

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROJECT BASED LEARNING*  
DAN *PROBLEM BASED LEARNING* TERHADAP KEMAMPUAN  
BERPIKIR KREATIF MATA PELAJARAN PENDIDIKAN  
PANCASILA SEKOLAH DASAR**

**(Skripsi)**

**Oleh**

**KHAIRUNNISA  
NPM 2253053002**



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

## ABSTRAK

### **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROJECT BASED LEARNING* DAN *PROBLEM BASED LEARNING* TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA SEKOLAH DASAR**

Oleh

**KHAIRUNNISA**

Penelitian ini meneliti rendahnya kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas IV SDN 5 Metro Pusat, yang dipengaruhi oleh penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) dan *Problem Based Learning* (PBL). Tujuan penelitian adalah mengetahui pengaruh model PjBL dan PBL terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian menggunakan desain *quasi-experimental* dengan *non-equivalent control group*. Sampel dipilih secara *purposive sampling* dari populasi 64 peserta didik, yaitu kelas IV A dan IV C. Analisis data dilakukan menggunakan regresi linier sederhana dan *independent sample t-test*. Hasil penelitian menunjukkan PjBL berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif ( $F_{hitung} = 30,453 > F_{tabel} = 4,35$ ), begitu pula PBL ( $F_{hitung} = 13,314 > F_{tabel} = 4,30$ ). Uji t juga menunjukkan perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol ( $sig. = 0,007 < 0,05$ ). Dengan demikian, penerapan PjBL dan PBL secara signifikan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas IV SD Negeri 5 Metro Pusat.

**Kata kunci:** berpikir kreatif, model pembelajaran PBL, model pembelajaran PjBL

## **ABSTRACT**

### **THE EFFECT OF PROJECT-BASED LEARNING AND PROBLEM BASED LEARNING MODELS ON CREATIVE THINKING SKILLS IN PANCASILA EDUCATION SUBJECTS IN ELEMENTARY SCHOOLS**

**By**

**KHAIRUNNISA**

This study examines the low levels of creative thinking skills among fourth-grade students at SDN 5 Metro Pusat, which are influenced by the implementation of the Project-Based Learning (PjBL) and Problem-Based Learning (PBL) models. The purpose of this study is to determine the effect of PjBL and PBL on students' creative thinking skills in the subject of Pancasila Education. The study employed a quasi-experimental design with a non-equivalent control group. The sample was selected purposively from a population of 64 students, specifically from Classes IV A and IV C. Data analysis was performed using simple linear regression and an independent samples t-test. The results showed that PjBL had a significant effect on creative thinking skills ( $F_{\text{calc}} = 30.453 > F_{\text{tab}} = 4.35$ ), as did PBL ( $F_{\text{calc}} = 13.314 > F_{\text{tab}} = 4.30$ ). The t-test also showed a significant difference between the experimental and control classes ( $\text{sig.} = 0.007 < 0.05$ ). Thus, the implementation of PjBL and PBL significantly improved the creative thinking skills of fourth-grade students at SD Negeri 5 Metro Pusat.

**Keywords:** creative thinking, PBL learning model, PjBL learning model

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING  
DAN PROBLEM BASED LEARNING TERHADAP KEMAMPUAN  
BERPIKIR KREATIF MATA PELAJARAN PENDIDIKAN  
PANCASILA SEKOLAH DASAR**

**Oleh**

**KHAIRUNNISA**

**Skripsi**

**Sebagai salah satu syarat 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 PEMBELAJARAN  
PROJECT BASED LEARNING DAN  
PROBLEM BASED LEARNING TERHADAP  
KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF  
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN  
PANCASILA SEKOLAH DASAR**

Nama Mahasiswa : **Khairunnisa**

No. Pokok Mahasiswa : **2253053002**

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

Jurusan : **Ilmu Pendidikan**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



1. Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing I

**Dayu Rika Perdana, S.Pd., M.Pd.**  
NIP 19870709 202521 2 049

Dosen Pembimbing II

**Dr. Handoko, S.T., M.Pd.**  
NIP 19860515 202406 1 001

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

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

**MENGESAHKAN**

1. Tim Penguji

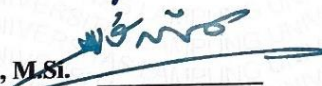
Ketua : **Dayu Rika Perdana, S.Pd., M.Pd.**



Sekretaris : **Dr. Handoko, S.T., M.Pd.**



Penguji Utama : **Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.**



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



**Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd.**

NIP 19870504 201404 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 03 Maret 2026

## HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Khairunnisa  
NPM : 2253053002  
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)  
Jurusan : Ilmu Pendidikan  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* dan *Problem Based Learning* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Sekolah Dasar" tersebut adalah asli hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

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

Metro, 12 Januari 2026  
Yang Membuat Pernyataan,



Khairunnisa  
NPM 2253053002

## RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Khairunnisa lahir di Kabupaten Nabire, Provinsi Papua Tengah pada 08 Maret 2004. Peneliti merupakan anak kedua dari dua bersaudara, putri pasangan Bapak Pepen Supendi, S.Sos. dan Ibu Candy Basuki Rizkianingtias. Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti sebagai berikut.

1. SD Negeri Tangerang 4 lulus pada tahun 2016.
2. SMP Negeri 4 Tangerang lulus pada tahun 2019.
3. MA Negeri 3 Tangerang lulus pada tahun 2022.

Pada tahun 2022, peneliti terdaftar sebagai mahasiswa sarjana program Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) di Departemen Pendidikan, Fakultas Pendidikan dan Kebudayaan (FKIP) Universitas Lampung melalui jalur penerimaan mandiri SMMPTN Barat. Selama masa studinya, peneliti aktif di beberapa organisasi mahasiswa, yaitu sebagai anggota staf Divisi Kewirausahaan Forkom PGSD pada tahun 2022 dan 2023, Ketua Divisi Soshumas Forkom PGSD pada tahun 2024, serta anggota staf Divisi Dana dan Usaha HIMAJIP pada tahun 2023. Pada tahun 2025, peneliti melaksanakan Program Pengenalan Lapangan Sekolah (PLP) di SD Negeri 1 Setiatama, serta Program Pengabdian kepada Masyarakat (KKN) di desa Setiatama, Kecamatan Gedung Aji Baru, Kabupaten Tulang Bawang, Provinsi Lampung.

## **MOTTO**

"Sesungguhnya beserta kesulitan ada kemudahan"

*(QS. Al-Insyirah:6)*

“Kesuksesan bukanlah akhir, kegagalan bukanlah hal yang fatal. Yang terpenting adalah keberanian untuk terus maju”

*(Winston S. Churchill)*

## **PERSEMBAHAN**

### **Bismillahirrahmanirrahiim..**

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah, peneliti mengucapkan segala puji dan Syukur kepada Allah SWT. Atas rahmat, karunia, dan berkah-Nya yang melimpah, skripsi ini akhirnya dapat diselesaikan. Dengan tulus dan rendah hati, saya persembahkan karya sederhana ini kepada:

### **Orang Tuaku Tercinta**

Untuk Bapak Pepen Supendi, S.Sos. dan Ibu Candy Basuki Rizkianingtias terima kasih atas segala doa kebaikan yang tak pernah putus kalian panjatkan untuk anak-anakmu. Terima kasih atas kerja kerasnya yang tiada henti demi kebahagiaan dan masa depanku. Setiap dukungan, perhatian, dan motivasi yang kalian berikan telah menjadi cahaya di setiap perjuanganku. Bapak dan ibu adalah orang tua yang terbaik yang selalu membimbing, mendidik, dan mengarahkan di jalan kebaikan. Terima kasih telah mengantarkanku meraih gelar Sarjana Pendidikan. Gelar ini adalah bukti bahwa Bapak dan Ibu selalu memperjuangkan Pendidikan terbaik agar masa depanku menjadi lebih baik dari kalian yang miliki. Semoga Allah SWT. selalu melindungi, menjaga, dan melimpahkan kesehatan serta kebahagiaan untuk keluarga kita di mana pun berada. Aamiin.

### **Kakakku Tersayang**

Awwaliyansyah Akbar, S.Si., kakak yang selalu menjadi teladan, penyemangat, dan sumber dukungan dalam perjalanan panjangku ini.

Almamater tercinta “**Universitas Lampung**”

## SANWACANA

Segala puji dan syukur hanya bagi Allah SWT, yang telah melimpahkan Rahmat, petunjuk, dan berkah-Nya yang melimpah, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi ini, yang berjudul “Pengaruh Model *Project Based Learning* dan *Problem Based Learning* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Sekolah Dasar” merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana dari Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Pada kesempatan ini, peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada.

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M., ASEAN. Eng., Rektor Universitas Lampung yang telah mengesahkan ijazah dan gelar sarjana peneliti.
2. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah mengesahkan skripsi peneliti.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., Ketua Jurusan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung sekaligus Penguji Utama yang telah memberikan persetujuan sebagai bentuk legalisir skripsi yang diakui oleh Jurusan Ilmu Pendidikan serta memberikan saran, bimbingan, nasihat, dan kritik untuk memperbaiki skripsi ini.
4. Fadhilah Khairani, S.Pd., M.Pd., Koordinator Program Studi PGSD FKIP Universitas Lampung yang telah membantu memfasilitasi administrasi skripsi ini.
5. Dayu Rika Perdana, S.Pd., M.Pd., Ketua Penguji yang telah senantiasa meluangkan waktu, pikiran, dan tenaganya dalam memberikan arahan,

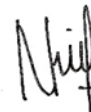
bimbingan, semangat, bantuan, serta saran dan masukan yang membangun dalam penyusunan skripsi ini.

6. Dr. Handoko, S.T., M.Pd., Sekretaris Penguji sekaligus Pembimbing Akademik yang telah senantiasa meluangkan waktu, pikiran, dan tenaganya dalam memberikan arahan, bimbingan, semangat, bantuan, serta saran dan masukan yang membangun dalam penyusunan skripsi ini.
7. Dosen validator, Siti Nuraini, M.Pd. yang telah membantu peneliti dalam memvalidasi instrumen, media, dan modul ajar melalui arahan, masukan, serta saran sehingga layak digunakan sesuai dengan tujuan penelitian.
8. Dosen dan tenaga kependidikan S-1 Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Lampung atas semua pengetahuan yang telah disampaikan selama proses perkuliahan.
9. Atang Sujana, S.Pd.SD., selaku Kepala SD Negeri 5 Metro Pusat yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian dan uji coba instrumen di SD Negeri 5 Metro Pusat.
10. Erzawati, S.Pd. selaku Wali Kelas IV B SD Negeri 5 Metro Pusat yang telah membantu peneliti untuk melakukan uji coba instrumen skripsi ini.
11. Febry Dinda Mayangsari, S.Pd.SD. dan Riana Indah Purnama Sari, S.Pd. selaku Wali Kelas IV A dan IV C SD Negeri 5 Metro Pusat yang telah bekerja sama dalam penelitian skripsi ini.
12. Peserta didik kelas IV A dan IV C SD Negeri 5 Metro Pusat yang telah berpartisipasi dalam terselenggaranya penelitian.
13. Sahabatku, Elta, Acil, Marsya, Ellena, Zahra, dan Adzkya yang sudah mau berjuang bersama-sama menyelesaikan perkuliahan ini dari mahasiswa baru hingga mahasiswa akhir.
14. Teman baikku Mawar, Marissa, Safira, Dayu, Tantri, dan Fadhiel, terima kasih atas segala bantuan, kebersamaan, canda tawa, serta kebaikan yang kalian berikan kepada penulis sepanjang masa perkuliahan.
15. Sahabat baikku sejak kecil Arini dan Fadiah, terima kasih telah menjadi pendengar setia, tempat berbagi cerita, serta sumber dukungan selama masa perkuliahan. Kehadiran kalian memberi kekuatan dalam proses panjang ini.

16. Sahabat baikku sejak masa SMA, Melda Amelia Ashendra, terima kasih telah menemani perjalanan panjang ini, mulai dari masa-masa kita bingung dan pusing memilih jurusan kuliah, saling menyemangati di awal perkuliahan, hingga kini berada di tahap kelulusan. Terima kasih telah menjadi teman yang selalu ada, yang mau mendengar segala cerita, dan keluh kesah ini.
17. Keluarga besar Forkom PGSD, khususnya kepengurusan Kabinet Aksa Bimantara, yang telah memberikan banyak pengalaman berharga, kesempatan, pelajaran, serta cerita selama masa perkuliahan, dan menjadi ruang bagi penulis untuk berkembang.
18. Rekan-rekan mahasiswa S-1 PGSD, terkhusus teman kelasku Vixorclass yang selalu kompak dan berjuang bersama hingga meraih gelar S.Pd. dengan baik. Terima kasih atas kebersamaan yang telah mewarnai perjalanan perkuliahan ini. Kenangan dan cerita yang tercipta selama masa studi bersama kalian akan menjadi pengalaman berharga yang selalu kuingat hingga waktu yang akan datang.
19. Terakhir, saya persembahkan kepada diri saya sendiri, Khairunnisa. Apresiasi sebesar-besarnya karena telah bertanggung jawab untuk menyelesaikan apa yang telah dimulai. Terima kasih sudah terus berusaha dan tidak menyerah, serta senantiasa menikmati setiap prosesnya yang bisa dibilang tidak mudah. Terima kasih sudah bertahan.
20. Semua pihak yang telah banyak membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi ini.

Metro, 03 Maret 2026

Peneliti,



Khairunnisa

## DAFTAR ISI

<b>DAFTAR ISI</b> .....	xiv
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xvi
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xvii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xviii
<b>I. PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Batasan Masalah .....	5
D. Rumusan Masalah .....	6
E. Tujuan Penelitian .....	6
F. Manfaat Penelitian .....	7
<b>II. TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	9
A. Kajian Pustaka .....	9
1. Belajar .....	9
2. Pembelajaran .....	12
3. Pembelajaran Pendidikan Pancasila .....	13
4. Kemampuan Berpikir Kreatif .....	16
5. Model Pembelajaran .....	20
6. Model <i>Project Based Learning</i> (PjBL) .....	21
7. Model <i>Problem Based Learning</i> (PBL) .....	28
B. Penelitian yang Relevan .....	38
C. Kerangka Pikir .....	41
D. Hipotesis Penelitian .....	43
<b>III. METODE PENELITIAN</b> .....	44
A. Jenis Penelitian dan Desain Penelitian .....	44
1. Jenis Penelitian .....	44
2. Desain Penelitian .....	44
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	45
1. Tempat Penelitian .....	45
2. Waktu Penelitian .....	45
3. Subjek Penelitian .....	45
C. Prosedur Penelitian .....	45

D. Populasi dan Sampel.....	46
1. Populasi .....	46
2. Sampel.....	47
E. Variabel Penelitian.....	48
1. Variabel Bebas ( <i>Independent</i> ).....	48
2. Variabel Terikat ( <i>Dependent</i> ).....	48
F. Definisi Konseptual dan Definisi Operasional.....	48
1. Definisi Konseptual .....	48
2. Definisi Operasional .....	49
G. Teknik Pengumpulan Data.....	50
1. Teknik Tes.....	50
2. Teknik Non Tes.....	51
H. Instrumen Penelitian .....	53
1. Uji Coba Instrumen Penelitian .....	53
2. Uji Prasyarat Instrumen.....	54
I. Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis .....	57
1. Teknik Analisis Data .....	57
2. Uji Prasyarat Analisis Data.....	59
3. Uji Hipotesis Penelitian.....	60
<b>IV. HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>65</b>
A. Hasil Peneltian .....	65
1. Pelaksanaan Penelitian .....	65
2. Deskripsi Data Hasil Penelitian .....	66
3. Analisis Data Penelitian .....	67
4. Hasil Uji Prasyarat Analisis Data.....	74
B. Pembahasan .....	81
<b>V. SIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>87</b>
A. Simpulan .....	87
B. Saran .....	87
DAFTAR PUSTAKA.....	89
LAMPIRAN .....	102

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data nilai uji instrumen pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV di SD negeri 5 Metro Pusat berdasarkan indikator berpikir kreatif.....	3
2. Indikator kemampuan berpikir kreatif menurut munandar .....	19
3. Presentase kriteria kemampuan berpikir kreatif .....	20
4. Data peserta didik kelas IV SD Negeri 5 Metro Pusat tahun pelajaran 2025/2026.....	47
5. Observasi penilaian aktivitas penggunaan model PjBL.....	51
6. Observasi penilaian aktivitas penggunaan model PBL.....	52
7. Kisi-kisi instrumen tes berdasarkan indikator kemampuan berpikir kreatif .....	53
8. Klasifikasi validitas.....	55
9. Hasil validasi butir soal tes.....	56
10. Klasifikasi reliabilitas.....	57
11. Kriteria penilaian kemampuan berpikir kreatif peserta didik .....	58
12. Jadwal penelitian.....	66
13. Deskripsi hasil penelitian .....	67
14. Distribusi frekuensi nilai <i>pretest</i> kelas kontrol dan kelas eksperimen .....	68
15. Distribusi frekuensi nilai <i>posttest</i> kelas kontrol dan kelas eksperimen.....	69
16. Keterlaksanaan perolehan nilai kemampuan berpikir kreatif kelas kontrol....	70
17. Keterlaksanaan perolehan nilai kemampuan berpikir kreatif kelas eksperimen.....	71
18. Nilai tiap indikator berpikir kreatif peserta didik kelas kontrol dan kelas eksperimen.....	72
19. Nilai <i>n-gain</i> kelas kontrol dan eksperimen.....	73
20. Data hasil uji normalitas.....	75
21. Data hasil uji homogenitas <i>pretest</i> .....	76
22. Data hasil uji homogenitas <i>posttest</i> .....	76
23. Hasil uji hipotesis regresi sederhana PjBL ANOVA.....	77
24. Hasil uji hipotesis regresi sederhana PjBL <i>coefficients</i> .....	78
25. Hasil uji hipotesis regresi sederhana PjBL model summary .....	78
26. Hasil uji hipotesis regresi sederhana PBL ANOVA .....	79
27. Hasil uji hipotesis regresi sederhana PBL <i>coefficients</i> .....	79
28. Hasil uji hipotesis regresi sederhana PBL model summary .....	80
29. Hasil uji hipotesis <i>independent</i> sampel t-test .....	81

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka pikir penelitian .....	42
2. Desain penelitian.....	45
3. Diagram nilai <i>pretest</i> kelas kontrol dan eksperimen.....	68
4. Diagram nilai <i>posttest</i> kelas kontrol dan eksperimen .....	69
5. Diagram batang kategori kemampuan berpikir kreatif <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> kelas kontrol .....	70
6. Diagram batang kategori kemampuan berpikir kreatif <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> kelas eksperimen.....	71
7. Diagram perbandingan rata-rata <i>n-gain</i> kelas kontrol dan eksperimen .....	74
8. Wawancara dengan pendidik kelas IV A.....	196
9. Wawancara dengan pendidik kelas IV B.....	196
10. Wawancara dengan pendidik kelas IV C .....	196
11. Gedung Sekolah.....	197
12. Foto depan gedung sekolah SDN 5 Metro Pusat .....	197
13. Penyebaran soal uji coba pra penelitian di kelas IV A.....	198
14. Penyebaran soal uji coba pra penelitian di kelas IV C.....	198
15. Dokumentasi mengerjakan soal instrumen di kelas IV B .....	199
16. Penelitian di kelas eksperimen pertemuan 1.....	200
17. Penelitian di kelas eksperimen pertemuan 2.....	200
18. Penelitian di kelas eksperimen pertemuan 3.....	201
19. Penelitian di kelas eksperimen pertemuan 4.....	201
20. Penelitian di kelas kontrol pertemuan 1 .....	202
21. Penelitian di kelas kontrol pertemuan 2 .....	202
22. Penelitian di kelas kontrol pertemuan 3 .....	203
23. Penelitian di kelas kontrol pertemuan 4 .....	203

