelaksanaan hak dan kewajiban di sekolah (C5)	Kelancaran (menghasilkan banyak ide, gagasan atau jawaban)	Penerapan hak dan kewajiban di sekolah	Essay	8, 9, 10
	Menyusun berbagai gagasan kegiatan kelas yang mencerminkan kerja sama dan gotong royong sebagai wujud pelaksanaan hak dan kewajiban (C6)	Keluwesannya (menghasilkan ide/gagasan yang bermacam-macam/unik)	Bentuk pelaksanaan hak dan kewajiban melalui kerja sama	Essay	11, 12
	Mendesain proyek kelas berupa pameran mini bertema “Pancasila di Sekolahku” yang menampilkan bentuk pelaksanaan hak dan kewajiban (C6)	Keluwesannya	Proyek kreatif bertema pelaksanaan hak dan kewajiban	Essay	13
	Mengusulkan ide kampanye kreatif untuk mengajak	Original (jawaban baru atau berbeda)	Kampanye hak dan kewajiban warga	Essay	14

Capaian Pembelajaran	Indikator	Indikator Berpikir Kreatif	Materi	Bentuk Soal	No. Soal
	teman melaksanakan hak dan kewajiban dengan jujur dan bertanggung jawab (C6)		sekolah		
	Membuat poster unik yang menggambarkan hak dan kewajiban sesuai sila pertama Pancasila dengan pendekatan kreatif (C6)	Original	Poster kreatif tentang hak dan kewajiban sesuai sila pertama	Essay	15

Sumber: Peneliti adaptasi dari Absor (2024)

2. Instrumen Non Tes

Intrumen non tes berupa observasi untuk menganalisis dan mengukur aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran menggunakan model Project based learning. Kisi-kisi yang digunakan dapat dilihat pada Tabel berikut.

Tabel 7. Aktivitas keterlaksanaan

No	Sintaks <i>Project Based Learning</i>	Aspek yang dinilai
1	Menentukan pertanyaan mendasar	a) Peserta didik mendengarkan penjelasan dari pendidik b) Peserta didik melakukan kegiatan tanya jawab terkait materi pembelajaran serta perencanaan proyek c) Peserta didik mendengarkan penguatan yang disampaikan pendidik tentang proyek yang akan dilakukan.
2	Mendesain perencanaan proyek	a) Peserta didik mendengarkan penjelasan pendidik tentang proyek yang akan dilakukan b) Peserta didik memperhatikan LKPD dan kelengkapan peralatan untuk membuat

No	Sintaks <i>Project Based Learning</i>	Aspek yang dinilai
		proyek yang dibagikan pendidik c) Peserta didik mendengarkan penjelasan pendidik LKPD dan penggunaan Langkah-langkah pengerjaan proyek d) Peserta didik mendengarkan arahan pendidik agar proyek dapat dikerjakan berdasarkan ketersediaan bahan dan sumber belajar yang ada
3	Menyusun jadwal	a) Peserta didik menyepakati jadwal yang telah dibuat Bersama pendidik
4	Memonitor proyek	a) Peserta didik mengerjakan proyek b) Peserta didik Bersama kelompok berdiskusi menyelesaikan proyek dengan pengawasan pendidik c) Peserta didik menyelesaikan proyek sesuai arahan pendidik
5	Menguji hasil	a) Peserta didik dari masing-masing kelompok maju kedepan untuk mempresentasikan hasil proyek yang telah dibuat
6	Mengevaluasi pengalaman	a) Peserta didik/kelompok lain yang tidak maju memberikan tanggapan terhadap kelompok yang sedang presentasi, dan peserta didik secara bersama-sama mendengarkan tanggapan yang disampaikan pendidik b) Peserta didik mendengarkan penguatan yang disampaikan pendidik.

Sumber: Ardila, (2023)

Tabel 8. Rubrik berpikir kreatif

No	Aspek yang diamati	Skala	Deskripsi Indikator	Skor
1.	Elaborasi	Sangat Baik	Kreatif dalam mengembangkan ide dan terampil dalam memilih dan menggunakan peralatan	4
		Baik	Kreatif dalam mengembangkan ide, terampil dalam menggunakan peralatan, namun kurang terampil dalam memilih peralatan	3
		Cukup	Kreatif dalam mengembangkan ide, namun kurang terampil dalam memilih dan menggunakan peralatan	2
		Kurang	Tidak kreatif dalam mengembangkan ide, dan tidak terampil dalam memilih dan menggunakan peralatan	1
2.	Kelancaran	Sangat Baik	Penjelasan sangat terperinci, mudah dipahami dan jelas	4

