

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK
TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA
DALAM PEMBELAJARAN IPA DI KELAS IV**

SKRIPSI

INTAN PUTRI KANIA

20190100010



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS BISNIS DAN HUMANIORA
SUKABUMI
JULI 2023**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK
TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA
DALAM PEMBELAJARAN IPA DI KELAS IV**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Dalam Menempuh
Gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar*



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS BISNIS DAN HUMANIORA
SUKABUMI
JULI 2023**

PERNYATAAN PENULIS
PERNYATAAN PENULIS

Yang bertanda tangan di bawah ini saya:

Yang bertanda tangan di bawah ini saya:

Judul : Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif siswa dalam Pembelajaran IPA di kelas IV.

Nama : Intan Putri Kania

Nama : Intan Putri Kania

Nim : 20190100010

Nim : 20190100010

“Saya menyatakan dan bertanggung jawab dengan sebenarnya bahwa Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri kecuali cuplikan dan ringkasan yang masing-masing telah saya jelaskan sebelumnya. Jika pada waktu sebelumnya ada pihak lain yang mengklaim bahwa Skripsi ini sebagai karyanya yang disertai dengan bukti-bukti yang cukup, maka saya bersedia untuk dibatalkan gelar Sarjana Pendidikan saya beserta segala hak dan kewajiban yang melekat pada gelar tersebut.”

Sukabumi, Juli 2023



INTAN PUTRI KANIA
INTAN PUTRI KANIA
Penulis
Penulis

PERSETUJUAN SKRIPSI

JUDUL : PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPA DI KELAS IV.

NAMA : INTAN PUTRI KANIA

NAMA : INTAN PUTRI KANIA

NIM : 20190100010

NIM : 20190100010

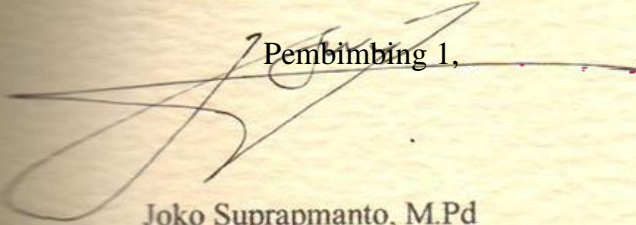
Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui

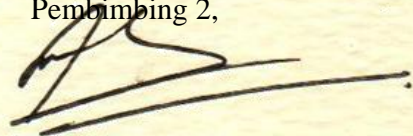
Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui
Sukabumi, 12 Juni 2023

Sukabumi, Juli 2023

Pembimbing 1,

Pembimbing 2,


Pembimbing 1,


Pembimbing 2,

Joko Suprapmanto, M.Pd

Fitria Nurulaeni, S.Pd., M.Pd

Joko Suprapmanto, M.Pd

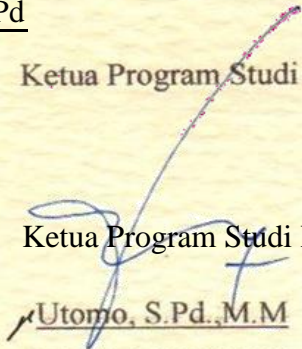
Fitria Nurulaeni, S.Pd., M.Pd

NIDN. 0409109502

Ketua Program Studi

NIDN. 0412039401

Ketua Program Studi PGSD,


Utomo, S.Pd., M.M

NIDN. 0428036102

Utomo, S.Pd., M.M

NIDN. 0428036102

PENGESAHAN SKRIPSI

JUDUL : PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK
TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA
DALAM PEMBELAJARAN IPA DI KELAS IV KREATIF
NAMA : INTAN PUTRI KANIA
NAMA NIM : INTAN PUTRI KANIA : 20190100010
NIM : 20190100010

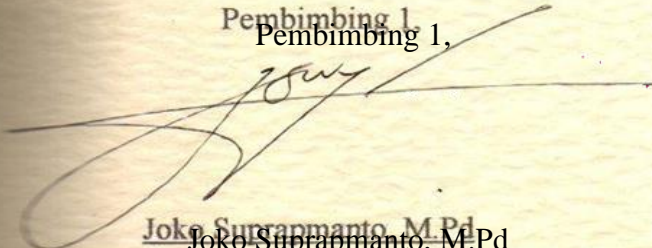
Skripsi ini telah diujikan dan dipertahankan di depan Dewan Penguji pada Sidang Skripsi tanggal 6 Juli 2023. Menurut pandangan kami, Skripsi ini memadai dari segi kualitas untuk tujuan penganugerahan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