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat izin penelitian pendahuluan.....	102
2. Surat balasan penelitian pendahuluan .....	103
3. Surat izin uji instrumen penelitian .....	104
4. Surat balasan uji instrumen penelitian .....	105
5. Surat izin penelitian .....	106
6. Surat balasan penelitian.....	107
7. Lembar validasi soal kemampuan berpikir kreatif .....	108
8. Lembar validasi modul ajar .....	111
9. Lembar validasi LKPD.....	115
10. Lembar validasi media poster.....	119
11. Lembar validasi media <i>powerpoint</i> .....	122
12. Soal instrumen .....	127
13. Jawaban uji coba observasi kemampuan berpikir kreatif pelajaran pendidikan pancasila peserta didik kelas IV A .....	128
14. Jawaban uji coba observasi kemampuan berpikir kreatif pelajaran pendidikan pancasila peserta didik kelas IV C .....	129
15. Media <i>powerpoint</i> .....	130
16. Modul ajar kelas eksperimen.....	132
17. Modul ajar kelas kontrol.....	140
18. Lembar kerja peserta didik .....	148
19. Media poster .....	168
20. Soal <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> .....	169
21. Kisi-kisi penilaian soal kemampuan berpikir kreatif .....	173
22. Hasil jawaban <i>pretest</i> kelas kontrol .....	174
23. Hasil jawaban <i>posttest</i> kelas kontrol.....	177
24. Hasil jawaban <i>pretest</i> kelas eksperimen.....	179
25. Hasil jawaban <i>posttest</i> kelas eksperimen .....	181
26. Hasil uji validitas instrumen soal kemampuan berpikir kreatif .....	183
27. Hasil uji reliabilitas instrumen soal kemampuan berpikir kreatif.....	184
28. Data nilai pretest dan posttest kelas kontrol dan eksperimen .....	185
29. Analisis kriteria kemampuan berpikir kreatif kelas kontrol .....	186
30. Analisis kriteria kemampuan berpikir kreatif kelas eksperimen.....	187
31. Nilai <i>n-gain</i> kelas kontrol.....	188
32. Nilai <i>n-gain</i> kelas eksperimen .....	189
33. Hasil uji normalitas .....	190
34. Hasil uji homogenitas.....	191

35. Hasil uji hipotesis regresi linier sederhana PjBL .....	192
36. Hasil uji hipotesis regresi linier sederhana PBL .....	193
37. Tabel distribusi f.....	194
38. Hasil uji hipotesis <i>independent</i> sample t-test .....	195
39. Wawancara dengan pendidik kelas IV .....	196
40. Gedung sekolah.....	197
41. Penyebaran soal uji coba pra penelitian .....	198
42. Dokumentasi uji instrumen.....	199
43. Dokumentasi penelitian kelas eksperimen .....	200
44. Dokumentasi penelitian kelas kontrol.....	202

## I. PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pada abad ke-21, semua orang bertanya tentang keterampilan yang diperlukan serta tantangan yang semakin rumit, bervariasi, dan terus muncul dalam kehidupan maupun dunia kerja. Pendidikan mempunyai peran krusial untuk memperkuat pemikiran yang kreatif, karena keterampilan ini memungkinkan orang yang bukan saja menemukan cara baru untuk menyelesaikan masalah, tetapi juga memperluas pemahaman serta perspektif mereka tentang masalah tersebut. Pasal 15 Bagian Tujuh Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 16 Tahun 2022 menyatakan: "Pelaksanaan pembelajaran dalam suasana belajar yang memberikan ruang yang cukup bagi inisiatif, kreativitas, kemandirian sesuai dengan bakat, minat, serta perkembangan fisik serta psikologis peserta didik." Mengacu peraturan ini, kreativitas merupakan keterampilan hidup krusial yang perlu dimiliki peserta didik karena sangat terkait dengan pertumbuhan pengetahuan serta kemampuan. Mengacu Yasiro dkk. (2021), peserta didik diharapkan mampu menjawab permasalahan atau pertanyaan memakai berbagai ide atau konsep yang luas, serta berpikir kreatif sangat dibutuhkan untuk menyelesaikan masalah yang tak terduga dalam kehidupan sehari-hari.

Supaya peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi mereka untuk mempunyai kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan oleh diri mereka sendiri dan masyarakat, pendidikan merupakan upaya yang disengaja dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses belajar (BP dkk., 2022). Pendidikan mempunyai pengaruh yang sangat besar di dunia pendidikan. Pendidikan sekarang menjadi sangat krusial bagi manusia karena tingkat pendidikan yang lebih tinggi sebanding dengan

kecerdasan intelektual. Salah satu pendidikan yang harus dipelajari adalah pendidikan dasar. Pendidikan sangat krusial bagi kehidupan manusia karena hanya melalui pendidikanlah seseorang dapat menjadi orang yang bermanfaat. Pendidikan harus mampu membantu manusia mencapai tujuan mereka.

Aflah dkk. (2023) menegaskan yakni model pembelajaran yang salah yang diterapkan oleh pendidik merupakan akar penyebab kurangnya kemampuan berpikir kreatif pada peserta didik. Akibatnya, peserta didik tidak termotivasi untuk mengembangkan kapasitas berpikir orisinal mereka. Maka sebabnya, perlu untuk menumbuhkan kapasitas berpikir inovatif peserta didik. Peserta didik dituntut untuk berpartisipasi aktif pada proses pembelajaran selain hanya menerima isi. Pendidik dapat memastikan bahwa pembelajaran berjalan lancar serta memenuhi kebutuhan peserta didik dengan berperan aktif. Abduh dan Istiqomah (2021) menegaskan bahwa supaya perspektif seseorang bergeser dari sekadar meniru menjadi mampu menghasilkan serta mengembangkan ide-ide baru untuk mengatasi masalah, berpikir kreatif harus dikembangkan sejak tingkat SD. Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran sekolah dasar yang, mengacu kurikulum otonom, menuntut kemampuan berpikir kreatif. Pendidikan pancasila merupakan mata pelajaran yang mengajarkan nilai-nilai-nilai luhur pancasila. Pendidikan pancasila adalah pelajaran yang membantu peserta didik mengerti dan sadar tentang hak serta kewajiban dalam hidup berbangsa, bernegara, serta bermasyarakat, serta membentuk diri mereka menjadi manusia yang lebih baik. Pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar bisa memberi pengetahuan kepada peserta didik tentang nilai-nilai kehidupan, sehingga peserta didik dapat mengerti mengenai pendidikan nilai dan moral (Wulandari dkk., 2023). Informasi yang dimiliki para peneliti didasarkan pada pengamatan yang dilaksanakan di SD Negeri 05 Metro Pusat, di mana penerapan setiap indikator keterampilan berpikir kreatif oleh setiap peserta didik dicatat. Indikator berpikir kreatif yang peneliti gunakan mengacu kepada indikator mengacu Andiyana dkk. (2018) meliputi kelancaran (fluency), keluwesan (flexibility), keaslian (originality), dan elaborasi (elaboration). Peneliti

mendapatkan data yang menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif Pendidikan Pancasila di kelas IV SD Negeri 05 Metro Pusat masih tergolong rendah. Tidak ada kegiatan yang memperkuat atau mengakomodasi peserta didik untuk belajar lebih banyak selama proses pembelajaran; sebaliknya, pendidik hanya mengulang-ulang teori dalam ceramah.

Tabel 1. Data nilai uji instrumen pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV di SD negeri 5 Metro Pusat berdasarkan indikator berpikir kreatif

Kelas	Jumlah Peserta Didik	Indikator	Peserta Didik	Persentase
IV A	20	Berpikir Lancar	10	50%
		Berpikir Luwes	7	35%
		Berpikir Orisinil	5	25%
		Keterampilan Mengelaborasi	4	20%
IV C	22	Berpikir Lancar	12	54%
		Berpikir Luwes	10	45%
		Berpikir Orisinil	10	45%
		Keterampilan Mengelaborasi	7	31%

Sumber: Data nilai kelas IV SDN 5 Metro Pusat tahun ajaran 2025/2026

Tabel 1 memperlihatkan terkait kemampuan peserta didik kelas IV masih tergolong rendah. Tingkat kemampuan kedua kelas tersebut berbeda. Kemampuan berpikir lancar, berpikir luwes, berpikir kreatif, serta mengelaborasi meningkat di Kelas IV C. Kelas IV A mempunyai tingkat kemampuan berpikir kreatif yang lebih rendah, seperti yang ditunjukkan oleh jumlah peserta didik yang hanya mencapai kurang dari setengah dari keempat indikator berpikir kreatif yakni sebesar 50%.

Faktor penyebab rendahnya kemampuan berpikir kreatif pada peserta didik kelas IV SDN 05 Metro Pusat disebabkan oleh beberapa hal antara lain, adanya ketidakmampuan pada peserta didik untuk mengungkapkan ide-ide, karena pendidik hanya menjabarkan materi saja. Solusi untuk mengatasi hal terkait adalah adanya pembelajaran pada media yang interaktif atau memakai proyek, dengan begitu peserta didik bisa menemukan ide-ide baru. Lebih-lebih pembelajaran di luar kelas bisa menemukan ide-ide baru dari permasalahan yang ada.

Mengacu Sari dkk. (2019), kemampuan berpikir kreatif peserta didik rendah karena beberapa faktor. Pertama, peserta didik kesulitan untuk menyampaikan ide-idenya untuk menyelesaikan soal. Kedua, peserta didik kurang percaya pada jawaban yang mereka buat. Ketiga, mereka sulit memilih rumus yang tepat untuk menyelesaikan masalah. Keempat, banyak peserta didik mengabaikan langkah memeriksa jawaban karena merasa hasilnya sudah benar. Pengembangan inovasi pembelajaran yang sesuai dapat membantu membuat meningkat kapasitas berpikir kreatif peserta didik. Pendekatan Pembelajaran Berbasis Proyek serta pembelajaran Berbasis Masalah dapat dipakai untuk mempraktikkan kemajuan ini. Ahmad dkk. (2024) menegaskan yakni salah satu model pembelajaran yang membantu membuat meningkat kapasitas berpikir kreatif peserta didik adalah model Pembelajaran Berbasis Proyek, atau PjBL. Selain pembelajaran berbasis proyek, jenis inovasi pembelajaran lainnya adalah pembelajaran berbasis masalah. Suatu bentuk pembelajaran aktif yang dikenal sebagai "pembelajaran berbasis masalah" melibatkan peserta didik yang mengerjakan serta menyelesaikan masalah yang dibagikan sendiri. Proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan praktis untuk kehidupan sehari-hari ketika peserta didik mampu menyuarakan pendapat dan kritik mereka sendiri serta membuat keputusan yang relevan untuk menyelesaikan masalah yang mereka hadapi. Model PjBL merupakan bentuk pembelajaran aktif yang melibatkan peserta didik bekerja secara individual, seperti yang ditunjukkan oleh Fitria dkk. (2025) pada penelitian mereka sebelumnya yang diterbitkan dalam jurnal mereka. Sebagai hasil dari kerja proyek, diharapkan pembelajaran ini akan membuat meningkat kemampuan berpikir kritis peserta didik serta merangsang kreativitas mereka. Mengacu penelitian Jannah dan Mushafanah (2024), kemampuan berpikir kreatif peserta didik dalam kurikulum Pendidikan Pancasila ditingkatkan oleh model PBL dan PjBL. Penelitian ini memperlihatkan terkait kedua model ini adalah model PjBL dan PBL yang memungkinkan peserta didik mendesain serta menyelesaikan masalah secara mandiri. Hasilnya, model ini dapat membuat meningkat kreativitas peserta didik saat belajar.

Mengacu Putra dan Siswoyo (2024), model pembelajaran yang didasarkan pada proyek mempunyai potensi untuk membuat meningkat kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Kondisi itu dapat terjadi jika ada berbagai komponen pendukung. Faktor-faktor ini termasuk motivasi peserta didik, pendidik bimbingan, kerja sama tim, lingkungan belajar yang membantu, ketersediaan sumber daya, dan waktu yang memadai. Peserta didik diperbolehkan bereksperimen dengan ide-ide baru tanpa takut membuat kesalahan. Unsur-unsur ini bekerja bersama untuk menyediakan lingkungan yang sempurna bagi peserta didik untuk mengasah keterampilan kreatif mereka melalui tugas-tugas praktis. Lingkungan belajar yang kreatif dapat dibangun dengan menerapkan konsep Pembelajaran Berbasis Masalah. Memupuk kreativitas perlu lingkungan yang mendukung kebebasan intelektual (Imawati dkk., 2025).

Krusialnya optimalisasi keterampilan berpikir kreatif memperkuat peneliti untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* dan *Problem Based Learning* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Sekolah Dasar”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Mengacu pada permasalahan yang ditemukan, maka dapat diidentifikasi beberapa hal yakni.

1. Kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas IV SD Negeri 05 Metro Pusat masih relatif rendah;
2. Penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* dan *Problem Based Learning* belum dimaksimalkan;
3. Proses pembelajaran cenderung tidak menyenangkan;
4. Partisipasi peserta didik pada proses pembelajaran tidak terlalu aktif.

## **C. Batasan Masalah**

Merujuk pada identifikasi masalah telah disampaikan, penelitian ini membatasi ruang lingkup permasalahan yang akan diteliti, yakni.

Pengaruh *Model Project Based Learning* (X1), *Model Problem Based Learning* (X2), kemampuan berpikir kreatif mata Pelajaran Pendidikan Pancasila sekolah dasar (Y).

#### **D. Rumusan Masalah**

Berlandaskan latar belakang yang telah dipaparkan, maka permasalahan pada penelitian ini dirumuskan yakni.

1. Bagaimana pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas IV pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila?
2. Bagaimana pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas IV pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila?
3. Apakah ada perbedaan yang signifikan dalam kemampuan berpikir kreatif antara peserta didik belajar dengan model pembelajaran *Project Based Learning* serta mereka yang belajar dengan model pembelajaran *Problem Based Learning*?

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

Mengacu pada latar belakang serta rumusan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka tujuan dari penelitian ini adalah yakni.

1. Mengetahui serta menganalisis bagaimana pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas IV dalam mata Pelajaran Pendidikan Pancasila.
2. Mengetahui serta menganalisis bagaimana pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas IV dalam mata Pelajaran Pendidikan Pancasila.
3. Mengetahui serta menganalisis apakah ada perbedaan yang signifikan dalam kemampuan berpikir kreatif antara peserta didik belajar dengan model pembelajaran *Project Based Learning* serta mereka yang belajar dengan model pembelajaran *Problem Based Learning*.

## **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat, diantaranya.

### **1. Manfaat Teoretis**

Diharapkan penelitian ini akan memajukan penelitian teoretis tentang penggunaan model Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL) serta pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) pada pendidikan Pancasila di SD. Penelitian ini juga memajukan teori tentang kapasitas kreatif peserta didik dan kapasitas pendidik untuk memilih serta menerapkan model pembelajaran yang sesuai untuk membuat meningkat kreativitas peserta didik.

### **2. Manfaat Praktis**

#### **1) Bagi Peserta Didik**

Memberikan kontribusi positif pada perkembangan kemampuan berpikir kreatif peserta didik di jenjang SD. Pendekatan pembelajaran yang menekankan keterlibatan aktif serta pemecahan masalah memperkuat peserta didik menjadi lebih mandiri, inovatif, dan mampu mengembangkan ide-ide baru saat berbagai situasi pembelajaran.

#### **2) Bagi Pendidik**

Dapat menjadi sumber informasi bagi para pendidik untuk merancang serta mengimplementasikan strategi pembelajaran yang memperkuat partisipasi aktif peserta didik serta peningkatan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Dengan adanya wawasan baru ini, pendidik dapat merancang kegiatan belajar yang lebih kontekstual, menantang, serta mampu mengakomodasi keberagaman materi dan karakteristik peserta didik.

#### **3) Bagi Kepala Sekolah**

Dapat dipakai sebagai pertimbangan saat membuat kebijakan untuk membuat meningkat kualitas dan mutu pendidikan di SD Negeri 05 Metro Pusat. Memanfaatkan pendekatan pembelajaran yang lebih kreatif serta mempunyai fokus pada peserta didik memungkinkan

kepala sekolah untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih aktif, menarik, dan efektif.

4) Bagi Peneliti Selanjutnya

Memperkaya wawasan serta pengalaman untuk merancang model pembelajaran yang mempunyai fokus pada penguatan keterampilan berpikir kreatif. Temuan dari penelitian ini dapat menjadi landasan bagi studi-studi berikutnya yang bertujuan untuk mengeksplorasi lebih jauh strategi pembelajaran yang efektif di tingkat SD.

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### A. Kajian Pustaka

#### 1. Belajar

##### a. Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu proses untuk mendapatkan pengetahuan, keterampilan, maupun perubahan tingkah laku yang muncul karena adanya pengalaman. Setiawati (2018) menjabarkan yakni belajar adalah aktivitas yang dilaksanakan secara sadar dan terencana untuk menghasilkan perubahan sikap serta perilaku yang berbeda antara sebelum dan sesudah seseorang berada dalam situasi belajar, serta perubahan tersebut bersifat relatif tetap. Maka sebabnya, belajar merupakan kegiatan yang dilaksanakan secara sengaja serta melibatkan proses mental sehingga memungkinkan terjadinya perubahan pada diri individu (Rohmah, 2017).

Mengacu Slameto (dalam Hanafy, 2014), belajar adalah suatu tahapan yang dialami seseorang untuk memperoleh perubahan perilaku secara menyeluruh sebagai hasil interaksi dengan lingkungan sekitarnya, selanjutnya, Suarim dan Neviyarni (2021) menegaskan yakni pembelajaran merupakan perubahan yang diraih melalui latihan serta pengalaman. Perubahan yang terjadi secara alami karena pertumbuhan atau kematangan, seperti yang dialami bayi, tidak termasuk dalam kategori hasil belajar.

Berlandaskan pendapat para ahli dapat ditegaskan yakni belajar adalah proses aktif yang dilaksanakan individu untuk mengalami perubahan sikap, perilaku, serta kemampuan secara menyeluruh sebagai hasil dari pengalaman, latihan, dan interaksi dengan lingkungan.

## **b. Teori Belajar**

Pelaksanaan pembelajaran tidak terlepas dari landasan teori. Melalui teori pembelajaran serta pengajaran, pendidik dapat memakainya sebagai dasar untuk mencapai tujuan pendidikan secara optimal. Lubis dkk. (2024) menjabarkan yakni teori pembelajaran berkaitan dengan aktivitas individu untuk menghasilkan perubahan perilaku. Setiap kegiatan belajar pada dasarnya membawa dampak perubahan, baik pada aspek kemampuan, keterampilan, sikap, pemahaman diri, harga diri, karakter, minat, maupun kemampuan menyesuaikan diri. Akhiruddin (2019) menegaskan yakni teori pembelajaran merupakan usaha untuk menjabarkan bagaimana proses belajar terjadi pada manusia, sehingga dapat dipahami mekanisme internal yang kompleks di dalamnya. Adapun mengacu Bangun dkk. (2024), ada empat jenis teori pembelajaran yang dapat dijadikan sebagai landasan pada proses pembelajaran yakni.

### 1) Teori Belajar Behavioristik

Salah satu aliran pemikiran pada pendidikan yang dikenal sebagai teori behaviorisme sangat menekankan perilaku yang dapat diamati secara langsung. Mengacu perspektif ini, pembelajaran adalah proses membangun hubungan antara stimulus dan reaksi. Ini memperlihatkan terkait hubungan antara pengalaman sensorik serta kecenderungan untuk bertindak adalah penyebab perubahan perilaku. Akibatnya, teori ini sering disebut sebagai teori stimulus-respons.

### 2) Teori Belajar Kognitif

Teori kognitif berpandangan bahwa perilaku manusia tidak semata-mata dipengaruhi oleh rangsangan dari luar, tetapi juga oleh faktor internal dalam diri individu. Faktor internal tersebut berupa kemampuan mental atau potensi kognitif yang membantu seseorang mengerti serta menafsirkan lingkungan sekitarnya. Maka sebabnya, belajar merupakan proses yang melibatkan

aktivitas berpikir untuk mengolah serta memaknai stimulus yang diterima.