No	Aspek yang diamati	Skala	Deskripsi Indikator	Skor
		Baik	Penjelasan kurang terperinci, mudah dipahami, dan jelas	3
		Cukup	Penjelasan kurang terperinci, kurang dapat dipahami dan kurang jelas	2
		Kurang	Penjelasan tidak terperinci, tidak dapat dipahami dan tidak jelas	1
3.	Keaslian	Sangat Baik	Mampu membuat proyek yang menarik tanpa meniru teman/mencetak gambar	4
		Baik	Tidak meniru teman, namun kurang mampu membuat proyek yang menarik	3
		Cukup	Mampu membuat proyek namun belum menarik, dan meniru teman	2
		Kurang	Belum mampu membuat proyek	1
4.	Keluwesannya	Sangat Baik	Proyek yang dihasilkan memiliki kesesuaian dengan penyelesaian masalah, memiliki perpaduan warna yang bagus, dan memiliki kerapian	4
		Baik	Proyek yang dihasilkan memiliki kesesuaian dengan penyelesaian masalah, namun kurang memiliki perpaduan warna dan kurang memiliki kerapian	3
		Cukup	Proyek yang dihasilkan memiliki perpaduan warna dan kurang memiliki kerapian	2
		Kurang	Proyek yang dihasilkan tidak memiliki kesesuaian dengan penyelesaian masalah serta perpaduan warna dan kerapian kurang	1

Sumber: Ardila, (2023)

I. Uji Coba Instrumen

Uji coba instrumen yang dilakukan pada penelitian ini yaitu pada kelas IV di SD Aisyiyah Metro. Hal ini digunakan untuk menentukan instrumen butir soal yang valid untuk diujikan di kelas yang akan dijadikan sampel penelitian. Peneliti memilih sekolah tersebut karena tidak dijadikan sampel penelitian. Setelah melakukan uji coba tes, langkah selanjutnya ialah menganalisis hasil uji coba yang bertujuan untuk mengetahui validitas soal dan reabilitas soal. Penggunaan kisi-kisi instrumen akan memudahkan pengujian validitas dan

dapat dilakukan secara sistematis. Penelitian ini menggunakan uji validitas *product moment*.

J. Uji Prasyarat Instrumen Tes

1. Uji Validitas

Validitas merujuk pada sejauh mana suatu pengukuran dalam penelitian dapat dipercaya. Sebuah instrumen dinilai valid apabila alat tersebut dapat mengukur data secara tepat sesuai dengan yang dimaksudkan Arikunto, (2014). Validitas ini memastikan instrumen mampu menilai hal yang memang seharusnya diukur. Dalam penelitian ini, menggunakan rumus product moment dan tabel distribusi r dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$, di mana rumusnya adalah sebagai berikut.

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

Keterangan :

r_{xy} = Koefisien antara variabel X dan Y

N = Jumlah responden

$\sum X$ = Jumlah skor variabel X

$\sum Y$ = Jumlah skor variabel Y

$\sum XY$ = Total perkalian X dan Y

$\sum X^2$ = Total kuadrat skor variabel X

$\sum Y^2$ = Total kuadrat skor variabel Y

Kaidah keputusan : Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ dinyatakan valid. Sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ dinyatakan tidak valid.

Tabel 9. Klasifikasi Validitas

Klasifikasi Validitas	Kategori
0,80 - 1,00	Sangat Tinggi
0,60 – 0,80	Tinggi
0,40 – 0,60	Cukup
0,20 – 0,40	Rendah
0,00 – 0,20	Sangat Rendah

Sumber: Arikunto, (2014)

Tabel 10. Uji Validitas Instrumen Tes

No. Soal	rhitung	rtabel	Ket
1	0.846	0.482	Valid
2	0.871	0.482	Valid
3	0.734	0.482	Valid
4	0.892	0.482	Valid
5	0.780	0.482	Valid
6	0.819	0.482	Valid
7	0.751	0.482	Valid
8	0.687	0.482	Valid
9	0.640	0.482	Valid
10	0.185	0.482	Tidak Valid
11	0.065	0.482	Tidak Valid
12	-0.022	0.482	Tidak Valid
13	0.861	0.482	Valid
14	0.795	0.482	Valid
15	0.834	0.482	Valid

Sumber: Hasil Pengolahan Data Penelitian Tahun 2025

Berdasarkan hasil uji validitas instrumen tes kemampuan berpikir kreatif, diperoleh nilai r tabel sebesar 0,482. Hasil analisis menunjukkan bahwa dari 15 butir soal, terdapat 12 butir soal yang dinyatakan valid karena nilai $r_{hitung} \geq r_{tabel}$, yaitu soal nomor 1–9 serta 13–15. Sementara itu, 3 butir soal dinyatakan tidak valid, yaitu soal nomor 10, 11, dan 12, karena nilai $r_{hitung} < r_{tabel}$. Dengan demikian, instrumen tes yang digunakan dalam penelitian dinyatakan layak setelah dilakukan seleksi terhadap butir soal yang valid.

