

BAB II

KAJIAN TEORETIS

A. Landasan Teori

1. Model Pembelajaran

Definisi model secara umum adalah representasi atau gambaran dari suatu konsep, sistem, atau proses yang dibuat untuk membantu memahami, menjelaskan, atau memprediksi sesuatu dalam bentuk yang lebih sederhana. Pembelajaran terjemahan dari “*learning*”, sementara pengajaran terjemahan dari “*teaching*”. Pembelajaran berbasis makna mengacu pada proses, metode, dan perilaku pembelajaran. Berdasarkan arti kamus, pengajaran adalah proses, tindakan, metode pendidikan.²¹ Dengan kata lain, model adalah rancangan atau pola pembelajaran yang bisa dijadikan pedoman bagi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Model pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu rencana atau pola yang dapat diterapkan untuk mengembangkan program pendidikan (rencana pembelajaran jangka panjang), mengembangkan materi pembelajaran, dan membimbing proses pembelajaran di kelas dan lingkungan lainnya.²² Syaiful Sagala menyatakan bahwa model pembelajaran merupakan kerangka atau pendekatan sistematis yang digunakan oleh pendidik untuk merancang, melaksanakan, dan

²¹ Agus Suprijono, *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016), 64.

²² Yudi Wijanarko, “Model Pembelajaran *Make a Match* untuk Pembelajaran IPA yang Menyenangkan,” *Jurnal Taman Cendekia* 1, no. 1 (2017): 52-59.

mengevaluasi proses belajar-mengajar. Model ini mencakup metode, strategi, serta langkah-langkah pembelajaran yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Model ini juga berfungsi sebagai panduan bagi perancang pembelajaran dan guru dalam merencanakan serta melaksanakan kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran merupakan pola yang digunakan sebagai pedoman dalam perencanaan kegiatan pembelajaran, baik di kelas maupun dalam sesi tutorial.²³

Model pembelajaran merujuk pada metode yang digunakan pembelajaran, seperti lingkungan belajar, tahapan pembelajaran, pengelolaan kelas, dan tujuan kegiatan pembelajaran. Sebelum memulai proses belajar mengajar, model pembelajaran harus direncanakan terlebih dahulu dan materinya disesuaikan dengan yang akan diajarkan. Model pembelajaran pada hakikatnya adalah segala sesuatu yang terjadi dalam proses pembelajaran, dari awal hingga akhir proses pembelajaran, tidak hanya bagi guru tetapi juga bagi peserta didik.

Aris Shohimin mengatakan bahwa model pembelajaran adalah suatu kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam mengorganisasi pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Model ini mencakup pendekatan, metode, strategi, dan langkah-langkah pembelajaran yang dirancang untuk memudahkan proses belajar mengajar.²⁴ Model yang digunakan oleh penulis adalah *Project Based*

²³ Juni Agus Simaremare dan Natalina Purba, *Metode Kooperatif Learning Tipe Jigsaw dalam Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia*, (Bandung: Widina Bhakti Persada, 2021), 17.

²⁴ Aris Shohimin, *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013* (Yogyakarta : ArRuz Media, 2017), 24.

Learning, yang berfungsi sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas untuk memastikan tercapainya tujuan pembelajaran.

Sagala menjelaskan bahwa model pembelajaran memiliki empat karakteristik khusus yang membedakannya dari strategi, metode, atau prosedur. Karakteristik tersebut meliputi:

- a. Rasional teoretis logis yang dikembangkan oleh para pencipta atau pengembang model tersebut.
- b. Landasan pemikiran mengenai apa dan bagaimana peserta didik belajar, yang berkaitan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
- c. Perilaku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat diimplementasikan dengan sukses.
- d. Lingkungan belajar yang diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut.

Shoimin juga memberikan penjelasan tentang karakteristik model pembelajaran sebagai berikut:

- a. Memiliki Kerangka Konseptual yang Jelas. Model pembelajaran didasarkan pada teori belajar dan filsafat pendidikan tertentu, seperti teori kognitivisme, konstruktivisme, atau behaviorisme.
- b. Mempunyai Sintaks (Langkah-langkah) yang Tetap dan Terstruktur. Setiap model memiliki urutan langkah yang konsisten dan harus diikuti agar model tersebut bekerja efektif.