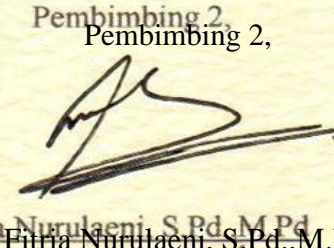
Sukabumi, Juli 2023

Sukabumi, Juli 2023

Pembimbing 1,
Pembimbing 1,

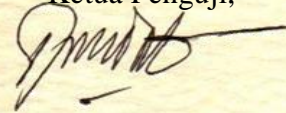
Pembimbing 2,
Pembimbing 2,

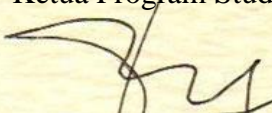

Joko Suprapmanto, M.Pd
NIDN. 0409109502


Fitria Nurulaeni, S.Pd., M.Pd
NIDN. 0412039401

Ketua Penguji,
Ketua Penguji,

Kaprodi,
Ketua Program Studi PGSD,


Dr. Ujang Syarif Hidayat, M.Pd


Utomo, S.Pd., M.M

Dr. Ujang Syarif Hidayat, M.Pd

Utomo, S.Pd., M.M

NIDK. 8915420021

NIDN. 0428036102

PLH. Dekan Fakultas Bisnis dan Humaniora,

Plh. Dekan Fakultas Bisnis dan Humaniora,

C.S.A Teddy Lesmana, S.H., M.H.

NIDN. 0414058705

C.S.A Teddy Lesmana, S.H., M.H.

NIDN. 0414058705



PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan teramat special untuk kedua orangtua yang selalu memperjuangkan dan memberikan yang terbaik untuk anak-anaknya. Penulis juga persembahkan skripsi ini untuk keluarga, guru, sahabat, teman, dan semua pihak yang telah memberikan dukungan dan dorongan. Terakhir, penulis persembahkan skripsi ini untuk diri sendiri yang telah diberikan kekuatan dan kesabaran untuk berjuang dalam menyelesaikan segalanya. Semoga setiap lelah menjadi lillah. Aamiin...

“Bukan saya yang kuat, bukan saya yang hebat. Haadza min fadhli rabbi, semua karena Rahmat Allah.”



ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran berbasis proyek terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran IPA di kelas IV. Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *Quasy Eksperimen* atau eksperimen semu. Desain penelitian ini menggunakan rancangan penelitian *Nonequivalent Control Group design*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Gugus 2 Cicantayan sebanyak 6 sekolah Dasar. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas IV di SDN Karadenan sebagai kelas eksperimen dan peserta didik kelas IV di SDN Paledang sebagai kelas kontrol yang menggunakan teknik *purposive sampling* atau teknik pemilihan sampel tidak secara acak. Penelitian dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan di kelas eksperimen dan 4 kali pertemuan di kelas kontrol. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes (*pre-test* dan *post-test*) sejumlah 5 soal *pre-test* dan 5 soal *post-test*. Analisis penelitian ini menggunakan uji *Independent sample t test*. Berdasarkan output data uji *Independent sample t test* menggunakan SPSS 26, diketahui nilai sig. (2-tailed) adalah $0.000 < 0.05$ yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya, terdapat pengaruh yang signifikan dari model pembelajaran berbasis proyek terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran IPA di kelas IV dengan nilai rata-rata kelas eksperimen yaitu sebesar 73,96 dan nilai rata-rata kelas kontrol yaitu sebesar 57,07.

Kata Kunci: Model Pembelajaran Berbasis Proyek, Kemampuan berpikir kreatif.



ABSTRACT

This study aims to determine the effect of project-based learning models on students' creative thinking abilities in science learning in grade IV. This research is a study that uses a quantitative approach with the Quasy Experiment or quasi-experimental method. The research design uses the Nonequivalent Control Group research design. The population in this study were fourth grade students at SD Gugus 2 Cicantayan as many as 6 elementary schools. The sample used in this study were fourth grade students at SDN Karadenan as the experimental class and SDN Paledang as the control class using a purposive sampling technique or a sample selection technique not randomly, but with certain considerations. The research was conducted in 5 meetings in the experimental class and 5 meetings in the control class. The instrument used in this study was a test (pre-test and post-test) consisting of 5 pre-test questions and 5 post-test questions. The analysis of this study uses the Independent sample t test. Based on the output of Independent sample t test data using SPSS 26, it is known that the sig. (2-tailed) is $0.000 < 0.05$ which means H_0 is rejected and H_a is accepted. This means that there is a significant influence of the project-based learning model on students' creative thinking skills in science learning in class IV with the average score of the experimental class being 73.96 and the average value of the control class being 57.07.

Keyword: Project Based Learning Model, Creative thinking ability.



8. Bapak Ade Hilman, S.Pd. selaku Kepala SDN Karadenan dan SDN Paledang yang telah memberikan izin penelitian.
9. Bapak Muhammad Aziz Pikri, S.Pd. selaku guru kelas IV SDN Karadenan, dan ibu Dedeh Maryati, S.Pd.,SD. selaku guru kelas IV SDN Paledang yang telah berkenan memberikan kesempatan dan kerja sama yang baik dalam pelaksanaan penelitian.
10. Seluruh siswa kelas IV SDN Karadenan dan SDN Paledang yang telah bersedia menjadi subjek penelitian.
11. Rekan seperjuangan PGSD Angkatan 2019 yang selalu memberikan motivasi, dukungan, dan saran selama masa kuliah.
12. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Teriring harapan dan do'a semoga Allah SWT membalas amal kebaikan dari berbagai pihak dengan sebaik-baiknya balasan. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan dan jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun. Akhir kata, semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca. Aamiin yaa rabbal'aalamiin.