2. Uji Reliabilitas

Instrumen yang didapat valid belum dapat dikatakan reliabel. Reliabilitas adalah mengukur hasil dari sebuah tes, di mana jika instrumen tes yang sama digunakan berulang kali untuk mengukur objek yang sama, maka hasilnya akan konsisten dan dapat dikatakan reliabel Sugiyono, (2020). Untuk mengukur reliabilitas instrumen dalam penelitian ini menggunakan bantuan *Microsoft Excel* 2021 dan menggunakan rumus *Alpha Cronbach*, adapun rumusnya yaitu :

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

Keterangan:

r_{11} : Koefisien reliabilitas

n : Banyaknya butir soal

$\sum \sigma b^2$: Jumlah varians butir

$\sum \sigma t^2$: Varians total

Kriteria uji reliabilitas :

- a) Jika nilai uji reliabilitas $> 0,60$, maka instrumen dikatakan reliabel.
- b) Jika nilai uji reliabilitas $\leq 0,60$, maka instrumen dikatakan tidak reliabel.

Tabel 11. Klasifikasi Reliabilitas

Klasifikasi Reliabilitas	Kategori
0,80 - 1,00	Sangat Tinggi
0,60 – 0,80	Tinggi
0,40 – 0,60	Cukup
0,20 – 0,40	Rendah
0,00 – 0,20	Sangat Rendah

Sumber.Arikunto, (2014)

Hasil uji reliabilitas dengan *Alpha Cronbach* pada instrument tes kemampuan berpikir kreatif pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila menunjukkan hasil sebesar 0,99. Hal ini menunjukkan bahwa instrument tes dapat dikatakan reliabel dan dikategorikan sangat tinggi

K. Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesi

1. Uji Prasyarat Analisis Data

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data sampel yang diperoleh berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan dengan menggunakan bantuan *Microsoft Excel 2021*, melalui penerapan uji *Chi-kuadrat* (χ^2). Uji ini digunakan untuk membandingkan frekuensi yang diharapkan dengan frekuensi yang diamati guna menentukan distribusi data. Adapun rumus *Chi-kuadrat* (χ^2) yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$\chi^2 = \sum_{fh} (f_0 - f_h)$$

Keterangan:

χ^2 = Nilai *chi kuadrat* hitung

f_0 = Frekuensi hasil pengamatan

f_h = Frekuensi yang diharapkan

Jika $\chi^2_{hitung} \geq \chi^2_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ berdistribusi tidak normal.

Sumber: Sugiyono, (2020)

Uji normalitas dapat dilakukan dengan menggunakan program SPSS 25 for windows. Adapun langkah-langkah uji normalitas menurut Siti dan Kasmadi, (2014) sebagai berikut:

1) Rumusan hipotesis:

H_0 = Data tidak berdistribusi normal

H_a = Data berdistribusi normal

2) Mencari nilai signifikan normalitas data dengan mengolahnya menggunakan program SPSS. Berikut adalah langkah-langkah penggunaan program SPSS.

1. Aktifkan aplikasi SPSS, kemudian masukkan daftar tabel skor yang diperoleh.
2. Klik menu *analyze*, pilih *descriptive statistic*, lalu klik *explore*.
3. Masukkan semua variabel ke dalam kolom *dependent list*
4. Selanjutnya klik tombol plots lalu beri tanda checklist ($\checkmark$) pada *normality plots with test*.
5. Klik *continue*, lalu ok 3) Menarik kesimpulan dengan melihat nilai signifikan hasil perhitungan menggunakan program SPSS dengan ketentuan jika nilai signifikan $> 0,05$ maka data tersebut berdistribusi normal, dan berlaku sebaliknya.

Table 12. Tabel uji normalitas

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statisti c	df	Sig.	Statisti c	df	Sig.
H a s i l	Pretest A (Kontrol)	.142	17	.200*	.968	17	.790
	Posttest A (Kontrol)	.177	17	.162	.911	17	.105
	Pretest B (Eksperimen)	.213	21	.014	.927	21	.122
	Posttest B (Eksperimen)	.159	21	.174	.950	21	.334

Sumber: Hasil Pengolahan Data Penelitian Tahun 2025

Berdasarkan hasil uji normalitas pada kolom signifikasnsi *Shapiro-Wilk*, terlihat bahwa nilai signifikansi *pretest* kelas eksperimen adalah 0,122 dan *pretest* kelas kontrol 0,790. Sesuai dengan kriteria pengujian yang menyatakan bahwa jika nilai signifikansi $> \alpha$ (0,05) maka data berdistribusi normal, dapat disimpulkan bahwa kedua data *pretest* tersebut berdistribusi normal karena nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk menunjukkan apakah data sampel berasal dari populasi yang memiliki varians yang sama atau tidak. Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan uji F yang dibantu oleh program *microsoft excel* dengan rumus sebagai berikut.

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

Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka H_a diterima berarti data bersifat homogen, dan sebaliknya jika $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka H_0 ditolak berarti data bersifat tidak homogen Sugiyono, (2020).