- c. Tujuan Pembelajaran Tertentu. Model dikembangkan untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu, misalnya meningkatkan pemecahan masalah, kolaborasi, kemandirian belajar, atau berpikir kritis.
- d. Menentukan Peran Guru dan Peserta didik Secara Jelas. Model pembelajaran mendeskripsikan bagaimana peran guru (fasilitator, pemandu, narasumber) dan peserta didik (aktif, eksploratif, kolaboratif) dijalankan selama proses belajar.
- e. Memiliki Lingkungan Belajar yang Dirancang Secara Khusus. Model pembelajaran biasanya menuntut desain situasi belajar tertentu, seperti kerja kelompok, penyelidikan lapangan, simulasi, atau diskusi kelas.
- f. Dilengkapi dengan Sistem Penilaian. Model pembelajaran menyertakan bentuk dan kriteria penilaian (asesmen) yang sesuai dengan proses dan hasil yang ingin dicapai.
- g. Dapat Diterapkan dalam Berbagai Konteks dan Mata Pelajaran. Meskipun awalnya dikembangkan untuk konteks tertentu, banyak model pembelajaran bisa diadaptasi ke berbagai bidang studi atau jenjang pendidikan.
- h. Bersifat Replikatif (Dapat Diuji dan Diterapkan Kembali). Model pembelajaran dapat diuji keefektifannya, diterapkan ulang, dan dimodifikasi berdasarkan hasil implementasi di kelas.²⁵

²⁵ Rama Iryanto, Muhammad RB, Putut Wisnu Kurniawan, "Penerapan Model Pembelajaran Mind Mapping dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Peserta didik Kelas VIIIA Semester Ganjil SMP Negeri 10 Bandar Lampung," *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah* 4, no. 1 (2022): 1-10.

Dengan kata lain, model pembelajaran bukan hanya "cara mengajar", tetapi merupakan rancangan menyeluruh yang sistematis dan berbasis teori untuk mencapai hasil belajar tertentu.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah pola atau rencana yang digunakan untuk merancang kurikulum, mengatur materi pelajaran, dan memberikan panduan kepada pengajar di kelas dalam konteks pengajaran. Model pembelajaran merujuk pada pendekatan yang akan diterapkan dalam proses pembelajaran, yang mencakup tujuan pengajaran, langkah-langkah dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan belajar, dan pengelolaan kelas. Model pembelajaran yang dipilih guru harus sesuai dengan karakteristik peserta didik, materi yang akan diajarkan, dan tujuan pembelajaran. Dengan pemilihan model pembelajaran yang tepat, diharapkan kualitas pembelajaran dapat meningkat dan mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

2. Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL)

a. Definisi Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL)

Project Based Learning (PjBL) adalah model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, di mana mereka belajar melalui eksplorasi dan pengerjaan proyek nyata yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) didasarkan pada model pembelajaran berbasis proyek sebagai inti pembelajarannya, dan menggunakan PjBL terbukti meningkatkan

keaktivitas peserta didik. Penggunaan PjBL bertujuan untuk merangsang kemampuan peserta didik dalam berpikir analitis, aktif, berkolaborasi, dan kreatif melaksanakan pembelajaran.²⁶

Pembelajaran berbasis proyek didasarkan pada teori-teori sebelumnya yang dijadikan acuan dalam membangun konstruksi pembelajaran berbasis proyek. Dalam model ini, peserta didik terlibat secara aktif dalam proses merancang, melaksanakan, dan menyelesaikan sebuah proyek yang menuntut mereka untuk berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif. Menurut Wena model pembelajaran PjBL adalah model pembelajaran yang menggunakan proyek sebagai media. Peserta didik melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, dan mensintesis informasi untuk mencapai berbagai hasil belajar, termasuk pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Selanjutnya, menurut Sani model pembelajaran PjBL adalah model pembelajaran yang mengutamakan kegiatan atau proyek. Peserta didik melakukan eksplorasi, evaluasi, interpretasi, sintesis informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar.²⁷

Sejalan dengan itu, Doni Juni Prianca dan John Dewey berargumen bahwa sekolah seharusnya mencerminkan masyarakat secara keseluruhan dan bahwa ruang kelas harus menjadi tempat di mana peserta didik dapat belajar bagaimana memecahkan berbagai masalah

²⁶ Elly Sukmanasa, "Hubungan Antara Disiplin Belajar pada Pelajaran Ilmu Sosial," *Jurnal Kependidikan Dasar* 7, no. 1 (2016).

²⁷ Ibnu Muhtumi, Ine Rahayu Purnamaningsih, Tedi Purbangkara, *Pembelajaran Berbasis Proyek (Projects Based Learning)*, (Jawa Timur: Uwais Inspirasi Indonesia, 2019), 24.

yang mereka hadapi dan mempraktikkannya dalam kehidupan sehari-hari. Dewey menganjurkan agar guru melibatkan peserta didik dalam proyek atau tugas yang berfokus pada pemecahan masalah serta membantu mereka mengeksplorasi masalah intelektual dan sosial.²⁸