### 3) Teori Belajar Konstruktivisme

Konstruktivisme sangat menekankan partisipasi aktif peserta didik pada pendidikan mereka. Ada banyak kesempatan bagi peserta didik untuk membangun perspektif mereka sendiri melalui pengalaman langsung. Pengetahuan menjadi lebih bermakna ketika diterapkan dan dilaksanakan dalam kehidupan sehari-hari, selain dipahami secara intelektual.

### 4) Teori Belajar Humanistik

Mengacu pemikiran humanistik, pendidikan harus mempunyai fokus pada pertumbuhan dan humanisasi seluruh pribadi. Pengembangan kepribadian dan potensi diri untuk menjadi manusia ideal juga ditekankan, di samping kualitas kognitif. Akibatnya, metode ini menekankan prinsip-prinsip humaniter dan proses pembelajaran yang memaksimalkan potensi peserta didik.

Menurut definisi di atas, konstruktivisme adalah teori pembelajaran terbaik berdasarkan teori-teori yang disebutkan di atas karena menyoroti bagaimana peserta didik secara aktif menciptakan pengetahuan melalui interaksi serta pengalaman.

## c. Tujuan Belajar

Mengacu Isti'adah (2020), tujuan pembelajaran dapat dimaknai sebagai perubahan perilaku yang dialami individu setelah mengikuti proses belajar. Artinya, pembelajaran diarahkan untuk menghasilkan perbedaan sikap maupun tindakan sebelum dan sesudah kegiatan belajar berlangsung, selanjutnya, Suprijono Agus (dalam Sutianah, 2021) menjabarkan yakni tujuan pembelajaran mempunyai berbagai bentuk, baik yang dinyatakan secara jelas (eksplisit) maupun yang bersifat instruksional. Tujuan tersebut muncul sebagai konsekuensi

dari keterlibatan peserta didik dalam suatu sistem atau lingkungan belajar tertentu.

Adapun mengacu Harefa (2023) menegaskan yakni tujuan pembelajaran berorientasi pada peningkatan kualitas perilaku manusia, yang mencakup penguasaan keterampilan, penambahan pengetahuan, pembentukan sikap positif, serta pengembangan berbagai kemampuan lainnya.

Mengacu definisi di atas, tujuan belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi pada seseorang sebagai hasil dari proses belajar.

Peningkatan pengetahuan, keterampilan, sikap, serta kemampuan lainnya adalah salah satu dari perubahan ini.

## **2. Pembelajaran**

### **a. Pengertian Pembelajaran**

Menurut Wicaksono (2020), pembelajaran adalah jenis bantuan yang dibagikan pendidik kepada peserta didik untuk membantu mereka mengembangkan sikap serta keyakinan tertentu, kebiasaan serta kemampuan, serta pengetahuan serta pemahaman. Dengan kata lain, pembelajaran membantu pada proses belajar peserta didik.

Mengacu Dimiyati dan Mudjiono (dalam Harefa dkk., 2024), pembelajaran adalah aktivitas yang disusun secara sistematis untuk membelajarkan peserta didik. Kondisi itu berarti bahwa pembelajaran merupakan usaha yang direncanakan guna mengelola berbagai sumber dan komponen belajar supaya proses belajar dapat berlangsung secara efektif.

Suardi (2018) menegaskan yakni pembelajaran adalah bentuk bantuan yang dibagikan pendidik pada proses penguasaan pengetahuan, keterampilan, serta pembentukan sikap peserta didik. Sejalan dengan itu, Tabun dkk. (2021) memaknai pembelajaran sebagai upaya pendidik untuk memfasilitasi peserta didik supaya dapat belajar sesuai dengan minat serta kebutuhannya.

Perspektif para ahli ini menyoroti fakta bahwa pembelajaran adalah proses interaktif yang melibatkan pendidik, peserta didik, serta berbagai sumber belajar yang dipakai untuk memperoleh informasi serta keterampilan. Sikap dan pola pikir peserta didik dapat dibentuk secara positif melalui pendekatan ini.

#### **b. Tujuan Pembelajaran**

Salah satu komponen krusial yang harus diperhatikan selama proses perencanaan pembelajaran adalah tujuan pembelajaran. Setiap kegiatan pengajaran serta pembelajaran dilaksanakan untuk memenuhi tujuan yang telah ditetapkan. Menurut Oemar Hamalik (dalam Fathoni dan Muhibbin, 2015), tujuan pembelajaran menguraikan perilaku yang harus ditunjukkan peserta didik setelah berpartisipasi dalam kegiatan pendidikan. Lebih lanjut, Setiawan (2018) menyoroti bahwa tujuan pembelajaran adalah rumusan yang mencakup informasi, sikap, serta keterampilan yang diharapkan dimiliki peserta didik setelah menyelesaikan proses pembelajaran. Menurut Suhartawan dkk. (2024), tujuan pembelajaran mempunyai fungsi sebagai panduan atau arahan untuk menyelesaikan sejumlah tugas pembelajaran. Dengan demikian, Ritonga dan Nurmawati (2024) menekankan yakni tujuan pembelajaran mempunyai fungsi sebagai dasar untuk memilih metode atau teknik yang dipakai sepanjang proses pembelajaran.

Menurut sejumlah ahli, tujuan pembelajaran adalah perilaku yang diharapkan ditunjukkan oleh peserta didik serta kemampuan yang harus mereka miliki setelah terlibat pada proses pembelajaran.

### **3. Pembelajaran Pendidikan Pancasila**

#### **a. Pengertian Pendidikan Pancasila**

Di sekolah dasar, mata pelajaran Pendidikan Pancasila membantu peserta didik mengerti nilai-nilai kehidupan sehingga mereka dapat menyerap serta memakai prinsip-prinsip moral dalam kehidupan

sehari-hari. Pancasila, Konstitusi Republik Indonesia tahun 1945, Bhinneka Tunggal Ika (Persatuan dalam Keberagaman), dan Negara Kesatuan Republik Indonesia semuanya termasuk dalam lingkup Pendidikan Pancasila. Untuk menciptakan warga negara yang berintelektual serta beradab, Dewi (2022) menekankan yakni pendidikan Pancasila mencakup kualitas karakter yang diambil dari Pancasila dan dikembangkan dalam kehidupan sosial, nasional, dan negara.

Rahayu (2017) mendefinisikan pendidikan Pancasila sebagai proses pembelajaran yang mencakup banyak aspek kehidupan sehari-hari dengan tujuan membentuk manusia menjadi warga negara yang baik serta menjunjung tinggi prinsip-prinsip Pancasila sebagai landasan negara Indonesia. Pendidikan Pancasila, menurut Yuliah dkk. (2025), adalah upaya yang disengaja dan sistematis untuk menanamkan prinsip-prinsip dasar Pancasila sebagai landasan moral, ideologis, dan filosofis dalam kehidupan sosial, nasional, dan negara.

Dipercaya bahwa pendidikan ini akan membantu masyarakat mengembangkan integritas, akuntabilitas, dan rasa hormat terhadap prinsip-prinsip keadilan sosial, demokrasi, kemanusiaan, persatuan, serta ketuhanan.

Berdasarkan pandangan-pandangan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pendidikan Pancasila adalah proses pendidikan yang dirancang untuk membantu peserta didik mengembangkan serta memupuk cita-cita Pancasila, termasuk iman, kemanusiaan, persatuan, demokrasi, serta keadilan.

#### **b. Tujuan Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila**

Pengembangan karakter nasional berdasarkan prinsip-prinsip Pancasila yang terpuji merupakan tujuan Pendidikan Pancasila. Menurut Mu'afida dan Rondli (2024), Pendidikan Pancasila berupaya membuat meningkat karakter peserta didik sekaligus menumbuhkan kecerdasan akademis. Pendidikan Pancasila berupaya

membentuk karakter moral peserta didik berdasarkan agama serta ketaatan kepada Tuhan Yang Maha Esa dalam masyarakat yang beragam (Novitasari dkk., 2024). Di samping itu, sikap peserta didik yang mendukung keadilan, humanisme, serta perilaku beradab diperkuat oleh pengajaran ini. Peserta didik yang mendapatkan pendidikan Pancasila diharapkan mampu berpartisipasi aktif dalam kehidupan masyarakat serta menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Mengacu Dewi (2022), tujuan Pendidikan Pancasila pada jenjang sekolah dasar meliputi.

- 1) Membentuk peserta didik menjadi pribadi yang berintegritas moral dan taat kepada Tuhan Yang Maha Esa, yang dibuktikan dengan kecintaan mereka kepada sesama, negara, dan lingkungan, guna menumbuhkan keadilan dan harmoni sosial.
- 2) Memberikan pemahaman kepada peserta didik tentang makna, nilai, dan sejarah perumusan Pancasila sebagai dasar negara, ideologi, dan pandangan hidup bangsa, serta kemampuan untuk menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.
- 3) Membekali peserta didik dengan kemampuan menelaah konstitusi dan norma yang berlaku, serta menyeimbangkan hak serta kewajiban dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, serta bernegara, termasuk pada perspektif global.
- 4) Untuk menumbuhkan pola pikir yang adil dan tidak diskriminatif berdasarkan jenis kelamin, etnis, agama, ras, status sosial ekonomi, atau kondisi fisik, serta untuk membuat meningkat pengetahuan peserta didik tentang identitas mereka sebagai anggota negara Indonesia yang beragam.
- 5) Untuk mendorong dedikasi untuk melindungi lingkungan, menjunjung tinggi integritas wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia, dan aktif terlibat dalam hubungan internasional sambil menawarkan pemahaman tentang ciri-ciri bangsa Indonesia serta pengetahuan lokal di lingkungan sekitarnya.

Mengacu pendapat para ahli di atas pembelajaran Pendidikan Pancasila membantu peserta didik untuk menumbuhkan kecerdasan intelektual dan karakter peserta didik, serta peserta didik mampu mengamalkan nilai-nilai Pancasila dan aktif berpartisipasi dalam kehidupan bermasyarakat.

#### **4. Kemampuan Berpikir Kreatif**

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

Di dunia saat ini, setiap orang perlu mampu berpikir kreatif. Keterampilan ini adalah cara berpikir yang menghasilkan ide-ide segar dan orisinal yang berbeda dari yang sudah ada. Menurut Wahyuni dkk. (2025), berpikir kreatif adalah proses kognitif yang memungkinkan seseorang untuk menghasilkan ide-ide unik. Menurut Ananda (2019), berpikir kreatif adalah kebiasaan berpikir yang dapat dipupuk dengan latihan, termasuk pengembangan intuisi, perluasan imajinasi, eksplorasi berbagai pilihan, pengamatan masalah dari perspektif alternatif, serta pembangkitan ide-ide baru. Menurut Hartati dkk. (2023), berpikir kreatif adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang orisinal atau mengubah bahan yang sudah ada menjadi bentuk baru. Menurut Wahyuni dan Kurniawan (2018), berpikir kreatif, di sisi lain, adalah kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru melalui proses mental serta pertumbuhan imajinasi, dan dibedakan oleh unsur-unsur kelancaran, fleksibilitas, orisinalitas, dan elaborasi. Jelas dari sudut pandang yang telah disebutkan di atas bahwa berpikir kreatif adalah kemampuan individu untuk menghasilkan konsep-konsep baru yang dimaksudkan untuk menghasilkan berbagai macam penemuan.

##### **b. Tujuan Kemampuan Berpikir Kreatif**

Dalam banyak aspek kehidupan, termasuk pendidikan, kemampuan berpikir kreatif sangat krusial. Menurut Saidah dkk. (2020), kemampuan peserta didik untuk berpikir kreatif sangat krusial untuk

pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Proses berpikir peserta didik dapat dilatih dan dioptimalkan melalui latihan yang konsisten.

Menurut Anggela dkk. (2022), ada sejumlah alasan mengapa peserta didik perlu bantuan untuk mengembangkan kapasitas berpikir kreatif mereka. Pertama, keterampilan ini memberi peserta didik kebebasan untuk mengeksplorasi serta berkembang sebagai pemikir. Kedua, kemampuan pemecahan masalah ditingkatkan oleh berpikir kreatif. Ketiga, kapasitas ini dapat merangsang rasa ingin tahu serta membuat meningkat motivasi belajar peserta didik.

Menurut Rasnawati dkk. (2019), kemampuan berpikir kreatif mencakup kapasitas untuk menghasilkan banyak ide, mengembangkan ide secara lebih detail, menemukan jawaban melalui berbagai konsep serta metodologi, serta menetapkan cara-cara baru yang berbeda dari yang sudah ada. Sementara itu, Smarabawa dkk. (2013) menekankan krusialnya mengembangkan kreativitas karena memungkinkan orang untuk mencapai potensi penuh mereka. Maka sebabnya, krusial untuk menumbuhkan pemikiran kreatif sejak usia dini agar anak-anak dapat berpikir bebas dan lancar, mendekati masalah dari berbagai sudut pandang, serta menghasilkan berbagai solusi.

Maka sebabnya, jelas dari berbagai sudut pandang bahwa peserta didik perlu mampu berpikir kreatif. Mereka terinspirasi untuk menyelidiki serta mengasah kemampuan kognitif mereka, memecahkan masalah memakai berbagai pendekatan, serta mengerti konten dengan lebih baik ketika mereka memakai pemikiran kreatif.

### c. Ciri-Ciri Berpikir Kreatif

Berlandaskan pendapat Mudatsir dkk. (2024), ciri-ciri individu yang mempunyai kemampuan berpikir kreatif antara lain mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi, terbuka terhadap pengalaman atau situasi baru, serta mampu menghasilkan banyak gagasan. Di samping itu,

individu kreatif cenderung gemar mengeksplorasi serta menyelidiki, bersedia menghadapi tugas yang sulit serta menantang, serta berusaha mencari jawaban yang luas serta beragam. Mereka juga aktif untuk melaksanakan tugas, tidak bersikap kaku, mampu mengkaji permasalahan secara mendalam, mempunyai dorongan kuat untuk bertanya, mampu berpikir abstrak dengan baik, serta mempunyai minat membaca.

Munandar (dalam Magdalena, 2022) menjabarkan yakni orang yang kreatif umumnya bersifat imajinatif, mempunyai inisiatif, serta mempunyai minat yang luas. Mereka mampu berpikir mandiri, menyukai tantangan atau petualangan, penuh semangat, percaya diri, berani mengambil risiko, dan teguh untuk mempertahankan pendapat maupun keyakinannya.

Suryadharma (2022) menyebutkan bahwa karakteristik berpikir kreatif ditunjukkan dengan kebiasaan mempertanyakan apakah ada cara yang lebih efektif untuk melakukan sesuatu. Individu kreatif juga cenderung menantang kebiasaan, tradisi, maupun rutinitas yang sudah ada, serta gemar melakukan refleksi secara mendalam. Mereka berani bereksperimen secara mental dengan mencoba berbagai sudut pandang, menyadari bahwa suatu permasalahan dapat mempunyai lebih dari satu solusi yang benar, memandang kegagalan sebagai bagian dari proses menuju keberhasilan, serta mampu menghubungkan gagasan-gagasan yang tampak terpisah untuk menghasilkan solusi yang inovatif.

Dapat ditegaskan yakni secara umum, ciri berpikir kreatif meliputi rasa ingin tahu tinggi, keberanian mencoba hal baru, ketahanan menghadapi tantangan, kemampuan berimajinasi, serta berpikir *out of the box*.

#### **d. Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif**

Kemampuan berpikir kreatif dapat dinilai melalui empat aspek utama, yakni kelancaran, fleksibilitas, keaslian, serta pengembangan.

Keempat aspek ini menjadi dasar untuk mengukur sejauh mana seseorang mampu menghasilkan serta mengolah gagasan secara kreatif.

Mengacu Sulistiyono dkk. (dalam Qiara, 2024), indikator berpikir kreatif meliputi: (1) kelancaran, yakni kemampuan menghasilkan banyak ide yang dapat dimanfaatkan untuk menyelesaikan suatu permasalahan; (2) fleksibilitas, yakni kemampuan mengemukakan berbagai gagasan yang bervariasi; (3) orisinalitas, yakni kemampuan menciptakan ide yang baru serta berbeda sebagai dasar pemecahan masalah; serta (4) pengembangan, yakni kemampuan menguraikan serta memperinci ide secara lebih mendalam supaya solusi yang dihasilkan menjadi lebih jelas dan terarah.

Tabel 2. Indikator kemampuan berpikir kreatif menurut munandar

Aspek	Indikator
Kelancaran	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Dengan mudah memunculkan banyak ide, tanggapan, masalah untuk dipecahkan, dan pertanyaan untuk diajukan.</li> <li>2) Menawarkan banyak pilihan atau metode untuk melaksanakan tugas yang berbeda.</li> <li>3) Pertimbangkan beberapa kemungkinan tanggapan.</li> </ol>
Kelenturan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Munculkan konsep, tanggapan, atau pertanyaan lain.</li> <li>2) Menelaah suatu persoalan dari beberapa sudut.</li> <li>3) Jelajahi berbagai pilihan atau jalan.</li> <li>4) Mampu mengubah strategi atau perspektif.</li> </ol>
Keaslian	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Mampu menciptakan ekspresi yang segar dan orisinal.</li> <li>2) Pertimbangkan pendekatan baru.</li> <li>3) Mampu merakit komponen dengan cara baru.</li> <li>4) Mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik.</li> </ol>
Elaborasi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Mampu menyempurnakan suatu konsep atau item secara terus menerus.</li> <li>2) Meningkatkan atau menambahkan kecerahan pada fitur objek atau ide. atau keadaan untuk membuatnya lebih menarik.</li> </ol>

Sumber: Munandar (2012)

Andiyana dkk. (2018) menyatakan bahwa kelancaran, fleksibilitas, orisinalitas, dan elaborasi adalah beberapa karakteristik yang dapat

dipakai untuk mengukur kapasitas seseorang dalam berpikir kreatif. Persentase berikut dapat dipakai untuk mengklasifikasikan tingkat kemampuan berpikir kreatif.

Tabel 3. Presentase kriteria kemampuan berpikir kreatif

Nilai	Kriteria
68 – 100	Kreatif
33 – 67	Cukup Kreatif
<33	Kurang Kreatif

Sumber: Mutiara dkk. (2023)

Berlandaskan penjelasan tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa keempat indikator berpikir kreatif memberikan representasi terhadap jalannya proses kreatif. Proses ini berperan untuk membantu individu menghasilkan gagasan inovatif serta menyelesaikan permasalahan melalui penerapan raktik langsung serta kerja sama dengan pihak lain.

## 5. Model Pembelajaran

### a. Definisi Model Pembelajaran

Proses pembelajaran memerlukan pemilihan serta penerapan model pembelajaran yang memadai di samping penggunaan media yang sesuai. Model pembelajaran, yang mencakup tujuan pembelajaran, fase implementasi, lingkungan pembelajaran, dan manajemen kelas, adalah cara pendidik menyajikan konten.

Menurut Octavia (2020), model pembelajaran adalah serangkaian aktivitas pembelajaran yang dibuat untuk menjamin bahwa prosedur pengajaran serta pembelajaran dilaksanakan secara metodis yang efisien, menarik, dan mudah dipahami. Model pembelajaran, menurut Sarumaha dkk. (2023), adalah kerangka kerja konseptual yang menawarkan ringkasan terorganisir tentang bagaimana pembelajaran diimplementasikan untuk membantu peserta didik untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Di sisi lain, model pembelajaran adalah pola atau rencana yang dapat mempunyai

fungsi sebagai panduan untuk mengembangkan kurikulum, materi pembelajaran, dan aktivitas kelas, menurut Mirdad (2020). Sudut pandang ini menyoroti fakta bahwa model pembelajaran adalah kerangka kerja atau cetak biru untuk menyusun proses pembelajaran. Pendidik dan peserta didik dapat lebih mudah mencapai tujuan pembelajaran secara metodis dan terarah dengan menerapkan model pembelajaran yang tepat.