Sukabumi, Juli 2023

Penulis

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik UNIVERSITAS NUSA PUTRA, saya yang bertanda tangan dibawah ini;
Sebagai sivitas akademik UNIVERSITAS NUSA PUTRA, saya yang bertanda tangan dibawah ini:

NAMA NAMA : Intan Putri Kania : Intan Putri Kania
NIM NIM : 20190100010 : 20190100010
Program Studi Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jenis Karya Jenis Karya : Skripsi : Skripsi

Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Nusa Putra **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right)** atas karya ilmiah saya yang berjudul:
Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Nusa Putra **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right)** atas karya ilmiah saya yang berjudul:

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPA DI KELAS IV
PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPA DI KELAS IV

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini, Universitas Nusa Putra berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di Sukabumi
Pada tanggal 4 Juli 2023

Yang Yang
menyatakan



(Intan Putri Kania)

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN PENULIS	ii
PERSETUJUAN SKRIPSI	iii
PENGESAHAN SKRIPSI	iv
PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR	viii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Batasan Masalah	6
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	6
1.5 Sistematika Penulisan.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Penelitian Terkait.....	8
2.2 Landasan Teori.....	10
2.2.1 Model Pembelajaran berbasis Proyek	10
2.2.2 Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Pembelajaran IPA	14
2.2.3 Kemampuan Berpikir Kreatif	18
2.3 Kerangka Pemikiran dan Hipotesis Penelitian.....	21
2.3.1 Kerangka Pemikiran.....	21
2.3.2 Hipotesis Penelitian	24
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	25
3.1 Jenis Penelitian.....	25
3.2 Desain Penelitian	25



3.3 Lokasi dan Waktu Penelitian	26
3.4 Variabel Penelitian	26
3.5 Populasi dan Sampel.....	27
3.6 Teknik Pengumpulan Data	28
3.7 Instrumen Penelitian	29
3.8 Teknik Analisis Data	30
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	32
4.1 Hasil Penelitian	32
4.2 Pembahasan.....	37
BAB V PENUTUP.....	42
5.1 Kesimpulan.....	42
5.2 Saran.....	42
DAFTAR PUSTAKA	43
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	47



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Sintaks model pembelajaran berbasis Proyek	13
Tabel 2.2 Perbedaan gaya dan gerak.....	16
Tabel 2.3 Indikator kemampuan berpikir kreatif dalam pembelajaran IPA	20
Tabel 3.1 Desain Penelitian <i>Nonequivalent Control Group Design</i>	25
Tabel 3.2 Jadwal Penelitian	26
Tabel 3.3 Populasi	27
Tabel 3.4 Sampel	27
Tabel 4.1 Hasil Analisis Deskriptif menggunakan SPSS	32
Tabel 4.2 Hasil Uji Normalitas menggunakan SPSS	33
Tabel 4.3 Hasil Uji <i>Paired Sample T Test</i> menggunakan SPSS	34
Tabel 4.4 Hasil Uji Homogenitas menggunakan SPSS	35
Tabel 4.5 Hasil Uji <i>Independent Sample T Test</i> menggunakan SPSS.....	36



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran.....	23
Gambar 4.1 Diskusi Kelompok.....	40
Gambar 4.2 Membuat Proyek Media Pembelajaran.....	40
Gambar 4.3 Presentasi Hasil Proyek Media Pembelajaran.....	41



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kisi-kisi observasi.....	48
Lampiran 2. Lembar hasil observasi.....	49
Lampiran 3. lembar hasil wawancara.....	57
Lampiran 4. Rekap nilai hasil belajar IPA.....	60
Lampiran 5. Kisi-kisi instrumen <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i>	63
Lampiran 6. Instrumen <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i>	65
Lampiran 7. Lembar validasi instrumen <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i>	69
Lampiran 8. Hasil validasi ahli.....	71
Lampiran 9. Kisi-kisi angket penilaian proyek.....	73
Lampiran 10. Instrumen angket penilaian proyek.....	74
Lampiran 11. Lembar validasi angket.....	78
Lampiran 12. Hasil validasi ahli.....	80
Lampiran 13. Hasil angket penilaian proyek oleh guru kelas.....	82
Lampiran 14. Lembar RPP kelas eksperimen.....	88
Lampiran 15. Lembar RPP kelas kontrol.....	102
Lampiran 16. Surat Penelitian.....	114
Lampiran 17. Dokumentasi kegiatan penelitian.....	116
Lampiran 18. Logbook Bimbingan.....	122





BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan sistem pendidikan di dunia selalu mengarungi perubahan seiring dengan perkembangan zaman. Hal tersebut mengharuskan negara-negara di dunia untuk melakukan adaptasi guna meningkatkan kualitas bangsanya. Sistem pendidikan merupakan skema atau cara yang dilakukan agar tercapai tujuan pada kegiatan belajar mengajar sehingga siswa dapat mengembangkan potensinya secara aktif [1]. Adanya perubahan dalam bidang pendidikan ini dapat dilihat dari berubahnya sistem pembelajaran, kurikulum, gaya belajar, sarana dan prasarana dalam belajar, dan perkembangan siswa. Teori belajar behavioristik mengatakan bahwa *“learning is an effort that aims to change student behavior through the provision of stimulus from educators.”* [2]. Jadi melalui proses belajar, peserta didik mampu mengubah tingkah laku melalui hubungan stimulus dan respon yang terjadi pada proses pembelajaran.