Table 13. Hasil uji homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df 1	df2	Sig.
Nilai	Based on Mean	.185	1	36	.670
	Based on Median	.106	1	36	.747
	Based on Median and with adjusted df	.106	1	35.543	.747
	Based on trimmed mean	.195	1	36	.662

Sumber: Hasil Pengolahan Data Penelitian Tahun 2025

Berdasarkan hasil uji homogenitas yang tercantum dalam tabel, nilai signifikansi untuk data *posttest* kemampuan berpikir kreatif pada kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah 0,670, nilai signifikansi (sig) berdasarkan mean tersebut $> \alpha$ 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data *posttest* bersifat homogen.

2. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiyono, (2020), pendekatan kuantitatif merupakan metode penelitian yang berakar pada paradigma positivistik, dan digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan instrumen terstandar, sedangkan analisis datanya bersifat numerik atau statistik dengan tujuan utama untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya.

2. Uji Hipotesis

a. Uji Regresi linear sederhana

Regresi linear sederhana adalah jenis regresi yang melibatkan satu variabel *independent* (X) dan satu variabel *dependent* (Y). Fungsi dari regresi linear sederhana adalah untuk menguji pengaruh antara variabel X terhadap variabel Y. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan uji regresi linear sederhana untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh model *Project Based Learning* berbantuan Komik (X) terhadap

kemampuan berpikir kreatif Pendidikan Pancasila (Y) peserta didik kelas IV sekolah dasar. Adapun rumus uji regresi linear sederhana adalah sebagai berikut:

$$Y' = a + bX$$

Keterangan:

Y' = Variabel Terikat

X = Variabel Bebas

a = Konstanta

b = Koefisien regresi Sugiyono, (2020)

Kriteria pengujian regresi linear sederhana adalah sebagai berikut:

- a. Jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$, maka H_0 ditolak, yang berarti pengaruhnya signifikan.
- b. Jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$, maka H_0 diterima, yang berarti pengaruhnya tidak signifikan.

Pengujian dilakukan pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$.

Uji homogenitas juga dapat dilakukan menggunakan program SPSS 25 for windows dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Buka file data yang akan dianalisis.
- 2) Pilih menu *analyze*, kemudian klik *descriptive statistic*, lalu pilih *explore*.
- 3) Pilih tombol *plots*.
- 4) Pilih *lavene test*, untuk *power estimation*. 5) Klik *continue*, lalu ok. Uji homogenitas data yang diperoleh dapat ditafsirkan dengan membandingkan α dengan taraf signifikansi yang diperoleh. Jika signifikansi yang diperoleh $> \alpha (0,05)$, maka variansi setiap sampel sama (homogen), dan berlaku sebaliknya.

b. Uji t

Guna menguji ada tidaknya perbedaan penerapan model brain-based learning berbantuan media flashcard terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris. Adapun dalam penelitian ini, peneliti melakukan uji t menggunakan program SPSS 25 *for windows* dengan langkah-langkah

sebagai berikut:

- 1) Buka SPSS 25 dan buat file dataset baru dengan mengklik file dan kemudian *new* atau open jika sudah memiliki file dataset yang ingin digunakan.
- 2) Masukkan data yang ingin diuji dengan memasukkan data ke dalam tabel data di SPSS.
- 3) Pilih menu *analyze* dan kemudian *compare means* dan pilih *independent samples T test*.
- 4) Pilih variabel yang ingin diuji dengan mengklik tombol arrow untuk memindahkan variabel ke kotak *test variable (s)*.
- 5) Pilih variabel yang akan digunakan sebagai variabel *grouping* pada kotak *grouping* variabel.
- 6) Pilih opsi *define groups* jika ingin menentukan kelompok sendiri dan masukkan nilai yang mewakili kelompok pada kotak group 1 dan group 2.
- 7) Klik ok dan SPSS akan menampilkan output hasil uji t.

Berdasarkan langkah-langkah di atas, ditetapkan taraf signifikansi 5% atau 0,05 maka kaidah keputusan yaitu jika $\text{Sig. (2-tailed)} \leq 0,05$ maka H_a diterima, sedangkan jika $\text{Sig. (2-tailed)} \geq 0,05$ maka H_0 diterima.

Berdasarkan hasil uji t dengan tingkat signifikansi sebesar 5% atau 0,05, maka kriteria pengambilan keputusan adalah sebagai berikut:

- a. Jika nilai thitung $\geq t_{\text{tabel}}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.
- b. Jika nilai thitung $< t_{\text{tabel}}$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

c. Rumusan Hipotesis

$H_{a(1)}$: Terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model *Project Based Learning* berbantuan komik terhadap kemampuan berpikir kreatif Pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV Sekolah Dasar dengan signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

$H_{0(1)}$: Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model *Project Based Learning* berbantuan komik terhadap kemampuan berpikir kreatif Pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV Sekolah Dasar.