## **6. Model *Project Based Learning* (PjBL)**

### **a. Pengertian Model *Project Based Learning* (PjBL)**

Aktivitas proyek merupakan inti dari proses pembelajaran dalam model *Project Based Learning* (PjBL). PjBL adalah proses pembelajaran yang secara aktif melibatkan peserta didik untuk menciptakan karya atau produk melalui pelaksanaan proyek tertentu, menurut Sari & Angreni (2018). Tujuan utama model ini adalah untuk membantu peserta didik membuat meningkat kemampuan pemecahan masalah mereka melalui latihan yang menghasilkan barang nyata.

Menurut Baker dkk. (dalam Azzahra dkk., 2023), *Project Based Learning* adalah pendekatan pembelajaran yang memberikan pengalaman belajar yang relevan serta bermakna kepada peserta didik, yang membantu mereka membangun kapasitas berpikir kreatif. Peserta didorong untuk berpartisipasi aktif pada pelaksanaannya dengan belajar lebih banyak, mengajukan pertanyaan, mengenali masalah, menemukan jawaban, serta melaksanakan proyek yang telah diatur sebelumnya.

Vega dkk. (2024) mendefinisikan PjBL sebagai metode pembelajaran yang melibatkan peserta didik pada penyelidikan mendalam terhadap suatu topik melalui pembuatan proyek. Proses tersebut menuntut kemampuan memecahkan masalah, bekerja sama, serta menerapkan pengetahuan dalam situasi nyata atau konteks kehidupan sehari-hari.

Dapat digarisbawahi bahwa model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) adalah pendekatan pembelajaran aktif yang melibatkan peserta didik dalam kegiatan proyek berdasarkan beragam perspektif para ahli. Peserta didik didorong untuk memecahkan masalah, bekerja sama dengan teman, serta menerapkan pengetahuan dalam skenario dunia nyata memakai pendekatan aplikasi ini, yang membantu mereka mengembangkan kemampuan berpikir kreatif.

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

Peserta didik dapat bekerja sendiri atau dalam kelompok untuk membuat proyek yang membahas isu-isu dunia nyata memakai model *Project Based Learning* (PjBL).

Model PjBL, menurut Hosnan (dalam Nurfitriyanti, 2016), mempunyai sejumlah fitur krusial, termasuk: peserta didik diberi wewenang pengambilan keputusan dalam kerangka kerja yang telah ditentukan; mereka dihadapkan pada masalah terbuka yang tidak mempunyai solusi yang jelas; serta mereka terlibat untuk menciptakan langkah-langkah untuk pemecahan masalah. Peserta didik juga didorong untuk berinteraksi, bekerja sama, berpikir kritis, serta mencoba berbagai cara untuk mengekspresikan diri. Mereka juga bertanggung jawab untuk menemukan serta mengatur data yang relevan. Dimungkinkan untuk mendatangkan para ahli yang relevan dengan proyek untuk menawarkan lebih banyak perspektif.

Sepanjang proyek, penilaian dilaksanakan secara teratur. Peserta didik secara teratur menilai proses kerja dan hasil mereka. Produk jadi diperlihatkan kepada publik dan dievaluasi kualitasnya, terlepas dari apakah berbentuk drama, presentasi, proyek kehidupan nyata, atau format lainnya. Suasana kelas pun dibangun secara terbuka, toleran terhadap kesalahan, serta memperkuat adanya umpan balik serta perbaikan.

Indriyani dan Wrahatno (dalam Billy dkk., 2019) menegaskan yakni karakteristik PjBL ada pada pengembangan kemampuan berpikir peserta didik sehingga mereka menjadi lebih kreatif, terampil, dan mampu bekerja sama secara efektif.

Lestari dkk. (2023) menjabarkan yakni dalam PjBL peserta didik menentukan sendiri alur pengerjaan proyek, diberi masalah untuk dipecahkan, serta menyusun strategi penyelesaiannya. Mereka bekerja secara kolaboratif serta bertanggung jawab untuk mengelola informasi untuk menemukan solusi. Penilaian dilaksanakan secara berkesinambungan, disertai kesempatan melakukan refleksi terhadap proyek yang dikerjakan. Hasil akhir berupa produk dinilai secara kualitatif, dan lingkungan belajar dirancang supaya peserta didik tidak takut melakukan kesalahan serta terbuka terhadap perbaikan, sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif serta bermakna.

Definisi para ahli menyoroti bahwa peserta didik secara aktif berpartisipasi untuk memilih langkah-langkah pembelajaran, memecahkan masalah, serta menciptakan proses penyelesaian mereka sendiri dalam model pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL). Di samping itu, strategi ini mendorong kerja sama, kemampuan berpikir kritis, dan akuntabilitas atas pengetahuan yang diraih.

### **c. Langkah-Langkah Model *Project Based Learning* (PjBL)**

Sintaks atau langkah utama pada penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) mengacu Mulyasa (2014) (dalam Nurliza dkk., 2022) meliputi beberapa tahapan. Pertama, pendidik mengajukan pertanyaan mendasar atau memberikan penugasan proyek kepada peserta didik. Kedua, menyusun perencanaan proyek yang akan dilaksanakan. Ketiga, berlandaskan jawaban atau gagasan awal tersebut, dirancang langkah-langkah pelaksanaan proyek melalui kegiatan eksperimen atau aktivitas tertentu. Keempat, menetapkan jadwal pelaksanaan sebagai bagian dari pengorganisasian kegiatan. Penentuan waktu ini krusial supaya proyek dapat diselesaikan sesuai

target, selanjutnya, pendidik mendokumentasikan proses serta perkembangan proyek yang dikerjakan. Pada tahap akhir, peserta didik melakukan evaluasi terhadap proyek yang telah atau sedang diselesaikan.

Mengacu Wachidi dkk. (2025), langkah-langkah PjBL dimulai dengan menentukan pertanyaan utama yang menjadi dasar kegiatan. Pertanyaan-pertanyaan ini harus mendorong penelitian mendalam dan relevan dengan situasi dunia nyata. Untuk memaksimalkan partisipasi peserta didik, pendidik dan peserta didik harus bekerja sama untuk membuat rencana proyek. Setelah itu, pendidik dan peserta didik bekerja sama untuk membuat jadwal kegiatan yang mencakup alokasi waktu dan tenggat waktu penyelesaian proyek. Pendidik berperan sebagai mentor serta mengawasi kemajuan dan aktivitas peserta didik selama proyek. Langkah selanjutnya adalah mengevaluasi hasil proyek untuk melihat apakah tujuan pembelajaran telah tercapai. Pendidik dan peserta didik mengevaluasi pengalaman belajar dengan merefleksikan proses dan hasil proyek pada akhir kegiatan.

Berikut adalah prosedur untuk menerapkan paradigma Pembelajaran Berbasis Proyek, menurut Anggraini dan Wulandari (2021).

#### Tahap 1: Penentuan Proyek

Pendidik menyampaikan topik materi, kemudian peserta didik mengajukan pertanyaan terkait pemecahan masalah serta mencari langkah-langkah yang tepat untuk menyelesaikannya.

#### Tahap 2: Perencanaan Langkah-langkah Penyelesaian Proyek

Pendidik mengelompokkan peserta didik sesuai dengan tahapan atau prosedur pada pelaksanaan proyek. Peserta didik kemudian melakukan penyelesaian masalah melalui diskusi serta kegiatan lapangan, sesuai dengan indikator ketercapaian kompetensi.

#### Tahap 3: Penyusunan Jadwal Pelaksanaan Proyek

Peserta didik bersama pendidik menetapkan langkah-langkah serta jadwal pelaksanaan proyek. Jadwal ini menjadi panduan untuk merealisasikan proyek secara sistematis.

Tahap 4: Penyelesaian Proyek dengan Fasilitas serta pemantauan Pendidik

Pendidik menyatukan keaktifan peserta didik selama proses pelaksanaan proyek, memastikan proyek berjalan sesuai jadwal, serta membantu peserta membawa menyelesaikan pemecahan masalah yang muncul.

Tahap 5: Penyusunan Laporan dan Presentasi/Publikasi Hasil Proyek Peserta dilatih menyusun laporan hasil proyek berlandaskan pemantauan dan diskusi dengan pendidik, yang selanjutnya dipresentasikan atau dipublikasikan kepada pihak lain.

Tahap 6: Evaluasi Proyek dan Hasil Proyek

Pendidik memberikan pengarahan selama proses presentasi, melakukan refleksi, serta menyimpulkan pencapaian proyek berlandaskan pengamatan serta penilaian yang telah dilaksanakan.

Menurut Windasari dkk. (2020), ada beberapa langkah yang terlibat untuk menerapkan paradigma Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL). Tahapan-tahapan tersebut terdiri dari: (1) mengajukan pertanyaan dasar yang mempunyai fungsi sebagai pemicu aktivitas; (2) membuat rencana proyek; (3) menetapkan jadwal pelaksanaan; (4) melacak kemajuan proyek; (5) mengevaluasi hasil kerja peserta didik; dan (6) merefleksikan pengalaman belajar. Pada pembelajaran berbasis proyek, keenam proses ini diterapkan secara metodis pada setiap pertemuan.

Berlandaskan pendapat para ahli, peneliti memilih memakai langkah-langkah *Project Based Learning* yang dikemukakan oleh Anggraini dan Wulandari karena dianggap jelas, mudah dipahami, serta praktis untuk diterapkan pada proses pembelajaran di kelas.

#### **d. Kelebihan dan Kekurangan Model *Project Based Learning* (PjBL)**

Setiap model pembelajaran mempunyai kelebihan serta kekurangan, termasuk model *Project Based Learning*.

##### 1) Kelebihan *Project Based Learning*

Paradigma Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL) mempunyai sejumlah manfaat bagi proses pembelajaran, menurut Djamarah dan Zain (dalam Anggraini dan Wulandari, 2021). Pertama, pendekatan ini memberi peserta didik kemampuan untuk berpikir lebih luas ketika berurusan dengan isu-isu dunia nyata. Kedua, peserta didik mempunyai pengalaman belajar praktis yang menumbuhkan kemampuan berpikir kritis serta keterampilan hidup praktis. Ketiga, karena PjBL mendorong pengembangan keterampilan melalui praktik, pemahaman teori, dan aplikasi, maka kondisi itu sesuai dengan gagasan pembelajaran kontemporer.

Menurut Dewi (2022), fitur PjBL yang memungkinkan peserta didik untuk membuat langkah-langkah kerja serta memilih hasil akhir proyek menjelaskan manfaatnya. Di samping itu, pendekatan ini mengajarkan peserta didik bagaimana menangani informasi secara bertanggung jawab sepanjang proyek. Peserta didik juga dapat membuat barang-barang nyata yang dipresentasikan di kelas, yang membantu mereka menjadi lebih percaya diri dan mahir dalam berbicara di depan umum. Nurhamidah dan Nurachadijat (2023) menjabarkan yakni kelebihan PjBL antara lain mampu membuat meningkat motivasi belajar, memperkuat keaktifan peserta didik untuk menyelesaikan permasalahan yang kompleks, memperkuat kerja sama antar peserta didik, serta memberikan pengalaman nyata untuk mengelola serta melaksanakan suatu proyek pembelajaran.

Pandangan para ahli ini menyoroti manfaat model *Project Based Learning* (PjBL), yang memperkuat keterlibatan peserta didik serta membuat pembelajaran lebih menyenangkan dengan menawarkan pengalaman belajar melalui kegiatan proyek.

## 2) Kekurangan *Project Based Learning*

Pendekatan Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL) mempunyai sejumlah kekurangan praktis meskipun mempunyai banyak manfaat. Nurhamidah dan Nurachadijat (2023) menyatakan bahwa PjBL perlu waktu yang relatif lama untuk menangani masalah yang rumit. Di samping itu, dibandingkan dengan model pembelajaran lainnya, implementasinya seringkali lebih mahal. Ada kemungkinan beberapa peserta didik tidak akan berpartisipasi penuh pada proyek kelompok. Ada kemungkinan peserta didik tidak akan mengerti materi pelajaran sepenuhnya jika setiap kelompok diberi topik yang berbeda.

Di samping itu, Trianto (dalam Anggraini dan Wulandari, 2021) memperlihatkan sejumlah kekurangan PjBL. Pendidik harus berhasil mengendalikan waktu diskusi untuk menciptakan proses analisis yang lebih teratur karena interaksi peserta didik terkadang dapat menghasilkan lingkungan kelas yang kurang menguntungkan. Di samping itu, meskipun alokasi waktu telah direncanakan, pelaksanaannya tetap berpotensi mengganggu ketertiban kelas, sehingga pendidik perlu memberikan tambahan waktu secara bergiliran kepada setiap kelompok apabila diperlukan.

Mengacu Noorhalida dkk. (2023), kelemahan lain dari PjBL antara lain memerlukan waktu pelaksanaan yang cukup panjang, perlu biaya yang tidak sedikit, serta kurangnya pemantauan dari pendidik yang dapat menyebabkan pelaksanaan tidak sesuai dengan sintaks yang telah ditetapkan. Di samping itu, peningkatan karakter kreatif peserta didik tidak selalu optimal, serta peserta didik terkadang mengalami kesulitan untuk mengaitkan lebih dari satu konsep materi dalam satu proyek. Berlandaskan pendapat para ahli, dapat ditegaskan yakni salah satu kekurangan model *Project Based Learning* (PjBL) adalah

tidak semua peserta didik dapat terlibat aktif dalam kegiatan proyek atau kelompok kerja.

## **7. Model *Problem Based Learning* (PBL)**

### **a. Pengertian Model *Problem Based Learning* (PBL)**

Model *Problem Based Learning* (PBL) atau pembelajaran berbasis masalah merupakan pendekatan pembelajaran yang menjadikan masalah sebagai fokus utama dalam kegiatan belajar. Muhartini dkk. (2023) menjabarkan yakni PBL berlandaskan pandangan konstruktivistik, dengan karakteristik pembelajaran yang bersifat kontekstual, kolaboratif, melibatkan kemampuan metakognitif, serta mempunyai fokus pada pemecahan masalah.

Darwati dan Purana (2021) menegaskan yakni PBL dapat diterapkan pada pembelajaran karena memperkuat peserta didik untuk terampil untuk menyelesaikan permasalahan, serta mampu mengaitkan pengetahuan dengan berbagai isu serta persoalan yang terjadi dalam kehidupan nyata.

Mengacu Nurhadi (dalam Siswanti dan Indrajit, 2023), model *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang memanfaatkan realitas nyata sebagai konteks bagi peserta didik untuk mengembangkan kemampuan memecahkan masalah sekaligus mengerti konsep-konsep krusial dalam materi pembelajaran. Sejalan dengan itu, Setyo dkk. (2020) menjabarkan yakni PBL menghadirkan berbagai masalah yang dekat dengan kehidupan peserta didik sebagai sumber belajar, sehingga mereka memperoleh pengalaman langsung untuk mengembangkan keterampilan menyelesaikan masalah.

Sudut pandang yang berbeda ini menyoroti fakta bahwa Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) adalah pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik yang memulai pembelajaran dengan isu-isu. Melalui pengalaman belajar langsung, pendekatan ini memungkinkan peserta didik untuk bersikap proaktif,

mengasah kemampuan pemecahan masalah mereka, serta membuat hubungan antara pengetahuan mereka serta keadaan praktis. Dapat disimpulkan bahwa model *Problem Based Learning* (PBL) adalah pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik yang menggabungkan perolehan pengetahuan dan latihan pemecahan masalah ke pada pengaturan praktis.

**b. Karakteristik Model *Problem Based Learning* (PBL)**

Mengacu Dirgatama dkk. (2016), Model *Problem Based Learning* mempunyai ciri khas yang membedakannya dari model lain.

Karakteristik tersebut meliputi pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik, pelaksanaan kegiatan dalam kelompok kecil, serta peran pendidik sebagai fasilitator dan moderator. Permasalahan dijadikan sebagai fokus utama sekaligus sarana untuk mengembangkan kemampuan pemecahan masalah. Di samping itu, pengetahuan baru diraih melalui proses belajar mandiri yang dilaksanakan oleh peserta didik.

Menurut Rusman (dalam Cahyandani, 2022), langkah pertama pada pembelajaran berbasis masalah adalah menawarkan peserta didik dengan situasi dunia nyata. Kemudian, alih-alih mempunyai fokus pada bidang studi tertentu, proses pembelajaran diorganisasikan di sekitar masalah-masalah ini. Pada pendekatan ini, peserta didik bertanggung jawab atas pendidikan mereka sendiri, berkolaborasi dalam kelompok kecil, serta memakai produk atau pertunjukan nyata untuk mengilustrasikan tujuan pembelajaran.

Sejumlah fitur krusial dari model *Problem Based Learning* (PBL) juga dijelaskan oleh Barrow dan Min Liu (dalam Andriyani, 2020). Pertama, filosofi konstruktivis mendasari pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, memungkinkan peserta didik untuk menciptakan pengetahuan mereka sendiri. Kedua, karena tantangannya nyata, tantangan tersebut mudah dipahami dan dapat diterapkan pada situasi sehari-hari. Ketiga, informasi atau konsep

baru diraih melalui pembelajaran mandiri ketika peserta didik menyadari adanya kekurangan pengetahuan pada proses pemecahan masalah. Keempat, kegiatan belajar dilaksanakan dalam kelompok kecil untuk memperkuat interaksi, diskusi ilmiah, dan kolaborasi dengan pembagian tugas yang jelas. Kelima, pendidik berperan sebagai fasilitator, mengarahkan serta mengamati perkembangan peserta didik untuk menjamin tercapainya tujuan pembelajaran terbaik.

Berdasarkan fitur-fitur ini, model *Problem Based Learning* (PBL) sangat menekankan pada peserta didik yang bekerja dalam kelompok untuk memecahkan masalah dunia nyata sementara pendidik berperan sebagai fasilitator.

**c. Langkah-Langkah Model *Problem Based Learning* (PBL)**

Mengacu Fatirul (2020), langkah-langkah model *Problem Based Learning* (PBL) meliputi beberapa tahapan, yakni: pendidik memberikan orientasi terhadap masalah, mengorganisasi kegiatan pembelajaran, membimbing peserta didik melakukan investigasi secara individu maupun kelompok, menginterpretasikan hasil temuan, serta melakukan analisis serta evaluasi pada proses pemecahan masalah.

Hosnan mengembangkan lima langkah model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*/PBL) (lihat Dirgata dkk., 2016). Lima langkah ini meliputi mengarahkan peserta didik ke permasalahan yang ada, merencanakan kegiatan pendidikan, memberikan supervisi individual serta kelompok, membuat serta mempresentasikan produk kerja, serta menilai serta menganalisis proses pemecahan masalah.

Astutik (2023) menjabarkan yakni langkah-langkah PBL meliputi pemberian orientasi masalah kepada peserta didik, pengorganisasian untuk kegiatan penyelidikan, pelaksanaan investigasi dengan pendidik bimbingan, pengembangan serta penyajian hasil, serta

analisis dan evaluasi terhadap proses penyelidikan yang telah dilaksanakan.

Mengacu Trianto (dalam Andriyani, 2020), sintaks model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) terdiri dari lima tahap.

Tahap 1: Orientasi peserta didik

Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran, menyiapkan persyaratan pembelajaran, serta memaparkan fenomena atau masalah untuk memperkuat peserta didik terlibat pada proses pemecahan masalah.

Tahap 2: Mengorganisir peserta didik

Pendidik membantu peserta didik mengorganisir serta menentukan tugas pembelajaran yang terkait dengan masalah yang akan dipecahkan.

Tahap 3: Membimbing penyelidikan

Pendidik mengarahkan peserta didik untuk mengumpulkan informasi, melakukan eksperimen, serta mencari berbagai solusi alternatif, baik secara individu maupun berkelompok.

Tahap 4: Penyajian hasil

Peserta didik menyiapkan serta mengoordinasikan hasil penyelidikan mereka saat bentuk laporan atau karya lain dengan bimbingan pendidik.