Pendidikan di Indonesia mengalami transformasi yang signifikan dari masa ke masa. Hal tersebut disebabkan beberapa faktor salah satunya yaitu perubahan kurikulum yang berlaku di Indonesia. Tujuan dari perubahan kurikulum tersebut yaitu untuk menyelaraskan dengan kebutuhan siswa dan beradaptasi dengan perkembangan zaman. Sesuai dengan pernyataan dari tokoh filsuf Yunani terkemuka yaitu Socrates yang menyatakan bahwa *“jangan memaksakan anak-anakmu untuk mengikuti jejakmu, mereka dilahirkan untuk kehidupan di zaman mereka, bukan pada zamanmu.”*[3]. Seorang guru selayaknya mampu menyesuaikan dirinya dengan kondisi yang ada, karena pengetahuan itu bersifat dinamis.

IPA sebagai salah satu pembelajaran yang ditelaah di Sekolah dasar. IPA pada jenjang sekolah dasar merupakan batu loncatan untuk siswa dalam mengembangkan kemampuan baik dari aspek kognitif, psikomotorik, maupun afektif yang nantinya menjadi bekal dan memberikan manfaat dalam kehidupan sehari-hari. IPA begitu penting untuk di belajarkan sejak dini karena menjadikan sarana bagi peserta didik dalam mengenal diri sendiri serta lingkungan sekitarnya. IPA memiliki kedudukan yang sangat penting pada proses pembelajaran, karena

IPA memiliki nilai pendidikan yang dapat membentuk kepribadian dan membangun pengetahuan serta pemahaman konsep IPA dalam aktivitas keseharian kita [4].

IPA sebagai mata pelajaran yang menjadikan siswa mendapatkan pengalaman secara langsung. IPA pada kegiatan belajar mencakup tiga komponen, yaitu IPA sebagai proses, sikap, dan produk [5]. Agar tiga komponen tersebut terselenggara pada rangkaian pembelajaran, maka guru semestinya memberi keleluasaan kepada murid untuk bisa aktif dalam memilih dan menemukan serta meretas suatu permasalahan secara independen. Hal tersebut membuktikan bahwa guru dalam proses pembelajaran memberi kepercayaan serta keleluasaan kepada murid untuk bisa mengembangkan kemampuan berpikirnya secara bebas sehingga tercipta pengalaman pembelajaran yang bermakna bagi siswa.

Meskipun demikian, pada kenyataannya kemampuan anak sekolah dasar pada pembelajaran IPA terbilang masih rendah. Hal tersebut dibuktikan oleh hasil survei peserta didik kelas empat dilakukan oleh *Trends in International Mathematics and Science Study (TIMSS)*, yang ditetapkan pada tahun 2015 dan digagas oleh *International Association for the Evolution of Educational Achievement (IEA)*. Hasil tersebut menyatakan bahwa negara kita Indonesia ini menempati peringkat ke 45 dari 48 negara dalam bidang IPA dengan skor kategori rendah yaitu 397 [6]. Berkaitan dengan itu hasil survei *Programme for International Student Assessment (PISA)* yang diinisiasi oleh *the Organization for Economic Co-operation and Development (OECD)* di tahun 2018 juga memperlihatkan bahwa hasil PISA negara Indonesia mengalami penurunan jika dibandingkan dengan tahun 2015 lalu, khususnya untuk bidang IPA yaitu dengan Skor 396 [7].

IPA sebagai salah satu mata pelajaran yang perlu dicapai oleh murid selayaknya menjadi pembelajaran yang menyenangkan karena pembelajaran IPA berkaitan dengan proses yang terjadi pada kehidupan sehari-hari. Guru ketika proses pembelajaran haruslah mewujudkan suasana belajar yang mampu membangkitkan semangat peserta didik sehingga berdampak pada pengetahuannya. Hal demikian sejalan dengan penelitian yang menjelaskan bahwa pembelajaran IPA yang menyenangkan mampu mengoptimalkan hasil belajarnya. Peserta didik dalam pembelajaran terlihat senang dan ikut berkontribusi aktif dalam proses belajar [8].

IPA tidak hanya pelajaran yang berisi tentang teori saja, melainkan diperlukannya praktik agar murid dapat menguasai materi dengan baik. Menurut Jean Piaget perkembangan kognitif murid sekolah dasar sudah masuk ke tahapan operasional konkret, dimana peserta didik sudah mulai berpikir secara logis tentang peristiwa yang bersifat nyata [9]. Sebab itu, dalam pembelajaran dibutuhkan praktik supaya siswa paham dan dapat mengeksplorasi alam sekitar secara ilmiah. Sejalan dengan itu, berdasarkan wawancara dengan guru SDN Karadenan pada hari jum'at 3 maret 2023, dijelaskan bahwa peserta didik dalam belajar lebih senang dengan praktik. Hal tersebut membuat antusiasme siswa dalam pembelajaran sangat baik. Selanjutnya, pada hari sabtu 4 maret 2023, peneliti melakukan wawancara dengan guru SDN Paledang, beliau menyatakan bahwa memang betul dengan adanya praktik ini membuat rasa ingin tahu siswa terhadap belajar lebih meningkat dibandingkan belajar hanya dengan buku saja.