Ha(2): Terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif antara menggunakan model *Project Based Learning* berbantuan komik dengan model *Project Based Learning* tanpa bantuan komik Pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV Sekolah Dasar dengan signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

H0(2): Tidak terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif antara penggunaan model *Project Based Learning* berbantuan komik dan model *Project Based Learning* tanpa bantuan komik pada peserta didik kelas IV Sekolah Dasar dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Rendahnya kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas IV SD Aisyiyah Metro pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan komik serta perbedaan kemampuan berpikir kreatif antara penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan komik dan model *Project Based Learning* (PjBL) tanpa bantuan komik. Penelitian ini menggunakan metode *Quasi Experimental Design* dengan desain *Nonequivalent Control Group Design (pretest–posttest)*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV SD Aisyiyah Metro yang berjumlah 38 peserta didik, yang terdiri atas kelas IV Al-Mutakabir sebanyak 21 peserta didik dan kelas IV Al-Kholiq sebanyak 17 peserta didik. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah purposive sampling, dengan mengambil seluruh populasi sebagai sampel penelitian. Kelas IV Al-Mutakabir ditetapkan sebagai kelas eksperimen yang memperoleh perlakuan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan komik, sedangkan kelas IV Al-Kholiq sebagai kelas kontrol yang menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) tanpa bantuan komik.

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan komik berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas IV SD Aisyiyah Metro dengan nilai signifikansi $0,001 < 0,05$. Selain itu, hasil uji *independent sample t-test* menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan kemampuan berpikir kreatif antara kelas yang menggunakan

model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan komik dan kelas yang menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) tanpa bantuan komik dengan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,012 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat ditegaskan bahwa model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan komik lebih efektif dibandingkan model *Project Based Learning* (PjBL) tanpa bantuan komik dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas IV pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif peserta didik dapat ditingkatkan melalui pembelajaran yang memberikan ruang eksplorasi ide, pengembangan gagasan, serta ekspresi pemikiran secara beragam, maka saran dalam penelitian ini disusun dengan menitikberatkan pada pengembangan kemampuan berpikir kreatif sebagai tujuan utama pembelajaran.

1. Bagi Pendidik

Kemampuan berpikir kreatif peserta didik perlu dikembangkan melalui proses pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk berpikir terbuka, menghasilkan beragam gagasan, serta mengembangkan ide secara mendalam. Oleh karena itu, pendidik diharapkan mampu merancang kegiatan pembelajaran yang memberikan kesempatan luas kepada peserta didik untuk mengeksplorasi pemikiran, menyampaikan ide secara bebas, serta mengembangkan solusi yang bervariasi. Pendidik juga perlu menghadirkan situasi belajar yang menantang melalui pemberian pertanyaan pemantik, aktivitas diskusi, dan tugas yang mendorong peserta didik mengembangkan gagasan secara orisinal dan terperinci, sehingga kemampuan berpikir kreatif peserta didik dapat berkembang secara optimal dalam proses pembelajaran.

2. Bagi Kepala Sekolah

Pengembangan kemampuan berpikir kreatif peserta didik memerlukan dukungan lingkungan belajar yang kondusif dan berkelanjutan. Kepala

sekolah diharapkan mampu memberikan dukungan terhadap upaya pengembangan kemampuan berpikir kreatif peserta didik melalui penyediaan sarana dan prasarana pembelajaran yang mendukung aktivitas eksploratif dan kreatif. Selain itu, kepala sekolah diharapkan dapat menciptakan kebijakan sekolah yang mendorong pendidik untuk mengembangkan pembelajaran yang berorientasi pada penguatan kemampuan berpikir kreatif, sehingga peserta didik memiliki ruang untuk berimajinasi, mengekspresikan ide, serta mengembangkan potensi kreativitas secara maksimal.

3. Bagi Peneliti Lain

Kemampuan berpikir kreatif peserta didik dipengaruhi oleh berbagai faktor yang belum sepenuhnya dikaji dalam penelitian ini. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk meneliti lebih mendalam faktor-faktor lain yang berkontribusi terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik, seperti lingkungan belajar, motivasi belajar, karakteristik peserta didik, serta penggunaan media dan strategi pembelajaran yang berbeda. Penelitian lanjutan juga diharapkan dapat mengkaji pengembangan kemampuan berpikir kreatif secara lebih spesifik pada berbagai jenjang pendidikan, sehingga diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai upaya peningkatan kreativitas peserta didik dalam konteks pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Absor, M. U. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Pembelajaran Ips Peserta Didik Kelas IV Di Sekolah Dasar*.
- Aggleton, J. (2019). Defining digital comics: a British Library perspective. *Journal of Graphic Novels and Comics*, 10(4), 393–409. <https://doi.org/10.1080/21504857.2018.1503189>
- Aji, S. U., Aziz, T. A., & Hidajat, F. A. (2024). Kemampuan Berpikir Kreatif di Indonesia : Sebuah Kajian Literatur. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika Jakarta*, 6(1), 37–44. <https://doi.org/10.21009/jrpmj.v6i1.29025>
- Anggela, M., Rasmawan, R., Lestari, I., Enawaty, E., & Sartika, R. P. (2022). Profil Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta didik pada Materi Pemisahan Campuran. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(5), 6832–6845. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i5.3138>
- Ardila, A. (2023). *Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Peserta Didik Dalam Mewujudkan Profil Pelajar Pancasila Pada Kelas Iv Min 20 Aceh Besar*. [https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/35393/1/Aura Ardila, 190209176, FTK, PGMI.pdf](https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/35393/1/Aura%20Ardila,%20190209176,%20FTK,%20PGMI.pdf)
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Rineka Cipta.
- Auliawati, P., Ika, C., & Nita, R. (2024). Penerapan Model Project Based Learning Berbantuan Media Komik Digital Untuk Meningkatkan Kreatifitas Peserta didik Kelas IV di SDN Sukomoro Kediri. *Seminar Nasional PPG UNIKAMA*, 1, 237–247.
- Auliawati, P., Nita, C. I. R., & Sriatun, S. (2023). Penerapan Model Project Based Learning Berbantuan Media Komik Digital Untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta didik Kelas IV di SDN Sukomoro Kediri. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 3(9), 759–766. <https://doi.org/10.17977/um065v3i92023p759-766>
- Baudry, J. (2018). *Paradoxes of Innovation in French Digital Comics To cite this version : HAL Id : hal-01941441 Paradoxes of Innovation in French Digital Comics*. 8(1), 0–24.
- Bunyamin. (2021). *Belajar dan Pembelajaran*. UPT UHAMKA Press. Jakarta