Tahap 5: Analisis dan evaluasi

Pendidik serta peserta didik merefleksikan serta mengevaluasi proses pemecahan masalah dan hasilnya.

Perspektif para ahli ini mendorong peneliti untuk memilih tahapan PBL yang mengacu pada Trianto karena tahapan tersebut mudah dipahami, lugas, serta bermanfaat untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

**d. Kelebihan dan Kekurangan Model *Problem Based Learning* (PBL)**

Ada beberapa kelebihan serta kekurangan dari model *Problem Based Learning*.

1) Kelebihan *Problem Based Learning*

Mengacu Dirgatama dkk. (2016), model *Problem Based Learning* (PBL) mempunyai berbagai keunggulan. Model ini melatih peserta didik untuk mampu menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan situasi nyata, di samping itu, PBL memperkuat peserta didik untuk mengembangkan pengetahuannya secara mandiri melalui aktivitas belajar yang dilaksanakan. Pembelajaran berpusat pada masalah dunia nyata sehingga peserta didik lebih fokus untuk mengerti serta menyelesaikan permasalahan tersebut.

PBL juga mengintegrasikan kegiatan ilmiah yang mengandalkan kerja sama dalam diskusi kelompok. Peserta didik terbiasa mengumpulkan informasi dari berbagai sumber, mulai dari perpustakaan, internet, wawancara, hingga pengamatan. Proses ini memungkinkan mereka untuk merefleksikan kemajuan belajar mereka sendiri, sambil mengembangkan keterampilan komunikasi ilmiah, baik selama diskusi maupun presentasi. Ketika dihadapkan pada hambatan, peserta didik belajar untuk menyelesaikannya secara kolaboratif bersama teman-teman mereka.

Tsai dkk. (dalam Nelvianti dan Yanti, 2020) menegaskan yakni PBL memberikan pengalaman belajar yang bermakna melalui proses pemecahan masalah. Model ini membantu peserta didik menginternalisasi serta memperkuat pengetahuan sehingga lebih bertahan lama. Di samping itu, PBL dapat menumbuhkan keberanian saat belajar, melatih pengambilan keputusan terhadap masalah konkret dalam kehidupan sehari-hari, menjaga

motivasi, membuat meningkat rasa percaya diri, serta mengembangkan rasa ingin tahu.

Berlandaskan temuan Hermansyah (2020), penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) telah terbukti dapat mengoptimalkan kapasitas kognitif peserta didik, terutama pada proses pemahaman materi pembelajaran yang disampaikan. Proses pemecahan masalah dalam PBL menantang peserta didik, mengembangkan keterampilan mereka, serta memberikan kepuasan saat menemukan pengetahuan baru. Pembelajaran menjadi lebih aktif, serta peserta didik mempunyai kesempatan untuk mengomunikasikan hasil pemecahan masalah yang telah mereka lakukan.

Berdasarkan definisi ini, dapat ditekankan bahwa PBL berperan untuk memperkuat pengetahuan serta keterampilan belajar mandiri peserta didik, mendorong keterampilan komunikasi serta kerja tim, serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis. Di samping itu, PBL juga membuat meningkat rasa percaya diri, motivasi belajar, serta kesiapan anak untuk menghadapi rintangan di kehidupan nyata.

## 2) Kekurangan *Problem Based Learning*

Mengacu Hermansyah (2020), kelemahan model *Problem Based Learning* ada pada kesiapan dan minat peserta didik. Peserta didik yang kurang tertarik atau kurang mempunyai motivasi belajar cenderung mengalami kesulitan untuk menyelesaikan masalah serta menjadi kurang aktif selama proses pembelajaran. Dirgatama dkk. (2016) Menyebutkan beberapa kelemahan PBL, yakni tidak semua mata pelajaran sesuai dengan model ini, di samping itu, apabila kemampuan peserta didik dalam satu kelas relatif sama, pembagian tugas dalam kelompok bisa menjadi kurang efektif. Model ini juga perlu waktu yang cukup lama pada pelaksanaannya serta memerlukan pendidik yang mampu

memotivasi serta mengelola kerja sama kelompok dengan baik supaya pembelajaran berjalan optimal.

Cahyandani (2022) menjabarkan yakni peserta didik yang kurang percaya diri dapat merasa enggan atau malas untuk mencoba memecahkan masalah. Ia juga menegaskan bahwa tidak semua materi pelajaran cocok diterapkan dengan model PBL.

Berlandaskan pendapat para ahli tersebut, dapat ditegaskan yakni kelemahan PBL ada pada faktor kesiapan serta kepercayaan diri peserta didik, kebutuhan waktu yang relatif panjang, serta tuntutan kemampuan pendidik untuk mengelola serta memotivasi kerja kelompok, di samping itu, model ini tidak selalu sesuai untuk semua materi pembelajaran dan dapat mengalami kendala pada pembagian tugas kelompok.

## **8. Media Pembelajaran Poster**

### **a. Pengertian Poster**

Poster sering dipilih sebagai alat bantu visual di banyak sektor, termasuk pada konteks pendidikan. Mengacu Atiko (2019), poster adalah bentuk pengumuman atau iklan yang disajikan melalui gambar maupun tulisan dan dipasang di sejumlah tempat strategis supaya mudah tampak oleh banyak orang.

Suryadi dkk. (2025) menegaskan yakni poster berperan krusial untuk menyampaikan informasi secara sederhana dan mudah diingat, terutama karena pesan disajikan secara visual sehingga lebih menarik perhatian peserta didik

Mengacu Anitah (dalam Iswan, 2022), poster merupakan perpaduan unsur visual seperti gambar, garis, serta teks yang dirancang untuk menarik perhatian serta menyampaikan pesan secara singkat. Sejalan dengan itu, Putri dan Saputra (2022) menjabarkan yakni poster adalah desain yang memuat pesan atau materi yang dipadukan dengan gambar dan warna untuk menarik atau memengaruhi

pembacanya. Bahasa yang dipakai dalam poster umumnya singkat, padat, dan mudah dipahami.

Dari uraian tersebut, dapat menyimpulkan bahwa poster mempunyai fungsi sebagai alat bantu visual yang menggabungkan ilustrasi, warna, dan teks singkat untuk menyampaikan pesan secara menarik dan efisien. Penggunaannya sangat krusial pada proses pembelajaran, karena membantu peserta didik mengerti serta mengingat isi materi yang disampaikan dengan lebih mudah.

#### **b. Manfaat Media Pembelajaran Poster**

Pada konteks pembelajaran, poster berperan selaku media yang dapat membuat meningkat keterlibatan aktif peserta didik serta memberikan berbagai manfaat. Mengacu Anita (dalam Iswan, 2022), poster mempunyai beberapa fungsi, yakni sebagai penarik perhatian, sebagai petunjuk atau panduan, sebagai pengingat atau peringatan, sebagai sarana mengembangkan pengalaman kreatif, serta selaku media kampanye. Menurut Sari dkk. (2023), penggunaan poster di kelas dapat membuat lingkungan belajar lebih menarik. Poster juga dapat membuat meningkat antusiasme dan motivasi belajar peserta didik. Berikut beberapa keuntungan poster, menurut Risna dkk. (2023).

##### 1) Visualisasi

Dalam bidang pendidikan, poster mempunyai fungsi sebagai alat bantu visual yang membantu peserta didik mengerti berbagai konsep abstrak atau informasi secara konkret. Dengan pendekatan ini, tingkat pemahaman terhadap materi pelajaran akan meningkat, mengingat media visual jauh lebih efektif daripada mengandalkan teks tertulis atau penjelasan verbal saja.

##### 2) Pengingat

Poster dapat dipakai sebagai pengingat visual yang ditempatkan di dinding sekolah/kelas atau ruang belajar. Kondisi itu

membantu peserta didik untuk mengingat informasi krusial dan konsep-konsep kunci.

### 3) Kreativitas

Poster memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengekspresikan kreativitas mereka. Mereka dapat memakai warna, gambar, dan desain yang menarik untuk menyajikan informasi dengan cara yang menarik. Mereka belajar bagaimana berbicara dengan jelas, mengorganisir informasi, serta berbicara di depan umum.

### 4) Penggunaan Teknologi

Dalam era digital, poster dapat dibuat secara digital memakai berbagai alat perangkat lunak dan teknologi. Ini mengajarkan peserta didik keterampilan teknologi yang berguna.

Dapat ditegaskan yakni poster bukan saja mempunyai fungsi selaku media visual yang menarik perhatian serta membantu mengingat informasi, tetapi juga memperkuat kreativitas, membuat meningkat motivasi belajar, serta melatih keterampilan berpikir dan teknologi peserta didik.

## c. Model PjBL Berbasis Poster

Penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) yang mempunyai fokus pada poster mengharuskan peserta didik untuk membuat poster sebagai hasil akhir dari seluruh proses proyek. Poster tersebut menjadi wujud nyata dari hasil belajar yang mencerminkan materi pemahaman, kreativitas, serta kemampuan bekerja sama peserta didik. Maka sebabnya, poster dipakai sebagai alat untuk memvisualisasikan hasil akhir dari seluruh rangkaian pembelajaran berbasis proyek.

Nury dkk. (2019) menekankan yakni inti dari pembelajaran berbasis proyek ada pada isu atau masalah yang relevan serta bermakna bagi peserta didik. Pendidik bertugas untuk menyajikan tantangan, mengajukan pertanyaan yang provokatif, serta membimbing peserta

didik dalam tahap desain dan implementasi proyek. Melalui aktivitas seperti pembuatan poster, diyakini bahwa keterampilan berpikir kreatif peserta didik dapat ditingkatkan..

Maka sebabnya, Firmansyah dkk. (2024) menekankan yakni poster yang menarik secara visual dengan perpaduan warna dan gambar yang tepat dapat memudahkan peserta didik untuk mengerti serta mengingat konsep yang dipelajari. Adapun presentasi visual yang dirancang dengan baik dapat mengingatkan peserta didik tentang pola pikir mereka terkait materi, sehingga meningkatkan minat serta ketertarikan mereka saat belajar.

Peserta didik dapat mengasah keterampilan berpikir kreatif mereka melalui penerapan *Project Based Learning* (PjBL) yang memakai poster selaku media pembelajaran. Pada konteks Pendidikan Pancasila, kegiatan pembuatan poster melatih peserta didik untuk mengembangkan empat dimensi kreativitas, yakni kelancaran, fleksibilitas untuk menyesuaikan ide sesuai dengan situasi dan sumber daya yang tersedia, keaslian untuk menghasilkan karya unik yang berbeda dari kelompok lain, serta pengembangan ide untuk memperinci detail gambar, warna, dan isi pesan supaya poster menjadi menarik dan komunikatif. Maka sebabnya, fungsi poster melampaui hasil akhir proyek; ia menjadi media yang efektif untuk merangsang kreativitas serta keterampilan berpikir tingkat tinggi peserta didik.

Poster Pancasila yang dibuat memakai PjBL memperlihatkan hubungan yang kuat dengan empat dimensi berpikir kreatif. Aspek kelancaran terlihat jelas ketika peserta didik mampu mengekspresikan berbagai ide tentang prinsip-prinsip Pancasila dalam aktivitas sehari-hari mereka untuk setiap prinsip. Indikator *flexibility* tampak dari keberagaman cara dan sudut pandang untuk memvisualisasikan masing-masing sila, seperti kegiatan beragama, gotong royong, musyawarah, dan saling menolong. Selanjutnya, *originality* tercermin pada penggunaan desain poster yang kreatif

melalui kombinasi warna, ilustrasi kartun, serta tata letak yang menarik serta berbeda dari penyajian konvensional. Adapun indikator *elaboration* terlihat dari kemampuan peserta didik mengembangkan setiap sila bukan saja saat bentuk teks, tetapi juga melalui gambar serta contoh perilaku yang memperjelas makna nilai Pancasila secara rinci dan mudah dipahami.

Berlandaskan hasil penelitian, media poster dalam kerangka *Project Based Learning* (PjBL) menjadikan penyelesaian proyek sebagai tujuan akhir pembelajaran. Melalui pembuatan poster, peserta didik dapat mengekspresikan pemahaman mereka terhadap konsep, kreativitas, serta kerja sama, di samping itu, tampilan visual yang menarik dari poster menolong peserta didik mengerti materi dengan lebih baik serta membuat meningkat motivasi mereka untuk belajar.

## B. Penelitian yang Relevan

Pada penelitian ini peneliti merujuk pada penelitian sebelumnya yang mempunyai keterkaitan dengan penelitian yang akan dilaksanakan saat ini.

1. Sari dkk. (2022) penelitiannya yang mempunyai judul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V SD.”

Berlandaskan temuan studi ini, model PBL telah terbukti mempunyai dampak yang lebih besar pada keterampilan berpikir kreatif.

Kesamaan antara penelitian ini dan karya saya ada pada pemilihan variabel, yakni variabel independen model *Problem Based Learning* (PBL) dan variabel dependen berpikir kreatif. Akan tetapi, ada beberapa perbedaan mendasar, terutama dalam hal materi pelajaran, di mana penelitian ini mempunyai fokus pada matematika, sementara penelitian saya mengacu pada pendidikan Pancasila, di samping itu, terkait variabel independen, peneliti sebelumnya hanya menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL), sedangkan pada penelitian saya, model ini dikombinasikan dengan *Project Based Learning* (PjBL).

2. Rusyidiana dkk. (2021) pada penelitiannya yang mempunyai judul “Pengaruh Model *Project Based Learning* Terhadap *High Order Thinking Skills* Pada Siswa Kelas V SD.” Berlandaskan temuan studi ini, model PjBL lebih memberikan pengaruh terhadap *high order thinking skills*. Variabel independen pada penelitian ini serta penelitian saya sebanding karena keduanya memakai metodologi pembelajaran berbasis proyek. Meskipun demikian, variabel independen dan dependen berbeda dalam sejumlah hal penting. Saya memakai model pembelajaran berbasis proyek serta pembelajaran berbasis masalah pada variabel independen, sedangkan penelitian saya hanya memakai salah satunya. Saya juga memakai kemampuan berpikir kreatif, sementara penelitian ini memakai keterampilan berpikir tingkat tinggi pada variabel dependen.
3. Ishlahul dkk. (2023) pada penelitiannya yang mempunyai judul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Pembelajaran IPA.” Menurut temuan penelitian, PBL memengaruhi bagaimana peserta didik meningkatkan kapasitas berpikir kreatif mereka saat belajar sains. Model PBL adalah variabel independen saya, serta berpikir kreatif adalah variabel dependen saya, di sinilah penelitian ini serta pekerjaan saya mempunyai kesamaan. Namun, ada beberapa perbedaan utama, terutama dalam hal pokok bahasan: penelitian saya berfokus pada pendidikan Pancasila, sedangkan penelitian ini berfokus pada sains.
4. Purba dkk. (2024) pada penelitiannya yang mempunyai judul Pengaruh Model Pembelajaran “*Problem Based Learning* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika Pada Materi Bangun Datar Siswa Kelas IV UPTD SDN 122358 Siantar Martoba Tahun Pembelajaran 2023/2024.” Hasil penelitian ini memperlihatkan terkait kemampuan berpikir kreatif peserta didik matematika kelas

empat dipengaruhi oleh paradigma Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning/PBL*). Model PBL adalah variabel independen saya, serta berpikir kreatif adalah variabel dependen saya, di sinilah penelitian ini serta pekerjaan saya mempunyai kesamaan. Namun, variabel independen tersebut berbeda dalam beberapa hal penting. Misalnya, saya memakai model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning/PBL*) serta Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning/PBL*), sedangkan peneliti hanya memakai model Pembelajaran *Problem Based Learning*.

5. Hikmah & Agustin (2018) pada penelitiannya yang mempunyai judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa.” Model ini menggambarkan bagaimana model pembelajaran *Project Based Learning* memengaruhi kapasitas berpikir kreatif peserta didik berdasarkan temuan penelitian. Variabel independen dan dependen pada penelitian ini serta penelitian saya dapat dibandingkan karena penelitian ini memakai model PjBL, sedangkan penelitian saya memakai pemikiran kreatif. Namun, variabel independen berbeda dalam beberapa hal penting: saya memakai model *Project Based Learning* serta *Problem Based Learning*, sedangkan peneliti hanya memakai model *Project Based Learning*.
6. Taufek (2023) pada penelitiannya yang mempunyai judul Pengaruh Model *Project Based Learning* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika di SD. Berlandaskan temuan studi ini, model ada pengaruh model pembelajaran *project based learning* terhadap kemampuan kemampuan berpikir kreatif. Model PjBL dipakai sebagai variabel independen, sedangkan kemampuan berpikir kreatif adalah variabel dependen, di sinilah penelitian ini dan karya saya mempunyai kesamaan. Namun, ada beberapa perbedaan utama

antara variabel independen: saya memakai model *Project Based Learning* serta pembelajaran Berbasis Masalah, sedangkan variabel independen peneliti hanya memakai model *Problem Based Learning*.

### C. Kerangka Pikir

Di tengah tuntutan kompetensi abad ke-21, kemampuan berpikir kreatif memegang peranan yang sangat krusial, sehingga upaya untuk mengembangkan keterampilan ini dimulai sejak SD. Keterampilan ini meliputi kelancaran berpikir lancar, fleksibilitas, orisinalitas, dan elaborasi, yang memungkinkan peserta didik menghasilkan ide-ide baru serta berbagai alternatif solusi. Dalam dunia pendidikan, model pembelajaran yang memberikan ruang eksplorasi serta kesempatan berpartisipasi aktif diyakini mampu merangsang perkembangan kreativitas tersebut.

Model *Project Based Learning* (PjBL) menempatkan peserta didik pada situasi nyata di mana mereka merencanakan, melaksanakan, serta mengevaluasi suatu proyek untuk menyelesaikan permasalahan konkret. Proses ini memperkuat peserta didik merancang solusi, memperlihatkan keluwesan untuk menghadapi tantangan, serta mengembangkan ide hingga menghasilkan produk akhir. Kerja kelompok dalam PjBL juga membuka peluang bertukar gagasan sehingga ide-ide kreatif semakin berkembang.

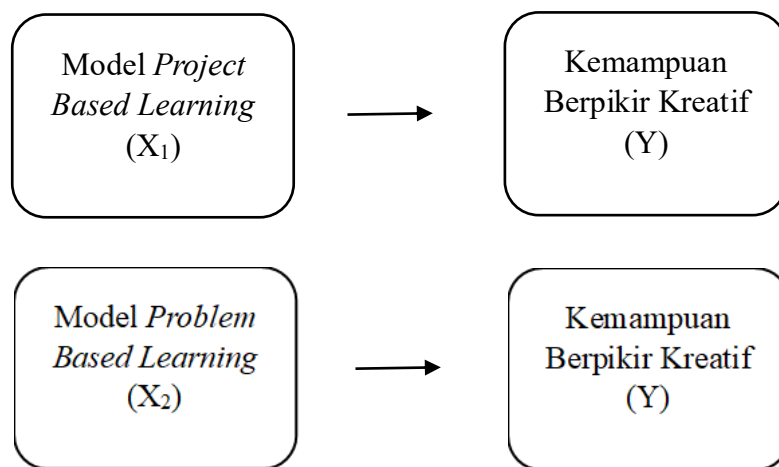
*Problem Based Learning* (PBL) mempunyai fokus pada penyelesaian masalah yang bersifat kompleks dan terbuka. Dalam PBL, peserta didik terdorong untuk menemukan berbagai alternatif solusi karena dihadapkan pada masalah yang menumbuhkan rasa ingin tahu. Proses ini menuntut peserta didik menghasilkan beragam ide, mempertimbangkan berbagai sudut pandang (fleksibilitas), serta memperdalam serta mengembangkan pemahaman mereka melalui penyelidikan yang lebih mendalam.