Pembelajaran IPA dengan menerapkan *scientific method* mengharuskan siswa untuk berpikir secara ilmiah. Siswa yang mempunyai kecakapan berpikir ilmiah yang bagus akan lebih mudah paham terhadap konsep-konsep IPA yang sedang dipelajari. Berpikir secara ilmiah ini secara maksimal akan terasah jika seorang guru dalam proses pembelajaran melatih siswa dengan mengaitkan permasalahan atau fenomena dengan materi pembelajaran. Keterampilan berpikir ini tidak dapat timbul dengan sendirinya, diperlukan upaya atau stimulus yang dalam hal ini guru memegang kunci utamanya. Siswa dapat meningkatkan kecakapannya dengan berpikir ilmiah contohnya berpikir secara kritis dan kreatif.

Berpikir kreatif sebagai kecakapan berpikir tingkat tinggi HOTS yang harus dikuasai oleh murid dalam menjawab tantangan zaman di abad 21 ini. Kecakapan berpikir tingkat tinggi ini mengacu pada tahapan berpikir yang selaras dengan taksonomi bloom yakni mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, serta menciptakan [10]. Kemampuan berpikir kreatif ini sangat esensial untuk ditumbuhkan dalam proses pembelajaran supaya siswa mempunyai kecakapan dalam mendapatkan dan memutuskan hal-hal baru sehingga dapat mengatasi permasalahan yang ada. Menurut *Fields & Bisschof*, "*creative thinking skills are used to find solutions to problems that are useful for the advancement of human life.*"[11]. Sebab itu, siswa sekolah dasar diminta untuk mampu memiliki

kemampuan berpikir kreatif karena dengan kemampuan ini, siswa dapat menciptakan gagasan yang baru untuk pemecahan masalah.

Kemampuan murid dalam berpikir kreatif dapat ditumbuhkan melalui proses belajar yang aktif dan juga menyenangkan. Seorang guru bisa menentukan dan menerapkan model pembelajaran yang dapat membangkitkan kemampuan berpikir yang nantinya murid dapat berpikir kembali dan merekonstruksi pengetahuan sehingga terus melekat dalam ingatannya. Model pembelajaran yang efektif sangat menopang guru dalam menciptakan pembelajaran yang aktif dan juga tentunya menyenangkan. Selain itu, pemilihan model pembelajaran yang tepat dapat mengakomodasi guru untuk menumbuhkan perubahan perilaku yang baik bagi siswa juga mewujudkan tujuan pembelajaran yang ideal.

Faktanya, pada pembelajaran guru acap kali menggunakan model pembelajaran konvensional. Berdasarkan observasi yang telah dilaksanakan oleh peneliti selama 4 hari di SDN Kivadahan, terlihat bahwa guru pada kegiatan pembelajaran berlangsung masih menggunakan metode ceramah dimana murid lebih mudah bosan dalam belajar, sering mengantuk, bahkan bermain-main dalam belajar. Sehubungan dengan itu, peneliti juga melakukan observasi selama 4 hari di SDN Paledang. Hasil dari pengamatan tersebut menunjukkan bahwa dalam kegiatan belajar, guru masih mendominasi dan peserta didik kurang diberikan momentum untuk ikut membangun pengetahuannya dalam proses pembelajaran.

Penggunaan model pembelajaran konvensional ternyata sering digunakan di sekolah dasar. Belajar melalui ceramah semacam ini tidak memberikan pengetahuan yang melekat dalam pemikiran siswa. Pembelajaran dengan metode ceramah ini pada dasarnya tidak memberikan pengetahuan yang melekat dalam benak siswa. Pembelajaran menggunakan model konvensional ini berjalan membosankan sehingga membuat murid terlihat pasif karena tidak diberikan kesempatan dalam menjelajahi sendiri konsep yang diajarkan. Apabila pada kegiatan pembelajaran berfokus pada guru saja (*teacher centered learning*), maka murid tidak diberi kesempatan untuk berpikir dan menggali lebih dalam materi pembelajaran. Sebaliknya, proses pembelajaran akan menjadi lebih aktif apabila murid diberikan kesempatan untuk menemukan sebuah jawaban serta solusi terkait suatu permasalahan.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses belajar yaitu model PjBL. Model pembelajaran berbasis proyek sebagai salah satu model pembelajaran yang dapat membentuk kemampuan murid untuk dapat berpikir kreatif. Pembelajaran ini menekankan pada siswa untuk tanggung jawab dan menuntun siswa pada permasalahan secara langsung. Siswa ikut terlibat dalam kegiatan pembelajaran yang spontan membuat murid untuk aktif dalam pembelajaran sehingga nantinya siswa mampu memunculkan gagasan kreatif. Model pembelajaran berbasis proyek dapat menjembatani siswa untuk menimbulkan keyakinan pada diri murid, menumbuhkan motivasi murid dalam belajar, dan merangsang kreativitas siswa dalam proses kerja kelompok.