Selatan. UPT UHAMKA Press.

- Cantika, M. (2022). *Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Problem Based Learning Pada Pembelajaran Ppkn Di Kelas Iv Sekolah Dasar*.
- Darman, R. A. (2020). *Belajar dan Pembelajaran*.
- Deutsch, R. (2020). *Think Like An Archi-Tect*. Riba Publishing.
- Dewey, J. (1938). *Experience and Education*. Kappa Delta Pi.
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). *Belajar dan Pembelajaran*. CV. Kaaffah Learning Center.
- Ernawati, M. D. W., Febri, E., Rini, S., Tia, F., Haryati, T., & Perdana, R. (2023). *Do creative thinking skills in problem-based learning benefit from scaffolding ?* 20(3), 399–417.
- Febrianingsih, F. (2022). Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta didik dalam Memecahkan Masalah Matematis. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(1), 119–130. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v11i1.692>
- Febriyandani, R., & Kowiyah, K. (2021). Pengembangan Media Komik dalam Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(2), 323. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.37447>
- Goodbrey, D. M. (2005). *Game comics Theory and design*. 1991.
- Gunawan, B., & Hardini, A. A. T. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA dan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta didik Kelas V SD. *Journal of Teaching in Elementary Education*, 2(1).
- Hapudin, M. S. (2021). *teori belajar dan pembelajaran* (cetakan ke). Penerbit kencana.
- Hartati, T., Nurzaman, I., Febriyanto, B., & Suhendra, I. (2023). *Panduan Berpikir Kritis dan Kreatif dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Guru*. Deepublish.
- Hermanto, I., Sarwi, & Yusuf, A. (2021). Effectiveness of Project-based Learning Model to Improve Students' Cognitive Skills. *Journal of Primary Education*, 10(2), 173 – 180. <https://doi.org/10.4108/eai.29-6-2019.2290522>
- Hidayah, N. C., Ulya, H., & Siti Masfuah. (2021). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta didik Sekolah Dasar Berdasarkan Tingkat Kemampuan Matematis. *Indonesia*, 7(4), 1368–1377. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i4.1366>
- Hosnan, M. (2017). *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21: Kunci Sukses Implementasi Kurikulum 2013*. Ghalia Indonesia.

- Ibrahim, M., & Nur, M. (2016). *Pengajaran Berdasarkan Masalah*. UNESA University Press.
- In, J., Sitompul, L., & Wini, T. (2024). Analisis Pentingnya Implementasi Media Pembelajaran dan Kreativitas Pendidik dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di Kelas Rendah SDN 08 Sentibak. *ELEMENTARY JOURNAL*, 7(2), 323–331.
- Istiyono, E., Dwandaru, W. B., & Rahayu, F. (2018). Pengembangan Tes Creative Thinking Skills Fisika Sma (Physcrethots) Berdasarkan Teori Tes Modern. *Cakrawala Pendidikan*, 1(2), 190–200.
- Jauhariyyah, F. R., Suwono, H., & Ibromih, I. (2017). *Science, Technology, Engineering and Mathematics Project Based Learning (STEM-PjBL) pada Pembelajaran Sains*.
- Johnson, E. B. (2014). *CTL Contextual Teaching & Learning*. Kaifa Learning.
- Kirana, R. A., Nurfaizah, & Latri. (2024). Penerapan Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta didik Kelas IV pada Pembelajaran PKn di Kelas IV SD Inpres Karunrung Kota Makassar. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 8(3), 608–613. <https://ojs.unm.ac.id/JIKAP/article/download/66414/28581>
- Kulsum, F., Rochman, C., & Chusni, M. M. (2024). Proyek Pembuatan Poster Dan Komik Kesadaran Lingkungan Di Pondok Pesantren Smp It Al-Musyarrofah Cianjur. *Jurnal Kediklatan Balai Diklat Keagamaan Jakarta*, 5(2), 245–261.
- Kusumawati, N. (2016). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berintegrasikan Media Kit Ipa Untuk Melatihkan Keterampilan Proses Sains Peserta didik Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 8(2), 2085–0034.
- Lasari, R. N., Fadly, W., Nuranisak, P. F., & Karenina, A. (2023). *The Effectiveness of Radec Learning on Critical Thinking and Creative Thinking in the Era of Super Smart Society 5 . 0*. 127–137. <https://doi.org/10.2991/978-2-38476-060-2>
- Munandar, U. (2012). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. PT Rineka Cipta.
- Munandar, U. (2017). *Mengembangkan Bakat dan Kreaitiivitas Anak Sekolah*. PT Gramedia.
- Mutmainah, S., & Rofek, A. (2022). *Model-model Pembelajaran*. CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Natty, R. A., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2019). Peningkatkan kreativitas dan hasil belajar peserta didik melalui model pembelajaran project based learning di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(4), 1082–1092.
- Ndiung, S., & Menggo, S. (2024). Project-Based Learning in Fostering Creative