Pada pendidikan Pancasila di sekolah dasar, nilai-nilai moral, sosial, serta kewarganegaraan dapat diajarkan melalui proyek atau isu-isu nyata, seperti Bhinneka Tunggal Ika (persatuan dalam keberagaman), kerja sama timbal balik, serta keadilan sosial. Metode ini bertujuan untuk memperkuat peserta

didik berpikir kreatif untuk mencari solusi serta mengekspresikan ide-ide mereka.

Motivasi belajar yang kuat, arahan pendidik yang sangat baik, kerja tim yang produktif, lingkungan belajar yang mendukung, ketersediaan sumber belajar, dan alokasi waktu yang cukup semuanya diperlukan untuk implementasi PjBL dan PBL untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif. Peserta didik mendapatkan kesempatan untuk dengan berani menyelidiki konsep-konsep baru serta menciptakan jawaban atas masalah-masalah praktis dalam keadaan ini.

Secara keseluruhan, kedua model pembelajaran ini saling melengkapi ciri-ciri pembelajaran yang memprioritaskan kreativitas serta pemecahan masalah. Alih-alih hanya berfokus pada pendidik, proses pembelajaran akan lebih efektif jika aktif dan partisipatif, di mana keterlibatan peserta didik sangat penting. Kerangka konseptual untuk penelitian ini adalah yakni, dengan mengacu pada penjelasan yang diberikan di atas.



Gambar 1. Kerangka pikir penelitian

Keterangan :

- X1 : Variabel bebas 1 (Model *Project Based Learning* yang diterapkan pada proses pembelajaran).
- X2 : Variabel bebas 2 (Model *Problem Based Learning* yang diterapkan pada proses pembelajaran).
- Y : Variabel terikat kemampuan berpikir kreatif mata Pelajaran pendidikan Pancasila.

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

Berlandaskan kajian pustaka, penelitian relevan, serta kerangka berpikir, peneliti merumuskan hipotesis yakni.

$H_{01}$  = Tidak ada pengaruh pada penerapan model pembelajaran PjBL terhadap kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran Pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV di SD.

$H_{02}$  = Tidak ada pengaruh pada penerapan model pembelajaran PBL terhadap kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran Pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV di SD.

$H_{03}$  = Tidak ada perbedaan pada penerapan model pembelajaran PjBL dan PBL terhadap kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran Pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV di SD.

$H_{a1}$  = Ada pengaruh pada penerapan model pembelajaran PjBL terhadap kemampuan berpikir kreatif pada mata pembelajaran Pendidikan Pancasila Peserta Didik Kelas IV di SD.

$H_{a2}$  = Ada pengaruh pada penerapan model pembelajaran PBL terhadap kemampuan berpikir kreatif pada mata pembelajaran Pendidikan Pancasila Peserta Didik Kelas IV di SD.

$H_{a3}$  = Ada perbedaan pada penerapan model pembelajaran PjBL dan PBL terhadap kemampuan berpikir kreatif pada mata pembelajaran Pendidikan Pancasila Peserta Didik Kelas IV di SD.

### III. METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian dan Desain Penelitian

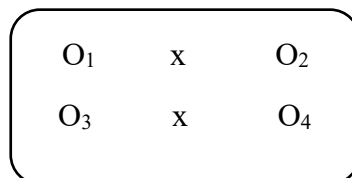
##### 1. Jenis Penelitian

Penelitian ini memakai metodologi penelitian kuantitatif. Menurut Sugiyono (2023), penelitian kuantitatif memakai alat untuk mengumpulkan data, didasarkan pada filosofi positivis, dan dilaksanakan pada populasi atau sampel tertentu. Hipotesis yang telah ditetapkan kemudian diuji dengan analisis statistik data. Pendekatan eksperimental dipakai pada penelitian ini. Menurut Sugiyono (2023), metode ini bertujuan untuk menentukan bagaimana suatu perlakuan memengaruhi variabel lain dalam kondisi terkontrol.

##### 2. Desain Penelitian

Desain penelitian yang dipakai dalam studi ini adalah desain kuasi-eksperimental. Desain *kuasi eksperimental design* adalah bentuk eksperimen yang seringkali sulit untuk diterapkan sepenuhnya pada praktik. Dalam desain ini, masih ada kelompok kontrol, namun pengendalian terhadap variabel eksternal yang berpotensi mempengaruhi hasil eksperimen tidak dapat dilaksanakan sepenuhnya (Sugiyono, 2023). Desain eksperimen kuasi terbagi menjadi dua bentuk, yakni desain *time series* dan desain *nonequivalent control group design*. Penelitian ini memakai desain kelompok kontrol non-ekuivalen, yakni desain penelitian kuasi-eksperimental dengan dua kelompok—kelompok eksperimen serta kelompok kontrol—yang keduanya tidak dipilih secara acak. Dua kelompok kelas—kelompok eksperimen serta kelompok kontrol—dipakai pada penelitian ini. Kelompok eksperimen diberi perlakuan memakai model Pembelajaran Berbasis Proyek, sedangkan

kelompok kontrol diberi perlakuan memakai model Pembelajaran Berbasis Masalah. Berikut adalah ringkasan dari jalannya perlakuan.



Gambar 2. Desain penelitian

Keterangan:

X = Perlakuan

O<sub>1</sub> = Nilai pretest eksperimen.

O<sub>2</sub> = Nilai posttest kelompok eksperimen.

O<sub>3</sub> = Nilai pretest kontrol.

O<sub>4</sub> = Nilai posttest kontrol.

Sumber: Sugiyono (2023)

## B. Tempat dan Waktu Penelitian

### 1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 05 Metro Pusat, Kecamatan Metro Pusat, Kota Metro, Provinsi Lampung.

### 2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun akademik 2025.

Sesuai dengan surat izin penelitian awal bernomor

6412/UN26.13/PN.01.00/2025

### 3. Subjek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada peserta didik kelas IV sekolah dasar, yakni 20 peserta didik di kelas IV A dan 22 peserta didik di kelas IV C.

## C. Prosedur Penelitian

Penelitian ini terdiri dari tiga tahapan, adapun tahapan dari setiap tahapan tersebut adalah.

### 1. Tahap Persiapan

- a. Gunakan paradigma Pembelajaran Berbasis Proyek serta pembelajaran Berbasis Masalah untuk menyediakan sumber daya pendidikan bagi kelas eksperimen.
- b. Siapkan alat penelitian untuk mengumpulkan data.
- c. Skor validitas dan reliabilitas uji coba awal dihitung oleh peneliti.

### 2. Tahap Pelaksanaan

- a. Sebelum pembelajaran dimulai, berikan tes pendahuluan kepada peserta didik kelas IV A dan IV C yang dirancang untuk memetakan kompetensi dasar mereka.
- b. Penelitian dilaksanakan pada kelompok eksperimen serta kelompok kontrol. Kelompok kontrol diajarkan memakai model Pembelajaran Berbasis Masalah, sedangkan kelompok eksperimen diajarkan memakai model Pembelajaran Berbasis Proyek. Implementasi kegiatan pembelajaran didasarkan pada modul terbuka yang telah disiapkan.
- c. Untuk memastikan hasil belajar peserta didik setelah terapi, berikan tes pasca kepada kelompok eksperimen serta kelompok kontrol.

### 3. Tahap Penyelesaian

- a. Mengumpulkan data penelitian dari hasil *pretest* dan *posttest*.
- b. Laksanakan proses pengumpulan, pengolahan, dan analisis data yang diraih dari hasil *pretest* dan *posttest*.
- c. Penyusunan laporan penelitian berlandaskan data yang diraih dan dianalisis.

## D. Populasi dan Sampel

### 1. Populasi

Menurut Sugiyono (2023), populasi adalah generalisasi yang terdiri dari item atau individu tertentu dengan kuantitas dan atribut yang telah

ditentukan sebelumnya yang dipilih oleh peneliti untuk diperiksa dan sebagai dasar temuan. 62 peserta didik kelas empat SD Negeri 05 Metro Pusat merupakan populasi yang menjadi fokus penelitian ini, serta mereka mencakup informasi berikut.

Tabel 4. Data peserta didik kelas IV SD Negeri 5 Metro Pusat tahun pelajaran 2025/2026

No.	Kelas	Banyak Peserta Didik		Jumlah
		Laki-Laki	Perempuan	
1	IV A	10	10	20
2	IV B	6	14	20
3	IV C	13	9	22
Jumlah				62

Sumber: Dokumentasi Pendidik SD Negeri 5 Metro Pusat.

## 2. Sampel

Pada penelitian kuantitatif, sampel adalah subset dari populasi yang mencerminkan kuantitas dan serangkaian fitur tertentu, menurut Sugiyono (2023). Baik metode pengambilan sampel probabilitas maupun non-probabilitas dapat dipakai untuk pengambilan sampel. Peneliti memakai strategi pengambilan sampel bertujuan bersamaan dengan pendekatan pengambilan sampel non-probabilitas pada penelitian ini. Sebanyak 42 peserta didik dari dua kelas—Kelas IV A serta kelas IV C—termasuk dalam sampel. Kelas IV A adalah kelas eksperimen yang memakai model Pembelajaran Berbasis Proyek, sedangkan Kelas IV C adalah kelas kontrol yang memakai model Pembelajaran Berbasis Masalah.

Kelas IV A dipilih sebagai kelas eksperimen karena hasil penelitian pendahuluan memperlihatkan terkait kemampuan berpikir kreatif peserta didik di kelas ini masih tergolong rendah, sedangkan kelas IV C mempunyai tingkat kemampuan berpikir kreatif yang relatif lebih tinggi. Berlandaskan pertimbangan tersebut, penelitian dilaksanakan pada kelas IV A yang terdiri dari 20 peserta didik dengan materi Pendidikan Pancasila untuk kelas IV.

## E. Variabel Penelitian

### 1. Variabel Bebas (*Independent*)

Variabel *independent* pada penelitian ini terdiri dari *Project Based Learning* (X1) dan *Problem Based Learning* (X2). Variabel kedua ini berperan untuk mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

### 2. Variabel Terikat (*Dependent*)

Variabel *dependent* pada penelitian ini adalah kemampuan berpikir kreatif peserta didik (Y). Kemampuan berpikir kreatif tersebut dipengaruhi oleh penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* dan *Problem Based Learning*.

## F. Definisi Konseptual dan Definisi Operasional

### 1. Definisi Konseptual

#### a. Definisi Model *Project Based Learning*

Vega dkk. (2024) menyatakan bahwa model Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL) memakai pengembangan proyek untuk melibatkan peserta didik dalam studi mendalam suatu mata pelajaran. Proyek-proyek ini membutuhkan kerja tim, kemampuan pemecahan masalah, serta penerapan informasi pada situasi praktis.

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

Mengacu Setyo dkk. (2020), model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) adalah model pembelajaran yang memakai masalah nyata yang relevan dengan kehidupan peserta didik sebagai sumber dan sarana pembelajaran. Peserta didik diberi pengalaman praktis dengan masalah-masalah ini untuk mengasah kemampuan pemecahan masalah mereka. Paradigma PBL memberi peserta didik kesempatan untuk menerapkan apa yang telah mereka pelajari dengan memecahkan masalah, yang membuat pembelajaran lebih relevan serta bermakna.

c. Definisi Kemampuan Berpikir Kreatif

Berlandaskan Wahyuni dan Kurniawan (2018), berpikir kreatif merupakan kemampuan untuk menciptakan gagasan-gagasan baru melalui proses berpikir yang imajinatif serta mengaktualisasikannya saat bentuk nyata. Kemampuan ini dapat diidentifikasi melalui beberapa indikator, yakni kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), serta kemampuan mengembangkan atau merinci ide (*elaboration*). Untuk menilai kemampuan berpikir kreatif peserta didik, dapat dipakai instrumen berupa 10 butir soal yang disusun berlandaskan indikator-indikator tersebut, sehingga penilaian yang dilaksanakan mencerminkan aspek-aspek kreativitas yang hendak dikembangkan.

## 2. Definisi Operasional

a. Definisi Model *Project Based Learning*

Proyek atau aktivitas dipakai sebagai alat pembelajaran dalam model Pembelajaran Berbasis Proyek (PBL) untuk mengembangkan kompetensi. Peserta didik berpartisipasi aktif pada perancangan, pelaksanaan, dan presentasi proyek yang berkaitan dengan isi Pendidikan Pancasila. Fase-fase berikut merupakan bagian dari sintaks model Pembelajaran Berbasis Proyek (PBL).

- 1) Menentukan proyek yang akan dikerjakan.
- 2) Merencanakan langkah-langkah penyelesaian proyek.
- 3) Menyusun jadwal pelaksanaan proyek.
- 4) Melaksanakan serta menyelesaikan proyek dengan pendampingan serta pemantauan dari pendidik.
- 5) Menyusun laporan serta mempublikasikan atau mempublikasikan hasil proyek.
- 6) Melakukan evaluasi terhadap proses dan hasil proyek yang telah dilaksanakan.

b. Definisi Model *Problem Based Learning*

Pada awal paradigma *Problem Based Learning* (PBL), disajikan isu dunia nyata yang relevan dengan kehidupan peserta didik. Melalui penelitian, debat, dan presentasi, peserta didik berkolaborasi dalam kelompok untuk menemukan jawaban atas isu-isu tersebut. Fase-fase berikut membentuk sintaks model *Problem Based Learning* (PBL).

- 1) Memperkenalkan peserta didik pada topik yang sedang dipelajari.
- 2) Menyusun program pendidikan untuk peserta didik.
- 3) Memimpin investigasi individu serta kelompok.
- 4) Mendiskusikan serta menjelaskan temuan mereka.
- 5) Memeriksa serta menyelesaikan proses pemecahan masalah.

c. Definisi Kemampuan Berpikir Kreatif

Empat indikator dipakai untuk menguji kemampuan berpikir kreatif peserta didik, yang didefinisikan sebagai kapasitas mereka untuk menghasilkan ide-ide baru, beragam, dan orisinal untuk mengembangkan konsep atau memecahkan masalah.

- a. Berpikir lancar (*fluency*)
- b. Berpikir luwes (*flexibility*)
- c. Berpikir orisinal (*originality*)
- d. Keterampilan mengelaborasi (*elaboration*)

## G. Teknik Pengumpulan Data

### 1. Teknik Tes

Tes berbasis esai yang diberikan selama *pretest* dan *posttest* berfungsi sebagai instrumen tes pada penelitian ini. Pertanyaan-pertanyaan tersebut dibuat memakai penanda kemampuan berpikir kreatif. Tingkat kemampuan peserta didik dinilai baik sebelum maupun setelah proses pembelajaran. Karena pertanyaan pra-tes dan pasca-tes identik, perbedaan skor memperlihatkan terkait kapasitas berpikir kreatif peserta didik meningkat setelah intervensi pembelajaran.

## 2. Teknik Non Tes

### a. Observasi

Penelitian ini memakai model PjBL dan PBL untuk secara langsung menguji serta mengamati kemampuan berpikir kreatif peserta didik sepanjang proses pembelajaran. Lembar observasi pembelajaran yang telah dibuat sebagai panduan penilaian dipakai untuk observasi tersebut.

Tabel 5. Observasi penilaian aktivitas penggunaan model PjBL

Tahap	Kegiatan
Perencanaan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mencari ide (berdiskusi dengan teman sejawat, observasi di lingkungan sekitar, melalui internet, dll).</li> <li>2. Memberikan ide alat yang diperlukan.</li> <li>3. Memberikan ide rancangan bahan yang digunakan.</li> <li>4. Merancang alokasi waktu pengerjaan produk.</li> <li>5. Menyusun rencana tahap pembuatan produk.</li> </ol>
Pelaksanaan	<ol style="list-style-type: none"> <li>6. Memilih alat yang tepat untuk digunakan.</li> <li>7. Menggunakan alat dan bahan dengan benar.</li> <li>8. Menjaga kebersihan dan kerapian tempat kerja.</li> <li>9. Melaksanakan pekerjaan sesuai tahap yang direncanakan.</li> <li>10. Peserta didik aktif di dalam kelompoknya.</li> </ol>
Hasil	<ol style="list-style-type: none"> <li>11. Peserta didik aktif menjelaskan bersama Hasil kelompok.</li> <li>12. Dapat digunakan (untuk media pembelajaran, menjelaskan suatu)</li> <li>13. Peserta didik dapat menjelaskan secara rinci produk yang telah dibuat</li> </ol>

	<p>14. Dapat menjawab pertanyaan yang ditanyakan pendidik.</p> <p>15. Peserta didik dapat mengatasi masalah pengetahuan mengenai perumusan dan nilai-nilai Pancasila yang terjadi.</p>
--	--

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

Tabel 6. Observasi penilaian aktivitas penggunaan model PBL

<b>Tahap</b>	<b>Kegiatan</b>
Perencanaan	<p>d. Pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran.</p> <p>e. Peserta didik mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut.</p>
Pelaksanaan	<p>f. Peserta didik mengumpulkan informasi yang sesuai.</p> <p>g. Melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah.</p> <p>h. Merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai dengan laporan.</p>
Hasil	<p>i. Melakukan refleksi atau evaluasi.</p>

Sumber: Forgy (Sumartini, 2016)

b. Dokumentasi

Dokumentasi dipakai sebagai pendukung data pada penelitian. Dokumen yang dikumpulkan dapat berupa video, gambar, maupun tulisan. Dokumentasi data meliputi modul terbuka, foto pelaksanaan penelitian, hasil karya atau peserta proyek didik, serta dokumen lain yang relevan dengan penelitian. Dokumentasi ini mempunyai fungsi sebagai bukti bahwa penelitian telah dilaksanakan.

## H. Instrumen Penelitian

### 1. Uji Coba Instrumen Penelitian

Pada penelitian ini, setelah memakai pendekatan pembelajaran berbasis proyek serta berbasis masalah, kemampuan berpikir kreatif peserta didik dinilai memakai sebuah tes. Alat yang dibuat secara metodis ini dimaksudkan untuk menilai kinerja belajar peserta didik serta melacak kemajuan dalam kapasitas mereka untuk berpikir orisinal.

Sebelum dipakai dalam kelas penelitian, alat ukur tersebut terlebih dahulu diuji di kelas-kelas lain yang tidak termasuk pada penelitian.

Langkah ini diambil untuk memastikan kesesuaian alat ukur tersebut. Di samping itu, validitas dan reliabilitas alat ukur *pretest* dan *posttest* diuji untuk memenuhi persyaratan kualitas pertanyaan, sehingga data yang diraih akan dapat diandalkan dan akurat.

Tabel 7. Kisi-kisi instrumen tes berdasarkan indikator kemampuan berpikir kreatif

Capaian Pembelajaran	Indikator	Level Kognitif	Nomor Soal
Peserta didik mengerti proses perumusan Pancasila serta nilai-nilai Pancasila serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.	Menjabarkan proses perumusan dasar negara Indonesia sebelum persetujuan menjadi Pancasila secara runtut.	C3	1
	Menjabarkan krusialnya dasar negara dari sudut pandang anggota BPUPKI.	C3	2
	Menjabarkan makna salah satu sila Pancasila serta memberikan contoh sikap yang sesuai dalam kehidupan sehari-hari.	C3	3
	Menganalisis sikap toleransi terhadap perbedaan agama serta menentukan nilai-nilai Pancasila yang ditunjukkan serta krusialnya dalam kehidupan bermasyarakat.	C4	4

	Menganalisis penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari di sekolah	C4	5
	Menganalisis sikap menghargai hasil musyawarah serta menentukan nilai-nilai Pancasila yang ditunjukkan.	C4	6
	Menganalisis sikap adil serta peduli terhadap sesama dalam kehidupan keluarga serta menentukan sila Pancasila yang sesuai.	C4	7
	Menganalisis peran tokoh-tokoh perumus Pancasila serta sikap keteladanan mereka.	C4	8
	Menentukan serta menilai nilai Pancasila pada gambar sesuai sila yang tepat.	C5	9
	Menentukan serta menjabarkan sila Pancasila yang sesuai.	C5	10
Jumlah Soal			10

Sumber: Analisis peneliti

## 2. Uji Prasyarat Instrumen

### a. Uji Validitas

Untuk memastikan tingkat validitas instrumen yang dipakai dalam penelitian, dilaksanakan pengujian validitas instrumen. Jika suatu alat ukur dapat mengukur variabel yang diteliti secara tepat dan akurat, maka alat ukur tersebut dianggap sah. Untuk memastikan bahwa pertanyaan yang dibagikan tidak menghasilkan data yang menyimpang dari konsep variabel yang diukur, pengujian validitas

sangat penting. Rumus korelasi *product moment* dipakai dalam pengujian validitas pertanyaan penelitian ini.