Model PjBL ini merupakan bentuk pembelajaran yang mengaitkan siswa secara langsung dalam mewujudkan sebuah produk. Model pembelajaran ini lebih memusatkan keterampilan berpikir kreatif siswa dalam memecahkan sebuah masalah dan menciptakan sebuah proyek. Model PjBL ini menjadi alternatif pembelajaran yang mampu membangun kemampuan murid dalam berpikir kreatif khususnya pada pembelajaran IPA. Penerapan model pembelajaran ini mendorong tumbuhnya kreativitas siswa dalam proses kerja kelompok sehingga membentuk kemampuan berpikir yang dapat di aplikasikan dalam penyelesaian masalah proyek dengan interpretasi dan data yang berbeda.

Pembelajaran berbasis proyek sangat cocok di aplikasikan pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar guna memupuk kecakapan siswa dalam berpikir kreatif. Seperti penelitian yang telah dilaksanakan oleh Maulidyah yang menjelaskan bahwa penggunaan model pembelajan ini begitu berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan siswa sekolah dasar dalam berpikir kreatif. Hal tersebut terbukti dari adanya selisih peningkatan nilai yang besar dari penerapan model PjBL [12]. Sejalan dengan itu, dibuktikan juga oleh penelitian dari Gloria yang menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis proyek sangat berdampak terhadap keterampilan berpikir kreatif dengan tingkat nilai dampak yang dihasilkan adalah 6,66% dari hasil nilai signifikan [13].

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka penulis terdorong untuk melaksanakan penelitian dengan judul “pengaruh model

pembelajaran berbasis proyek terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran IPA di kelas IV”.

1.2 Batasan Masalah

Supaya penelitian ini jelas, terstruktur, serta terukur maka penelitian ini difokuskan pada:

1. Model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran berbasis proyek.
2. Kemampuan berpikir kreatif yang dimaksud adalah kemampuan peserta didik dengan indikator berpikir secara lancar, luwes, asli, dan terperinci.
3. Materi yang dipilih yakni materi gaya dan gerak.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, perumusan masalah pada penulisan penelitian ini yaitu: “apakah terdapat pengaruh dari model pembelajaran berbasis proyek terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran IPA di kelas IV?”



1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh dari model pembelajaran berbasis proyek terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran IPA di kelas IV.

Beberapa manfaat dari pelaksanaan penelitian ini, yakni sebagai berikut:

1. Bagi sekolah
Menjadikan solusi dalam memaksimalkan mutu pembelajaran di SD.
2. Bagi guru
Memberikan preferensi model pembelajaran yang efektif digunakan ketika proses pembelajaran.
3. Bagi peserta didik
Membantu mengembangkan dan meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berpikir kreatif dalam pembelajaran IPA melalui model pembelajaran berbasis proyek.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika dalam penulisan skripsi ini dibagi menjadi tiga bagian: bagian awal, bagian utama atau tengah, dan bagian akhir. Berikut ini adalah sistematika pembahasannya:

Pertama, merupakan bagian awal yang terdiri dari halaman judul, pernyataan penulis, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman persembahan, abstrak, kata pengantar, halaman pernyataan persetujuan publikasi, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, dan daftar lampiran.

Kedua, merupakan bagian utama atau bagian tengah yang terdiri atas lima bab, yaitu: bab pertama merupakan pendahuluan, yang membahas tentang sketsa umum dari keseluruhan isi skripsi yang mencakup latar belakang, rumusan masalah, Batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan. Bab kedua adalah tinjauan Pustaka, membahas tentang landasan teori yang terdiri dari kajian penelitian terdahulu, kajian teori, kerangka pemikiran, serta hipotesis. Bab ketiga adalah metodologi penelitian, membahas perihal metode yang digunakan dalam penelitian ini yang meliputi jenis penelitian, metode penelitian, desain penelitian, tempat dan waktu penelitian, populasi dan sampel penelitian, teknik pengumpulan data, Instrumen Penelitian, serta teknik analisis data. Bab keempat adalah hasil dan pembahasan, membahas mengenai hasil penelitian yang meliputi analisis data dan pembahasan. Kelima yakni kesimpulan dan saran, yang mengkaji tentang kesimpulan terhadap penelitian yang telah dilaksanakan dan juga saran peneliti.

Ketiga, merupakan bagian akhir yang terdiri atas daftar Pustaka, serta lampiran-lampiran.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang merujuk pada analisis data yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan pada penelitian ini bahwasanya terdapat pengaruh dari model PjBL terhadap kemampuan peserta didik untuk berpikir kreatif dalam pembelajaran IPA di kelas IV. Hal tersebut dibuktikan oleh hasil dari uji *independent sample t-test* nilai sig. (2-tailed) $0.000 < 0.05$ yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya, terdapat pengaruh dari model pembelajaran berbasis proyek terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran IPA di kelas IV. Selisih nilai rata-rata dari kedua kelas tersebut yaitu 16,89 (eksperimen = 73,96 dan kontrol = 57,07). Hasil nilai rata-rata tersebut menyatakan bahwa model PjBL lebih berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa jika dibandingkan dengan model konvensional.