- Thinking and Mathematical Problem-Solving Skills: Evidence from Primary Education in Indonesia. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 23(8), 289–308.
<https://doi.org/10.26803/ijlter.23.8.15>
- Ningrum, D. P., & Fathurrahman, M. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Dan Keaktifan Melalui Penerapan Project Based Learning (PjBL) Berbantuan Media Diorama Peserta Didik Kleas V-A SDN Miroto Kota Semarang. *Jurnal Kependidikan Dasar*, 15(1), 14–25.
- Nur Mazidah Nafala. (2022). Implementasi Media Komik Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik . *Al-Fikru : Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(1), 114–130. <https://doi.org/10.55210/al-fikru.v3i1.571>
- Nuraini, F. A. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Berpikir Kreatif Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V Mi Al - MURSYIDIYYAH*.
- Nurlina, Nurfadilah, & Bahri, A. (2021). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. In LPP Unismuh Makassar (Lembaga Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar).
- Nurmawita, N., & Ain, S. Q. (2023). Kamampuan Pendidikdalam Menyusun Perangkat Pembelajaran pada Kurikulum Merdeka Belajar di Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 6777–6786. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5691>
- Oudat, M. A., Al-luwaici, N. M., & Mahmoud, H. (2025). *The Impact of the Guided Discovery Strategy on Developing Creative Thinking among Sports Students*. 14.
- Partiga, M. B., & Dhoruri, A. (2024). *The Effect of a Realistic Mathematics Education Approach with the Jigsaw Learning Model on Students' Creative Thinking Ability and Self-regulated Learning*. 154–165.
- Putra, S., Tuerah, P., Mesra, R., Sukwitsa, T., Sarman, F., Nir, Arifin, N., Nuruzzaman, M., & Susmita, N. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif: Teori dan Panduan Praktis Analisis Data Kuantitatif*. PT. Mifandi Mandiri Digital.
- Putri, Y. S., & Alberida, H. (2022). Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas X Tahun Ajaran 2021 / 2022 di SMAN 1 Pariaman (Creative Thinking Skills Class X Students for the 2021 / 2022 Academic Year at SMAN 1. *BIODIK: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 08(02), 112–117.
- Rahayuningsih, S., Kartinah, & Nurhusain, M. (2023). Students ' Creative Thinking Stages in Inquiry-Based Learning : A Mixed- Methods Study of Elementary School Students in Indonesia Students ' Creative Thinking Stages in Inquiry-Based Learning : A Mixed-Methods Study of Elementary School Students in Indone. *Acta Scientiae*, 25(3), 238–272.
<https://doi.org/10.17648/acta.scientiae.7612>