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

Keterangan:

- $r_{xy}$  = koefisien korelasi X dan Y
- N = Jumlah responden
- $\Sigma XY$  = Total perkalian skor X dan Y
- $\Sigma X$  = Jumlah skor variabel X
- $\Sigma Y$  = Jumlah skor variabel Y
- $\Sigma X^2$  = Total kuadrat skor variabel X
- $\Sigma Y^2$  = Total kuadrat skor variabel Y

Kriteria pengujian apabila  $r_{hitung} > r_{tabel}$  dengan  $\alpha = 0,05$  maka item soal tersebut dinyatakan valid. Sebaliknya apabila  $r_{hitung} < r_{tabel}$  dengan  $\alpha = 0,05$  maka item soal tersebut dinyatakan tidak valid.

Tabel 8. Klasifikasi validitas

Nilai koefisien korelasi	Kriteria Validitas
$0,80 < r_{xy} < 1,00$	Sangat tinggi
$0,60 < r_{xy} \leq 0,80$	Tinggi
$0,40 < r_{xy} \leq 0,60$	Sedang
$0,20 < r_{xy} \leq 0,40$	Rendah
$0,00 < r_{xy} \leq 0,20$	Sangat rendah

Sumber: (Arikunto, 2013)

Dua puluh peserta didik berpartisipasi dalam uji validitas pertanyaan deskriptif yang dipakai dalam ujian kemampuan berpikir kreatif. Dua puluh peserta didik kelas IV B SD Negeri 5 Metro Pusat berpartisipasi dalam eksperimen instrumen tersebut. Setelah uji coba, peneliti memakai Microsoft Office Excel 2021 untuk memeriksa validitas pertanyaan deskriptif memakai rumus korelasi *product moment*. Berikut adalah temuan dari perhitungan validitas item tes

untuk berpikir kreatif.

Tabel 9. Hasil validasi butir soal tes

No soal	rhitung	rtabel	Validitas	Keterangan
1	0,68871	0,444	Valid	Dapat Digunakan
2	-0,13249	0,444	Tidak Valid	Tidak Dapat Digunakan
3	0,57047	0,444	Valid	Dapat Digunakan
4	0,51003	0,444	Valid	Dapat Digunakan
5	0,09273	0,444	Tidak Valid	Tidak Dapat Digunakan
6	0,66708	0,444	Valid	Dapat Digunakan
7	0,58478	0,444	Valid	Dapat Digunakan
8	0,57243	0,444	Valid	Dapat Digunakan
9	0,68449	0,444	Valid	Dapat Digunakan
10	0,62781	0,444	Valid	Dapat Digunakan

Sumber: Hasil pengolahan data uji coba instrument tahun 2025

Berlandaskan Tabel di atas, diketahui bahwa hasil analisis uji validitas memperlihatkan 8 pertanyaan valid dan 2 pertanyaan lainnya dinyatakan tidak valid. Kemudian, peneliti memakai pertanyaan-pertanyaan valid tersebut sebagai pertanyaan *pretest* dan *posttest* (Lampiran 26 Halaman 186).

b. Uji Reliabilitas

Untuk memastikan seberapa terpercaya atau dapat diandalkan suatu instrumen dalam pengukurannya, dilaksanakan pengujian reliabilitas. Tingkat konsistensi hasil pengukuran setelah penggunaan instrumen berulang kali dikenal sebagai reliabilitas. Ketika suatu alat ukur menghasilkan hasil yang relatif konstan di berbagai pengukuran, alat tersebut dianggap reliabel. Rumus *Alpha Cronbach* dipakai dalam penilaian reliabilitas studi ini.

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

Keterangan:

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

Selanjutnya menginterpretasikan besarnya nilai reliabilitas dengan indeks korelasi yakni.

Tabel 10. Klasifikasi reliabilitas

Nilai koefisien reabilitas	Kriteria reabilitas
$0,80 < r_{xy} \leq 1,00$	Sangat tinggi
$0,60 < r_{xy} \leq 0,80$	Tinggi
$0,40 < r_{xy} \leq 0,60$	Sedang
$0,20 < r_{xy} \leq 0,40$	Rendah
$r_{xy} \leq 0,20$	Sangat rendah

Sumber: (Arikunto, 2013)

Berlandaskan jumlah butir soal yang telah disusun, selanjutnya dilaksanakan perhitungan untuk mengetahui tingkat reliabilitas instrumen. Pengujian reliabilitas dilaksanakan memakai rumus *Alpha Cronbach* dengan bantuan *Microsoft Office Excel 2021*. Hasil perhitungan memperlihatkan nilai  $r_{11} = 0,75$ . Berlandaskan hasil tersebut, dapat ditegaskan yakni instrumen mempunyai tingkat reliabilitas yang tinggi, sehingga layak dipakai pada penelitian ini. Mengenai perhitungan lengkap reliabilitas dapat tampak pada Lampiran 27 halaman 187.

## I. Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis

### 1. Teknik Analisis Data

#### a. Nilai Kemampuan Berpikir Kreatif

Nilai kemampuan berpikir kreatif individu peserta didik pada pendidikan Pancasila dapat dihitung memakai rumus berikut.

$$S = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor total}} \times 100$$

Sumber: Sari et al. (2019)

#### b. Nilai Rata-rata Kemampuan Berpikir Kreatif

Menghitung nilai rata-rata kemampuan berpikir kreatif seluruh peserta didik dapat memakai rumus yakni.

$$\bar{X} = \frac{\sum X_i}{n}$$

Keterangan:

$\bar{X}$  = rata-rata kemampuan berpikir kreatif peserta didik

$\sum$  = Epsilon (baca jumlah)

$X_i$  = nilai kemampuan berpikir kreatif peserta didik ke  $i$  sampai ke  $n$

$n$  = jumlah individu (banyaknya peserta didik)

Sumber: (Sugiyono, 2023)

c. Persentase keterlaksanaan Pembelajaran dengan Model PjBL dan PBL

Persentase aktivitas peserta didik diraih melalui rumus berikut.

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

Keterangan:

$P$  = Persentase frekuensi aktivitas yang muncul

$f$  = Banyaknya aktivitas peserta didik yang muncul

$N$  = Jumlah aktivitas keseluruhan

Sumber: (Arikunto, 2013)

Tabel 11. Kriteria penilaian kemampuan berpikir kreatif peserta didik

No	Nilai	Kriteria
1	80 - 100	Sangat Kreatif
2	66 - 79	Kreatif
3	56 - 65	Cukup Kreatif
4	40 - 55	Kurang Kreatif
5	30 - 39	Gagal

Sumber: Arikunto (2013)

d. Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik (*N-Gain*)

Hasil *pretest*, *posttest*, serta peningkatan pengetahuan (*N-Gain*)

diraih dari perlakuan yang diberikan kepada kelompok eksperimen serta kelompok kontrol. Berikut adalah ilustrasi peningkatan pengetahuan yang diraih.

$$N - Gain = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimum} - \text{skor pretest}}$$

Kategori yakni.

Tinggi =  $0,7 \leq N\text{-Gain} \leq 1$   
 Sedang =  $0,3 \leq N\text{-Gain} < 0,7$   
 Rendah =  $N\text{-Gain} < 0,3$   
 Sumber: (Arikunto, 2013)

## 2. Uji Prasyarat Analisis Data

### a. Uji Normalitas

Untuk memastikan apakah data sampel berasal dari populasi yang terdistribusi secara teratur, dilaksanakan uji normalitas. SPSS Statistics 25 dipakai untuk melakukan uji normalitas penelitian ini. Berikut adalah langkah-langkah memakai SPSS untuk melaksanakan uji normalitas.

- 1) Masukkan data nilai *pretest* dan *posttest*.
- 2) Klik menu *Analyze*, pilih *Descriptive Statistic*, lalu klik *Explore*.
- 3) Masukkan semua variabel ke dalam kolom *Dependent List*.
- 4) Selanjutnya klik tombol plus lalu beri tanda ( $\surd$ ) pada *Normality Plot with Test* dan klik *Continue* > *Ok*.

Dasar pengambilan Keputusan dalam uji normalitas ini adalah bahwa data penelitian dianggap normal jika nilai signifikansi > 0,05, sedangkan data penelitian dianggap tidak normal jika nilai signifikansi < 0,05.

### b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilaksanakan untuk mengetahui apakah dua atau lebih kelompok sampel berasal dari populasi yang mempunyai varian yang sama. Pengujian homogenitas pada penelitian ini dilaksanakan dengan bantuan aplikasi SPSS *Statistics* 25. Adapun langkah-langkah pelaksanaan uji homogenitas memakai SPSS *Statistics* 25 adalah yakni.

- 1) Masukkan data yang akan dianalisis.
- 2) Pilih menu *Analyze*, kemudian klik *Descriptive Statistic*, lalu pilih *Explore*.

- 3) Pilih tombol *Plots* lalu klik *Power Estimation*.
- 4) Klik tombol *Continue*, lalu klik *Ok*.

Dasar untuk menentukan uji homogenitas adalah bahwa data penelitian dianggap homogen jika nilai signifikansi lebih besar 0,05, sedangkan data penelitian dianggap tidak homogen jika nilai signifikansi lebih kecil 0,05.

### 3. Uji Hipotesis Penelitian

#### a. Uji Regresi Linier Sederhana

Untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh model pembelajaran PjBL dan PBL terhadap kemampuan berpikir kreatif pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, dipakai analisis regresi sederhana. Mengacu Sugiyono (2023), regresi sederhana merupakan analisis yang dipakai untuk mengetahui pengaruh satu variabel bebas terhadap satu variabel terikat, dengan rumusan yakni.

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

Keterangan:

$\hat{Y}$  = Variabel terikat

X = Variabel bebas

A = Konstanta

B = Koefisien regresi

Kriteria Uji:

Jika  $F_{hitung} \geq F_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak artinya signifikan dan jika

$F_{hitung} \leq F_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima artinya tidak signifikan dengan

taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ .

Uji regresi linier sederhana pada penelitian ini berbantuan SPSS *Statistic 25*. Berikut langkah-langkah melakukan uji regresi linier sederhana yakni.

- 1) Klik *Analyze > Regression > Linier*
- 2) Memasukkan variabel *Dependent* dan *Independent*.
- 3) Klik *Ok*, setelah itu maka hasil akan ditampilkan pada jendela output.

Adapun yang menjadi dasar pengampilan keputusan dalam uji regresi linier sederhana yakni.

1. Jika nilai  $Sig < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, maka ada pengaruh variabel X terhadap variable Y.
2. Jika nilai  $Sig > 0,05$  maka  $H_a$  ditolak, artinya tidak ada pengaruh variabel X terhadap variable Y.

Rumusan hipotesis yakni.

$H_{01}$  = Tidak ada pengaruh pada penerapan model pembelajaran PjBL terhadap kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran Pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV di SD.

$H_{02}$  = Tidak ada pengaruh pada penerapan model pembelajaran PBL terhadap kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran Pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV di SD.

$H_{a1}$  = Ada pengaruh pada penerapan model pembelajaran PjBL terhadap kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran Pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV di SD.

$H_{a2}$  = Ada pengaruh pada penerapan model pembelajaran PBL terhadap kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran Pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV di SD.

#### **b. Uji *Independent sample t-Test***

Uji *Independent sample t-Test*, menurut Ghozali (dalam Magdalena dan Krisanti, 2019), adalah uji statistik yang dipakai untuk memastikan variasi pengaruh parsial faktor independen terhadap variabel dependen. Tingkat signifikansi  $< 0,05$  ( $\alpha = 5\%$ ) dipakai untuk uji ini. Program SPSS Statistics 25 dipakai untuk melakukan uji t sampel independen dalam penelitian ini. Berikut adalah prosedur untuk menerapkan uji t sampel independen.

- 1) Klik *Analyze > Compare Means > Independent Sample t-Test*.
- 2) Masukkan data “Nilai” pada kolom “Test Variable(s)”, sedangkan data “Kelas” pada kolom “Grouping Variable(s)”.
- 3) Klik *Define Groups* lalu pada Group 1 isi dengan angka 1 dan Group 2 isi dengan angka 2.
- 4) Klik Continue lalu klik Ok.

Rumusan hipotesis yakni.

$H_{03}$  = Tidak ada perbedaan pada penerapan model pembelajaran PjBL dan PBL terhadap kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran Pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV di SD.

$H_{a3}$  = Ada perbedaan pada penerapan model pembelajaran PjBL dan PBL terhadap kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran Pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV di SD.

## V. SIMPULAN DAN SARAN

### A. Simpulan

Berdasarkan temuan, peserta didik kelas IV SDN 5 Metro Pusat terpengaruh signifikan oleh penerapan model PjBL dan PBL, terlihat dari nilai pretest dan posttest. Analisis dilakukan menggunakan uji regresi linier sederhana dan uji t independen dengan SPSS *Statistic 25*. Nilai  $F_{hitung}$  ditemukan lebih besar dari  $F_{tabel}$ , khususnya yakni.

1. Model PjBL berpengaruh terhadap kreativitas peserta didik kelas IV dalam Pendidikan Pancasila, dibuktikan dengan  $F_{hitung} (30,453) > F_{tabel} (4,35)$ .
2. Model PBL berpengaruh terhadap kreativitas peserta didik kelas IV dalam Pendidikan Pancasila, dibuktikan dengan  $F_{hitung} (13,314) > F_{tabel} (4,30)$ .
3. Terdapat perbedaan signifikan dalam kreativitas peserta didik antara model PjBL dan PBL, dibuktikan dengan nilai  $0,037 < 0,05$ .

Artinya model PjBL dan PBL berpengaruh signifikan terhadap kreativitas peserta didik kelas IV SDN 5 Metro Pusat dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

### B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat diberikan beberapa saran.

1. Peserta Didik  
Untuk mengembangkan kreativitas, peserta didik harus lebih aktif di kelas dan menunjukkan kemampuan berkreasi.
2. Pendidik  
Untuk mengembangkan kreativitas dan keaktifan peserta didik, pendidik disarankan menggunakan berbagai pendekatan pembelajaran.

3. Kepala Sekolah

Untuk meningkatkan kualitas pengajaran serta mengembangkan kapasitas berpikir kreatif peserta didik, para pemimpin sekolah didorong untuk turut serta dalam mendorong serta memotivasi pendidik dan peserta didik untuk memakai model pembelajaran PjBL dan PBL.

4. Peneliti Selanjutnya

Temuan ini dapat menjadi referensi bagi peneliti lain untuk menggunakan model PjBL dan PBL dalam meningkatkan kreativitas peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.

# **DAFTAR PUSTAKA**

## DAFTAR PUSTAKA

- Abduh, M., & Istiqomah, A. 2021. Analisis Muatan Hots dan Kecakapan Abad 21 pada Buku Siswa Kelas V Tema Ekosistem di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2069–2081. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1124>
- Aflah, A. N., Ananda, R., Fitra Surya, Y., Syafari, O., Sutiyani, J., Tuanku, P., & Bangkinang, T. 2023. Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Menggunakan Model Project Based Learning Pada Siswa Sekolah Dasar. *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 7(1), 57–69.
- Ahmad, Z., Lasmawan, I. W., & Margunayasa, I. G. 2024. Pengaruh Model Project Based Learning dan Model Problem Solving Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif dan Keterampilan Computational Thinking Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 11(2), 369–382. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v11i2.3446>
- Akhiruddin. 2019. *Belajar dan Pembelajaran*. Gowa. Cahaya Bintang Cemerlang.
- Alberida, H., Ardianti, R., Silvianti, M., Zaharani, A., Putri, Z. A., Fitra, Y. N., Khairati, I., Latifah, M., & Wahyuni, T. P. 2024. *Evaluasi Proses dan Hasil Pembelajaran Biologi Pendekatan Teoritis dan Aplikatif*. Deepublish Digital Publisher.
- Ananda, R. 2019. Penerapan Metode Mind Mapping Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(1), 1–8. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/index>
- Andirasdini, I., F., & Fuadiyah, S. 2024. Pengaruh Model Problem Based Learning terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik pada Pembelajaran Biologi. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 10(2), 156-161. <https://doi.org/10.22437/biodik.v10i2.33827>
- Andiyana, M. A., Maya, R., & Hidayat, W. 2018. Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa SMP Pada Materi Bangun Ruang. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 1(3), 239–248. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v1i3.p239-248>
- Andriyani, M. 2020. Problem Based Learning as Part of Student-Centered Learning. *SHEs: Conference Series*, 3(4), 1–6. <https://jurnal.uns.ac.id/SHES/article/view/53237/0>

- Anggela, M., Rasmawan, R., Lestari, I., Enawaty, E., & Sartika, R. P. 2022. Profil Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa pada Materi Pemisahan Campuran. *EDUKATIF : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(5), 6832–6845. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/index>
- Anggraini, P. D., & Wulandari, S. S. 2021. Analisis Penggunaan Model Pembelajaran Project Based Learning Dalam Peningkatan Keaktifan Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 292–299. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p292-299>
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Astutik, F. 2023. *Integrasi Model Problem Based Learning pada Pembelajaran Berdiferensiasi di Sekolah Dasar*. Pekalongan. PT. Nasya Expanding Management.
- Atiko. 2019. *Booklet, Brosur, dan Poster Sebagai Karya Inovatif di Kelas*. Gresik. Caramedia Communication.
- Azzahra, N., T., Ali, S., N., L., & Bakar, M., Y., A. (2025). Teori Konstruktivisme Dalam Dunia Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Research Student*, 2(2), 64-75. <https://doi.org/10.61722/jirs.v2i2.4762>
- Azzahra, U., Arsih, F., & Alberida, H. 2023. Pengaruh model pembelajaran project-based learning (PjBL) terhadap keterampilan berpikir kreatif peserta didik pada pembelajaran biologi: Literature review. *BIOCHEPHY: Journal of Science Education*, 3(1), 49–60. <https://journal.moripublishing.com/index.php/biochephy>
- Bangun, E. F. B., Juniarsih, F., Azhar, L. F., & Panggabean, H. S. 2024. Teori-Teori dalam Belajar. *Jurnal Multidisiplin Inovatif*, 8(1), 2246–6110.
- Billy, G., Sutrisna, B., Wayansujana, I., & Ganing, N. N. 2019. Model Project Based Learning Berlandaskan Tri Hita Karana Berpengaruh Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPS. *Jurnal Adat Dan Budaya*, 1(2), 84–93. <https://doi.org/10.23887/jabi.v2i2.28898>
- BP, A. R., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. 2022. Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan, dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/alurwatul>
- Cahyandani, N. 2022. Implementation of The Problem-Based Learning Model to Improve The Learning Outcomes of Class IV Students of Jatisobo 4 Elementary School. *Social, Humanities, and Education Studies (SHEs)*:

*Conference Series*, 5(5), 20–27.  
<https://jurnal.uns.ac.id/SHES/article/view/77979>

- Darwati, I. M., & Purana, I. M. 2021. Problem Based Learning (PBL): Suatu Model Pembelajaran Untuk Mengembangkan Cara Berpikir Kritis Peserta Didik. *WIDYA ACCARYA: Jurnal Kajian Pendidikan FKIP Universitas Dwijendra*, 12(1), 61–69. <https://doi.org/10.46650/wa.12.1.1056.61-69>
- Dewi, M. R. 2022. Kelebihan dan kekurangan Project-based Learning untuk penguatan Profil Pelajar Pancasila Kurikulum Merdeka. *Inovasi Kurikulum*, 19(2), 213–226. <https://doi.org/10.17509/jik.v19i2.44226>
- Dewi, N. P. C. P. 2022. Analisis Buku Panduan Guru Fase A Kelas I Kurikulum Merdeka Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila pada Jenjang Sekolah Dasar. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 131–140. <https://doi.org/10.55115/edukasi.v3i2.2475>
- Dirgatama, C. H. A., Santoso Th, D., & Ninghardjanti, P. 2016. Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dengan Mengimplementasi Program Microsoft Excel. *Jurnal Informasi Dan Komunikasi Administrasi Perkantoran*, 1(1), 36–53. <https://jurnal.uns.ac.id/JIKAP/article/view/19138>
- Fathoni, A., & Muhibbin, A. 2015. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Muhammadiyah University Press.
- Fatirul, A., N. 2020. *Strategi Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Internet dan Gaya Kognitif Terhadap Prestasi Belajar*. Surabaya. PT Jakad Media Publishing.
- Firmansyah, M. H., Safitri, D., & Info, A. 2024. Analisis Penggunaan Poster sebagai Media Pembelajaran IPS dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Analysis of the Use of Posters as Social Studies Learning Media for Improving Student Learning Outcomes in Schools. *Jurnal Intelek Dan Cendekiawan Nusantara*, 1(2), 3331–3337. <https://jicnusantara.com/index.php/jicn/article/view/371/439>
- Fitria, Muhajir, & Aziz, A. 2025. Pengaruh Model Project Based Learning terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif dan Motivasi Belajar Pendidikan Pancasila Kelas IV SD Gugus I Kecamatan Palangga Kabupaten Gowa. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 8(1), 322–337. <https://doi.org/10.30605/jsgp.8.1.2025.5607>
- Hanafy, Muh. S. 2014. Konsep Belajar dan Pembelajaran. *Lentera Pendidikan*, 17(1), 66–79. <https://doi.org/10.24252/lp.2014v17n1a5>
- Harefa, D. dkk. 2023. *Teori Belajar & Pembelajaran*. Sukabumi. CV Jejak, anggota IKAPI.