5.2 Saran

Sebagai tindak lanjut dari penelitian ini, maka peneliti mengajukan beberapa saran, yaitu sebagai berikut:

1. Guru diharapkan dapat mengalokasikan waktu dengan sebaik-baiknya dalam menerapkan model PjBL ini supaya tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.
2. Disarankan penelitian lebih lanjut untuk melakukan penelitian berkenaan dengan pengaruh model PjBL terhadap kemampuan berpikir lainnya seperti kritis, logis, dan sebagainya.
3. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat melakukan penelitian yang serupa dengan topik bahasan yang berbeda sehingga diperoleh hasil dengan cakupan yang lebih luas dan dapat memberikan manfaat.



DAFTAR PUSTAKA

- [1] E. Risdianto, "Analisis Pendidikan Indonesia di Era Revolusi Industri 4.0," *J. Akad.*, pp. 1–16, 2019.
- [2] E. Zumailah, T. Nur, and A. Darmiyanti, "Application of Behavioristic Learning Theory in Developing Healthy Life Behavior For student," *Edukatif J. Ilmu Pendidikan.*, vol. 4, no. 5, pp. 6724–6731, 2022, doi: 10.31004/edukatif.v4i5.3848.
- [3] A. Syahrastani, *Al-Milal wa al- Nihal: Aliran-aliran Teologi dalam Sejarah umat manusia*. Bandung: PT. Mizan Pustaka, 2020.
- [4] H. O. Yeni, C. Anggraini, and F. Meilina, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPA dengan menggunakan Media Visual pada Siswa Kelas IV SDN 002 Tebing Kabupaten Karimun Tahun Ajaran 2017/2018," *J. Pendidik. MINDA*, vol. 1, no. 2, pp. 10–18, 2020.
- [5] Fahrurrozi, Y. Sari, and A. Rahmah, "Pemanfaatan Model Project Based Learning sebagai Stimulus Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Pembelajaran IPA Sekolah Dasar," *Edukatif J. Ilmu Pendidik.*, vol. 4, no. 3, pp. 3887–3895, 2022.
- [6] S. Hadi and Novaliyoss, "TIMSS INDONESIA (TRENDS IN INTERNATIONAL MATHEMATICS AND SCIENCE STUDY)," *Pros. Semin. Nas. Call Pap. Progr. Stud. Magister Pendidik. Mat. Univ. Siliwangi*, pp. 562–569, 2019.
- [7] L. Hewi and M. Shaleh, "Refleksi Hasil PISA (The Programme For International Student Assesment): Upaya Perbaikan Bertumpu Pada Pendidikan Anak Usia Dini)," *J. Golden Age, Univ. Hamzanwadi*, vol. 4, no. 1, pp. 30–41, 2020.
- [8] M. N. Syarif, N. Wahyuni, and S. Wirda, "Penerapan Model Pembelajaran Menyenangkan (Joyfull Learning) dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA," *J. Biotek*, vol. 10, no. 1, pp. 102–116, 2022.
- [9] F. F. N. Arpani, "Perkembangan Kognitif Anak Usia Sekolah Dasar di SD Negeri Maguwoharjo 1 Depok Sleman," *Tafhim Al- 'Ilmi J. Pendidik. dan Pemikir. Islam*, vol. 12, no. 2, pp. 38–57, 2021.
- [10] H. Ruwaida, "Proses Kognitif dalam Taksonomi Bloom Revisi: Analisis