- Rahma, Rizki, S., Yanti, H., & Saputra, R. J. (2025). *PENERAPAN MODEL PROJECT BASED LEARNING dalam Modifikasi Pembelajaran*. Nafal Publishing PT Nafal Global Nusantara.
- Rahmazatullaili, R., Zubainur, C. M., & Munzir, S. (2017). Kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah peserta didik melalui penerapan model project based learning. *Beta: Jurnal Tadris Matematika*, 10(2), 166–183. <https://doi.org/10.20414/betajtm.v10i2.104>
- Roosita, B., Lestari, D. P., & Setyawan, A. (2022). Keterkaitan Media Interaktif Dengan Semangat Belajar Peserta Didik The Relatinship Between Interactive Media and The Spirit of Student Learning. *EduCurio Jurnal*, 1(1). <https://qjurnal.my.id/index.php/educurio>
- Rusman. (2017a). *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Strandar Proses Pendidikan*. KENCANA.
- Rusman. (2017b). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Rajawali Pers.
- Sabda, M., Akbar, F., Hidayat, O. S., Sagita, J., Jakarta, U. N., Pancasila, P., & Learning, P. B. (2025). Pengembangan E-Comic Berbasis Problem Based Learning (Pbl) Pada Pembelajaran Pendidikan. *Kompetensi Universitas Balikpapan*, 18(1), 34–44.
- Sanjaya, W. (2016). *Strategi Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana Prenadamedia Group.
- Sembiring, D. A. (2023). *Pengembangan Media Sparkol Videoscribe untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Peserta didik Kelas V di SD Negeri 060877 Medan Perjuangan*.
- Setiawan, M. P., Linuwih, S., & Haryani, S. (2020). Project-Based Learning by using Science KIT to Enhance Confidence and Problem-Solving Skills in Fifth Grade Students Article Info. *Journal of Primary Education*, 9(3), 314–320. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpe/article/view/33225>
- Setiawan, R., Suhartono, S., & Rokhmaniyah, R. (2024). Penerapan Model Project Based Learning dengan Media Kartu Gambar untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta didik dalam Pembelajaran PPKN Tentang Lambang Negara Garuda Pancasila Pada Peserta didik Kelas III SDN 2 Sidomukti Tahun Ajaran 2022/2023. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 12(1). <https://doi.org/10.20961/jkc.v12i1.76550>
- Setiawan, W., Juniati, D., & Khabibah, S. (2024). Studi Literatur: Berpikir Kreatif dalam Pemecahan Masalah Matematika. *Jurnal Ilmiah Soulmath : Jurnal Edukasi Pendidikan Matematika*, 12(1), 43–54. <https://doi.org/10.25139/smj.v12i1.7548>
- Smith, G., Alhama Najwa, N., Kuncoro, T., & Alfian, M. (2023). Creative Thinking Ability of Elementary School Students Based on Learning Models.

- KnE Social Sciences*, 2022(2022), 197–203.
<https://doi.org/10.18502/kss.v8i10.13446>
- Sternberg, R. J., & Lubart, T. I. (1996). *Defying the Crowd: Cultivating Creativity in a Culture of Conformity*. Free Press.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sumarmo, U. (2010). *Berpikir dan Disposisi Matematik*. FPMIPA UPI.
- Suparmi, S. (2018). Penggunaan Media Komik Dalam Pembelajaran IPA di Sekolah. *Journal of Natural Science and Integration*, 1(1), 62–68.
<https://doi.org/10.24014/jnsi.v1i1.5196>
- Surya, A. P., Relmasira, S. C., & Hardini, A. T. A. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (Pjbl) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Kreatifitas Peserta Didik Kelas Iii Sd Negeri Sidorejo Lor 01 Salatiga. *Jurnal Pesona Dasar*, 6(1), 41–54.
<https://doi.org/10.24815/pear.v6i1.10703>
- Suryadi, D. (2019). *Pembelajaran Inovatif untuk Meningkatkan Kreativitas Matematis Peserta didik*. PT Refika Aditama.
- Susanto, A. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kencana.
- Sutiah. (2016). *hakikat dan prinsip pembelajaran* (Cetakan ke).
- Sutrisna, G. B. B., Sujana, I. W., & Ganing, N. (2020). Pengaruh Model Project Based Learning Berlandaskan Tri Hita Karana Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPS. *Jurnal Adat Dan Budaya Indonesia*, 1(2), 84–93.
- Suzana, Y., & Jayanto, I. (2021). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. CV Literasi Nusantara Abadi.
- Taufiq, M., & Roemintoyo. (2021). *Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Canva dalam Pembelajaran*. UNS Press.
- Tilawatila, W. (2024). PENGARUH MEDIA KOMIK DI MADING TERHADAP KREATIVITAS PESERTA DIDIK DALAM KARYA SENI. *Caruban Proceeding*, 171–181.
- Töpffer, R. (1845). *Essai de Physiognomonie*. Geneva.
- Torrance, E. P. (1974). *Torrance Tests of Creative Thinking: Norms-Technical Manual*. MA: Personnel Press.
- Trianto. (2014). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif dan Kontekstual*. Prenadamedia Group.
- Wahab, G., & Rosnawati. (2021). *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*. Adanu Abimata.
- Wiarsih, C. (2013). *Keefektifan Media Komik Dalam Peningkatan Kemampuan*

Berpikir Kreatif Dan Kemampuan Mengapresiasi Drama Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu| perpustakaan.upi.edu (pp. 103–121).

Wulandari, D. A., Zari, I. M., Aeni, K., & Azizah, W. A. (2023). Model PjBL Dan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Kreativitas serta Hasil Belajar Pada Pembelajaran PKN SD. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(5), 2378–2389.

Wulandari, Y., & Jannah, M. (2019). Penerapan model project based learning untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas v min 38 aceh besar. *In Prosiding Seminar Nasional Biotik*, 6(1).

Zaini, H. (2018). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Graha Ilmu.