- Harefa, E., Afendi, A. R., Karuru, P., Sulaeman, Wote, A. Y. V., Patalatu, J. S., Azizah, N., Sanulita, H., Yusuf, A., Husnita, L., Masturoh, I., Warif, M., Fauzi, Moch., Nurjannah, Santika, T., & Sulaiman. 2024. *Buku Ajar Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Jambi. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Hartati, T., Nurzaman, I., Febriyanto, B., Suhendra, I., Yuliawati, Anggraeni, S. W., Nurhuda, A., & Fatonah, N. 2023. *Panduan Berpikir Kritis dan Kreatif dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Bagi Guru*. Cahaya Smart Nusantara.
- Hasibuan, Y., A., Napitupulu, E., & Rahman, A. 2025. Pengaruh Model Project Based Learning Berbasis Profil Pelajar Pancasila Dan Motivasi Belajar Terhadap Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 10 (1), 85-90. <https://doi.org/10.29210/025913jpgi0005>
- Hermansyah. 2020. Problem Based Learning in Indonesian Learning. *SHES: Conference Series*, 3(3), 2257-2262. <https://jurnal.uns.ac.id/SHES/article/view/57121>
- Hikmah, L. N., & Agustin, R. D. 2018. Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *Jurnal PRISMATIKA*, 1(1), 1–9. <https://ejournal.uibu.ac.id/index.php/prismatika/article/view/504>
- Imawati, S., Adawiyah, R., & Chandrawati, T. 2025. Pengaruh Model Problem Based Learning terhadap Kemampuan Bernalar Kritis dan Kreatif Siswa di Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 14(1), 405–416. <https://doi.org/10.58230/27454312.1973>
- Ishlahul, I., Adiiilah, & Haryanti, Y. D. (2023). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Pembelajaran IPA. *Papanda Journal of Mathematics and Sciences Research*, 2(1), 49–56. <https://doi.org/10.56916/pjmsr.v2i1.306>
- Isti'adah, F. N. 2020. *Teori-Teori Belajar dalam Pendidikan*. Tasikmalaya. Edu Publisher.
- Iswan. 2022. *Inovasi Manajemen Pembelajaran Sekolah Perspektif Multidisplin*. Depok. PT Rajagrafindo Persada
- Jannah, N. M., & Mushafanah, Q. 2024. Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas 5 SDN Karanganyar Gunung 02 Semarang. *Journal Bionatural*, 11(1), 114–120. <https://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/bio>
- Lestari, N. A. P., Kurniawati, K. L., Dewi, M. S. A., Hita, I. P. A. D. H., Astuti, N. M. I. P., & Fatmawan, A. R. (2023). *Model - Model Pembelajaran untuk Kurikulum Merdeka di Era Society 5.0*. Bali. NILACAKRA.

- Lubis, P., Hasibuan, M. B., & Gusmaneli, G. 2024. Teori-Teori Belajar dalam Pembelajaran. *Intellektika: Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 2(3), 1–18. <https://doi.org/10.59841/intellektika.v2i3.1114>
- Lubis, R., N. 2024. *Strategi Pembelajaran Aktif: Pendekatan Praktis untuk Pengajaran Dinamis*. Pematang Siantar. STAI UISU Pematangsiantar.
- Magdalena, I. 2022. *Teori dan Praktik Evaluasi Pembelajaran SD*. Sukabumi. CV Jejak, Anggota IKAPI.
- Magdalena, R., & Krisanti, M. A. 2019. Analisis Penyebab dan Solusi Rekonsiliasi Finished Goods Menggunakan Hipotesis Statistik dengan Metode Pengujian Independent Sample T-Test di PT.Merck, Tbk. *Jurnal TEKNO*, 16(1), 35–48. <https://doi.org/10.33557/jtekno.v16i1.623>
- Maryati, I., & Parani, C., E. 2021. Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Pada Materi Trigonometri. *Jurnal Edukasi dan Sains Matematika (JES-MAT)*, 7(2), 143-156. <https://doi.org/10.25134/jes-mat.v7i2.4253>
- Mirdad, J. 2020. Model-Model Pembelajaran (Empat Rumpun Model Pembelajaran). (*Indonesia Jurnal Sakinah*) *Jurnal Pendidikan Dan Sosial Islam*, 2(1), 14–23. <https://doi.org/10.2564/js.v2i1.17>
- Mu'afida, M. N., & Rondli, W. S. 2024. Analisis Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Pada Materi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar. *Jurnal Lentera*, 23(3), 428–437. <https://ejournal.staimnglawak.ac.id/index.php/lentera/article/view/1475>
- Mudatsir, Novianti, W., Chairunnisa, Saputri, L., Hayati, R., Freliyanti, Mukra, R., Astuty, H. S., Syarifah, T., Perang, B., Sinauru, R., Thoif, M., Yuliwati, R., Susilawati, E., Sukamdi, Atin, S., & Holid, A. 2024. *Pendidikan Profesi Keguruan*. Serang. PT Sada Kurnia Pustaka.
- Muhartini, Mansur, A., & Bakar, A. 2023. Pembelajaran Kontekstual dan Pembelajaran Problem Based Learning. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 1, 66–77. <https://doi.org/10.55606/lencana.v1i1.881>
- Munandar, U. 2012. *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Muncarno. 2017. *Cara Mudah Belajar Statistik Pendidikan*. Metro. Hamim Group.
- Mutiara, A., Zanthi, L. S., & Fitrianna, A. Y. 2023. Karakteristik Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Kelas VIII di Kabupaten Bandung Barat. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 6(6), 2281–2294. <https://doi.org/10.22460/Jpmi.V6i6.17196>

- Nabila, P., Nurjannah, Husna, F., & Sukmawarti. 2025. Upaya Meningkatkan Keterampilan Siswa Dalam Memahami Materi Hak Dan Kewajibanku Menggunakan Model Pjbl Dengan Proyek Desain Poster Pada Siswa Kelas IV SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10 (03), 760-774. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.33995>
- Nelvianti, & Yanti, F. 2020. Karakteristik Model Problem Based Learning Berbantuan E-learning Portal Rumah Belajar pada Pembelajaran IPA Tematik. *Pedagogia Jurnal Ilmu Pendidikan*, 18(2), 162–172. <https://doi.org/10.17509/pdgia.v18i2.31367>
- Noorhalida, Yuliani, H., & Santiani. 2023. Studi Literatur: Pengaruh Project Based Learning Pada Pembelajaran Fisika. *ORBITA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Fisika*, 9(2), 200–212. <https://doi.org/10.31764/orbita.v9i2.15688>
- Novitasari, L., Listyaningsih, & Estuningsih, K. 2024. Penerapan Model Project Based Learning Untuk Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas XI 9 SMA Negeri 21 Surabaya. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(2), 292–306. <https://doi.org/10.24269/dpp.v12i2.9304>
- Nurfitriyanti, M. 2016. Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Jurnal Formatif*, 6(2), 149–160. <http://dx.doi.org/10.30998/formatif.v6i2.950>
- Nurhamidah, S., & Nurachadijat, K. 2023. Project Based Learning dalam Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi, Evaluasi, Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 3(2), 42–50. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v3i2.272>
- Nurliza, E., Erfinawati, E., & Irwan, I. 2022. *Menulis Narasi dengan Model Project Based Learning*. Aceh. CV Naskah Aceh.
- Nury, N., Munawaroh, F., Hadi, W. P., & Rosidi, I. 2019. Pengaruh Model Project Based Learning Dengan Menggunakan Strategi Poster Session Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif. *Penelitian Pendidikan IPA*, 2(1), 25–32. <https://doi.org/10.21107/nser.v2i1.4272>
- Octavia, S. A. 2020. *Model-Model Pembelajaran*. Yogyakarta. DEEPUBLISH.
- Purba, R. A., Sihombing, I., Gaol, R. L., Sipayung, R. F., & Silaban, P. J. 2024. Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika Pada Materi Bangun Datar Siswa Kelas IV UPTD SDN 122358 Siantar Martoba Tahun Pembelajaran 2023/2024. *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 7(2), 209–217. <http://ejournal.ust.ac.id/index.php/Aquinas/index>

- Putra, J. S., & Siswoyo, A. A. 2024. Pengaruh Model Project Based Learning (PjBL) Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas VI SDN Balowerti 2 Kediri. *Jurnal Media Akademik*, 2(8), 1–14. <https://doi.org/10.62281/v2i8.727>
- Putri, C. F., & Saputra, E. R. 2022. Penggunaan Media Poster dalam Pembelajaran PPKn di Kelas Tinggi. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)*, 3(2), 127–131. <https://jurnalnasional.ump.ac.id/index.php/jrpd/article/view/12807>
- Qiara, S. 2024. Analisis Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik pada Mata Pelajaran Kimia. *INKUIRI: Jurnal Pendidikan IPA*, 13(1), 64–71. <https://doi.org/10.20961/inkuiri.v13i1.81628>
- Rahayu, A. S. 2017. *Pendidikan Pancasila & Kewarganegaraan (PPKn)*. Jakarta. PT Bumi Aksara.
- Rasnawati, A., Rahmawati, W., Akbar, P., & Putra, H. D. 2019. Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa SMK Pada Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel (SPLDV) di Kota Cimahi. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 164–177. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v3i1.87>
- Rati, N., W., & Rediani, N., Y. 2021. Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 5(1), 45-54.
- Ritonga, A. A., & Nurmawati. 2024. *Kompetisi Pedagogik dan Kepribadian Guru Bersertifikasi*. Medan. CV. Merdeka Kreasi Group.
- Rizka, B., Marpaung, D., A., Farman, Narpila, S., D., Nelyza, F., Nur, F., Prastyo, E., & Aripin, F., Y. 2024. *Model Pembelajaran: Teori & Aplikatif untuk Era 4.0*. Aceh. PT. Elfarazy Media Publisher.
- Risna, Harfin, D., Nurdin, Isbawahyudin, Ihdiana, Halik, S., Sari, N., A., Kasmawati, Maryani, D., Nurmalasari, D., F., Ona, S., A., Nurdin, M., & Said, I. 2023. *Praktik Baik Moderasi Beragama di Madrasah*. Indramayu. CV. Adanu Abimata
- Rohmah, A. N. 2017. Belajar dan Pembelajaran (Pendidikan Dasar). *CENDEKIA*, 9(2), 193–210. <https://doi.org/10.37850/cendekia.v9i02.106>
- Rusyidiana, M., Nuriman, & Wardoyo, A. A. 2021. Pengaruh Model Project Based Learning Terhadap Higher Order Thinking Skills Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 13–16. <https://doi.org/10.26740/eds.v5n1.p13-16>

- Saidah, I., Dwijanto, & J, I. 2020. Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Pembelajaran Matematika. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana UNNES*, 3(1), 1042–1045.  
<https://proceeding.unnes.ac.id/snpasca/article/view/1293>
- Sari, D. R., Nurhayati, & Buyung. 2019. Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Ditinjau dari Motivasi Siswa pada Materi Lingkaran Di SMP Negeri 12 Singkawang. *Journal of Educational Review and Research*, 2(1), 35–45. <https://dx.doi.org/10.26737/jerr.v2i1.1851>
- Sari, R. T., & Angreni, S. 2018. Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Upaya Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa. *Varia Pendidikan*, 30(1), 79–83. <https://doi.org/10.23917/varidika.v30i1.6548>
- Sari, S. M., Harahap, M. R., & Ridwan, A. 2023. Pemanfaatan Media Pembelajaran Poster dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih. *ANSIRU PAI: Pengembangan Profesi Guru Pendidikan Agama Islam*, 7(2), 438–449.  
<http://dx.doi.org/10.30821/ansiru.v7i2.16903>
- Sari, S. P., Manzilatusifa, U., & Handoko, S. 2019. Penerapan Model Project Based Learning (PjBL) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif Peserta Didik. *JP2EA (Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ekonomi Akuntansi)*, 5(2), 119–131.  
<https://jurnal.fkip.unla.ac.id/index.php/jp2ea/article/view/329/309>
- Sari, Y., Asnawati, R., & Perdana, R. 2022. Pengaruh Model Problem Based Learning terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V SD. *Economic Education and Entrepreneurship Journal*, 5(2), 238–250.  
<http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/E3J/article/view/24990/16098>
- Sarumaha, M. S., Laiya, R. E., Zagoto, A., Sarumaha, M., Harefa, D., Lase, I. P. S., Laia, B., Fau, Y. T. V., Telaumbanua, K., Zgoto, F. L., & Telaumbanua, T. 2023. *Model-Model Pembelajaran*. Sukabumi: CV Jejak, Anggota IKAPI.
- Setiawan, D. F. 2018. *Prosedur Evaluasi Dalam Pembelajaran*. Yogyakarta: DEEPUBLISH.
- Setiawati, S. M. 2018. Telaah Teoritis : Apa Itu Belajar ?. *HELPER Jurnal Bimbingan Dan Konseling FKIP UNIPA*, 35(1), 31–46.  
<https://doi.org/10.36456/helper.vol35.no1.a1458>
- Setyo, A. A., Fathurahman, M., & Anwar, Z. 2020. *Strategi Pembelajaran Problem Based Learning*. Makassar: Yayasan Barcode.

- Siswanti, A. B., & Indrajit, R. E. 2023. *Problem Based Learning*. Yogyakarta: Penerbit ANDI (Anggota IKAPI).
- Smarabawa, I., Arnyana, I., & Setiawan, I. 2013. Pengaruh Model Pembelajaran Sains Teknologi Masyarakat Terhadap Pemahaman Konsep Biologi Dan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa SMA. *E-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi IPA*, 3(3), 1-11.  
[https://ejournal-pasca.undiksha.ac.id/index.php/jurnal\\_ipa/article/view/755](https://ejournal-pasca.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_ipa/article/view/755)
- Suardi, M. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: DEEPUBLISH.
- Suarim, B., & Neviyarni. (2021). Hakikat Belajar Konsep pada Peserta Didik. *EDUKATIF : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 75–83.  
<https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/214>
- Sugiyono. 2023. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Suhartawan, V. V., Suryanti, Martriwati, Sari, R. S., Karuru, P., Pratama, I. wayan A. P., Mujazi, Febianti, K., Takaendengan, B. R., & Said, R. 2024. *Rencana Pengembangan Pengajaran Menuju Masa Depan Pembelajaran yang Dinamis*. Yayasan Cendikia Mulia Mandiri.
- Sumartini, T. S. 2016. Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa melalui Pembelajaran Berbasis Masalah. *Jurnal Pendidikan Matematika STKIP Garut*, 5(2), 148–158.  
<https://doi.org/10.31980/mosharafa.v5i2.391>
- Susanti, E., & Dywan, A., A. 2022. Analisis Perbandingan Model PBL dan PjBL terhadap Berpikir Kreatif Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6721-6729.
- Suryadharma. 2022. *Entrepreunership (Pengantar Kewirausahaan)*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Suryadi, T., Susanti, Y., & Beding, V., O. 2025. *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia: (Media Poster untuk Pembelajaran Teks Negosiasi)*. Indramayu: PT. Adab Indonesia.
- Sutianah, C. 2021. *Belajar dan Pembelajaran*. CV. Penerbit Qiara Media.
- Tabun, Y. F., Ariningsih, K. A., Jalal, N. M., Hau, R. R. H., Suprapmanto, J., Meisarah, F., Nuruddaroini, M. A. S., Renaldi, R., Sesrita, A., Julyanti, E., & Akbar, A. 2021. *Teori Pembelajaran*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.

- Taufek, M. 2023. Pengaruh Model Project Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Ilmiah*, 2(2), 426–430.  
<https://doi.org/10.55681/sentri.v2i2.522>
- Utami, M. D., Hanafi, I., & Nurhidayat, D. 2019. Perbandingan Model Pembelajaran Project Based Learning Dengan Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer Kelas X Multimedia SMK Negeri 7 Jakarta. *Pinter: Jurnal Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer*, 3(1), 27-31.  
<https://doi.org/10.21009/pinter.3.1.5>
- Vega, N. De, Raharjo, Susaldi, Laka, L., Slamet, I., Sulaiman, Rukmana, K., Abdullah, G., Jayadiputra, E., Yusufi, A., Nurbaiti, Nurteti, L., & Hartutik. 2024. *Metode & Model Pembelajaran Inovatif*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Wachidi, Maksum, M., N., R., Inayati, N., L., Azani, M., Z. 2025. *Model-Model Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Sukaharjo: Muhammadiyah University Press.
- Wahyuni, A., & Kurniawan, P. 2018. Hubungan Kemampuan Berpikir Kreatif Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Matematika*, 17(2), 1-8.  
<http://ejournal.unisba.ac.id/>
- Wahyuni, D., Antoro, B., & Amalia, M. M. 2025. *Teknik Pengembangan Tes Berpikir Kreatif Dalam Pendidikan Menengah*. Deepublish Digital.
- Wibowo, W. S. (2014). Implementasi Model Project Based Learning (PjBL) dalam Pembelajaran Sains Untuk Membangun 4CS Skills Peserta Didik Sebagai Bekal Dalam Menghadapi Tantangan Abad 21. *Seminar Nasional Ipa V*, 275–286.
- Wicaksono, A. G. 2020. *Belajar dan Pembelajaran (Konsep Dasar, Teori, dan Implementasinya)*. UNISRI Press.
- Windasari, N. S., Yamtinah, S., & Susanti, E. 2020. Pengaruh Model Project Based Learning Terintegrasi STEAM (PjBL-STEM) Terhadap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Pada Materi Asam dan Basa Kelas XI di SMA Negeri 3 Surakarta. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 9(1), 47–53.
- Wulandari, D., & Indra Kurniawan, M. 2023. Pengaruh Model VCT (Value Clarification Technique) Berbantuan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 578–585.  
<https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i2.1037>

Yasiro, L. R., Wulandari, F. E., & Fahmi. 2021. Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Pada Materi Pemanasan Global Berdasarkan Prestasi Siswa. *Journal of Banua Science Education E*, 1(2), 69–72.  
<https://doi.org/10.20527/jbse.v1i2.11>

Yuliah, A., Judijanto, L., Maiwan, M., Irawatie, A., & Ikhwanudin. 2025. *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. PT Green Pustaka Indonesia.