- Kemampuan Mencipta (C6) pada Pembelajaran Fikih di MI Miftahul Anwar Desa Banua Lawas,” *Al-Madrasah Jurnal Ilm. Pendidik. Madrasah Ibtidaiyah*, vol. 4, no. 1, pp. 51–76, 2019.
- [11] A. Malik, Y. Nuraeni, and A. Samsudin, “Creative Thinking Skills of students on Harmonic Vibration using Model Student Facilitator and Explaining (SFAE_,” *J. Ilm. Pendidik. Fis. Al-BiRuNi*, vol. 8, no. April, pp. 77–88, 2019, doi: 10.24042/jipfalbiruni.v8i1.3056.
- [12] E. Maulidyah, M. T. Hidayat, S. Kasiyun, and S. Hartatik, “Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif IPA Kelas IV SD,” *J. DIDIKA Wahana Ilm. Pendidik. Dasar*, vol. VI, no. 2, pp. 155–167, 2020.
- [13] Gloria, I. R. W. Atmojo, and R. Ardiansyah, “Pengaruh project based learning dengan metode design thinking terhadap keterampilan berpikir kreatif pada pembelajaran IPA kelas IV SD se-Kecamatan Laweyan,” *JPI (Jurnal Pendidik. Indones. J. Ilm. Pendidik.*, vol. 8, no. 4, 2022, doi: 10.20961/jpi.v8i4.70968.
- [14] F. Mokambu, “Pengaruh Model Project Based Learning terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Pembelajaran IPA di Kelas V SDN 4 Talaga Jaya,” in *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar “Merdeka Belajar dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0,”* 2021, pp. 56–62.
- [15] H. P. Sari, R. Hasan, Irwandi, and A. Fitriani, “Pengaruh model pembelajaran project based learning terhadap kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa di sma muhammadiyah 4 kota bengkulu,” *J. Ris. dan Inov. Pendidik. Sains*, pp. 61–80, 2021, doi: 10.36085/jrips.v1i1.2789.
- [16] R. Simbolon and H. D. Koeswanti, “Comparison Of Pbl (Project Based Learning) Models With Pbl (Problem Based Learning) Models To Determine Student Learning Outcomes And Motivation,” *Int. J. Elem. Educ.*, vol. 4, no. 4, pp. 519–529, 2020.
- [17] L. Anggraeni and J. Suprapmanto, “Pengaruh PjBL Berbasis E-Learning terhadap Minat Belajar Siswa kelas 3 SDN Sunggapan,” in *Senapadma: Seminar Nasional Pendidikan Dasar dan Menengah*, 2021, pp. 43–51.
- [18] M. Al Rasyid and F. Khoirunnisa, “The Effect Of Project-Based Learning

- On Collaboration Skills Of High School Students,” *J. Pendidik. Sanis*, vol. 9, no. 1, pp. 113–119, 2021, doi: <https://doi.org/10.26714/jps.9.1.2021.113-119>.
- [19] W. A. Puspita, *Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based learning) dalam Pendidikan Anak Usia Dini “Apa, Mengapa, Bagaimana.”* Tangerang Selatan, 2021.
- [20] Y. R. Tinenti, *Model Pembelajaran Berbasis Proyek (PBP) dan Penerapannya dalam Proses Pembelajaran di Kelas*. Yogyakarta: Deepublish, 2018.
- [21] E. Kosasih, *Strategi Belajar dan Pembelajaran Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Penerbit Yrama Widya, 2018.
- [22] G. B. B. Sutrisna, I. WayanSujana, and N. N. Ganing, “Model Project Based Learning Berlandaskan Tri Hita Karana Berpengaruh terhadap Kompetensi Pengetahuan IPS,” *J. Adab dan Budaya*, vol. 1, no. 2, pp. 84–93, 2019.
- [23] R. A. Sani, *Pembelajaran Saintifik untuk Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi Aksara, 2019.
- [24] P. D. Anggraini and S. S. Walandari, “Analisis Penggunaan Model Pembelajaran Project Based Learning Dalam Peningkatan Keaktifan Siswa,” *J. Pendidik. Adm. Perkantoran*, vol. 9, no. 2, pp. 292–299, 2021.
- [25] F. Nurulaeni and A. Rahma, “Analisis Problematika Pelaksanaan Merdeka Belajar Matematika,” *J. Pacu Pendidik. Dasar*, vol. 2, no. 1, pp. 35–45, 2022.
- [26] I. C. Sayekti, I. F. Rini, and F. Hardiyansyah, “Analisis Hakikat IPA pada Buku Siswa Kelas IV Sub Tema 1 Tema 3 Kurikulum 2013,” *Profesi Pendidik. Dasar*, vol. 6, no. 2, pp. 129–144, 2019, doi: [10.23917/ppd.v1i2.9256](https://doi.org/10.23917/ppd.v1i2.9256).
- [27] N. Wedyawati and Y. Lisa, *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Deepublish, 2019.
- [28] A. Subekti, *Daerah Tempat Tinggalku: Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 untuk SD/MI Kela IV*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017.
- [29] M. N. Wangid, A. Hastomo, and F. Nurulaeni, “Mobile Learning - Based

- Science Mathematic Story: Attracting Students Studying Interest,” *Int. Conf. Educ. Res. Innov. (ICERI 2019) Mob.*, vol. 401, pp. 148–152, 2020.
- [30] U. S. Hidayat, *Urgensi Penguatan Pendidikan Karakter dalam menyiapkan Generasi Emas 2045*. Sukabumi: NUSAPUTRA PRESS, 2021.
- [31] J. Butterworth and G. Thwaites, *Thinking Skills: Critical Thinking and Problem Solving*, Second Edition. New York: Cambridge University Press, 2019.
- [32] L. Nurlaela, E. Ismayati, M. Samani, Suparji, and I. G. P. A. Buditjahjanto, *Strategi Belajar Berpikir Kreatif*. Jakarta Utara: Pustaka Media Guru, 2019.
- [33] Y. D. Haryati and D. S. Saputra, “Instrumen Penilaian Berpikir Kreatif pada Pendidikan Abad 21,” *J. Cakrawala Pendas*, vol. 5, no. 2, pp. 58–64, 2019.
- [34] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Edisi 2. Bandung: Penerbit Alfabeta, 2022.
- [35] I. M. L. Merthajaya, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta: Quadrant, 2021.