Sedangkan menurut Thomas dalam Putri Dewi Anggraini dan Siti Sri Wulandari mengatakan bahwa model pembelajaran PjBL atau *Project Based Learning* (PjBL) atau Pembelajaran Berbasis Proyek adalah model pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam suatu proses pembelajaran melalui proyek nyata yang dirancang untuk menjawab pertanyaan atau memecahkan masalah kompleks. Proyek ini bersifat kolaboratif, terstruktur, dan berorientasi pada produk akhir yang dapat dipresentasikan.²⁹ Menurut Audet, *Project Based Learning* adalah model pembelajaran yang menuntut peserta didik untuk merancang dan mengerjakan proyek dalam jangka waktu tertentu untuk menghasilkan produk yang konkret sebagai hasil belajar.³⁰

Berdasarkan definisi-definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran PjBL adalah pendekatan yang memanfaatkan proyek atau kegiatan sebagai sarana belajar. Dalam model ini, peserta didik melakukan eksplorasi, evaluasi, interpretasi, sintesis, dan

²⁸ Donni Juni Priansa, *Pengembangan Strategi dan Model Pembelajaran*, (Bandung: Pustaka Setia, 2017), 208.

²⁹ Putri Dewi Anggraini dan Siti Sri Wulandari, Analisis Penggunaan Model Pembelajaran Project Based Learning Dalam Peningkatan Keaktifan Siswa, *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)* Volume 9, Nomor 2, 2021, 293.

³⁰ Deni Puji Hartono dan Siti Asiyah, "Pjbl Untuk Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa: Sebuah Kajian Deskriptif Tentang Peran Model Pembelajaran PjBL dalam Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa," *Jurnal Dosen Universitas PGRI Palembang*, (2019): 1-11.

pengumpulan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar, termasuk pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Dalam konteks pembelajaran di Sekolah Dasar, terutama pada mata pelajaran IPAS, PjBL sangat relevan karena membantu peserta didik mengaitkan materi pelajaran dengan dunia nyata, sekaligus mengembangkan kreativitas, keterampilan sosial, dan kemandirian belajar.

b. Karakteristik *Project Based Learning* (PjBL)

Tidak semua kegiatan belajar aktif dan melibatkan proyek dianggap sebagai PjBL. Ada beberapa kriteria harus dipenuhi untuk mengidentifikasi suatu pembelajaran sebagai PjBL. Wahyu R menulis tentang karakteristik PjBL sebagai berikut:

- 1) Peserta didik mengambil keputusan dan merancang kerangka kerja.
- 2) Ada permasalahan yang belum memiliki solusi sebelumnya.
- 3) Peserta didik merencanakan proses untuk mencapai hasil.
- 4) Peserta didik bertanggung jawab untuk mengumpulkan dan mengelola informasi.
- 5) Peserta didik menjalani penilaian yang berkelanjutan.
- 6) Peserta didik secara rutin merefleksikan pencapaian mereka.
- 7) Hasil akhir berupa produk dan dievaluasi dari segi kualitas.
- 8) Ada suasana kelas yang mendukung toleransi kesalahan dan perubahan.³¹

³¹ Rahma Wahyu, "Implementasi Model Project Based Learning (PjBL) Ditinjau dari Penerapan Kurikulum 2013," *Jurnal Tecnoscienza* 1, no. 1 (2016) : 50-62.

Sedangkan Thomas berpendapat mengenai karakteristik PjBL diantaranya adalah sebagai berikut:

1) Berpusat pada Peserta Didik

Salah satu ciri utama PjBL adalah berpusat pada peserta didik (*student-centered*). Dalam model ini, peserta didik menjadi pusat dari kegiatan pembelajaran. Mereka secara aktif terlibat dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi proyek yang dikerjakan. Guru tidak lagi berfungsi sebagai sumber informasi utama, tetapi berperan sebagai fasilitator dan pembimbing bagi peserta didik.

2) Pembelajaran Berbasis Masalah

PjBL menggunakan masalah atau pertanyaan penuntun sebagai stimulus dan fokus untuk kegiatan pembelajaran. Pelajar berpartisipasi dalam penyelidikan untuk memecahkan masalah dan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang kompleks dan autentik. Melalui proses ini, peserta didik dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah.

3) Bersifat Autentik

Proyek yang dikerjakan peserta didik dalam PjBL bersifat autentik, yaitu sesuai dengan dunia nyata. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan minat peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan mengerjakan proyek yang relevan dengan

kehidupan sehari-hari, peserta didik dapat memahami manfaat dan kegunaan dari apa yang mereka pelajari.

4) Menghasilkan Produk Nyata

Hasil akhir dari proyek yang dikerjakan peserta didik dalam PjBL adalah sebuah produk nyata, bukan sekedar laporan atau presentasi. Produk ini dapat berupa artefak, laporan, model, video, atau bentuk lainnya yang menunjukkan pemahaman dan keterampilan peserta didik.

5) Kolaboratif

Dalam PjBL, peserta didik bekerja sama dalam kelompok untuk merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi proyek yang dikerjakan. Kerja sama ini memungkinkan peserta didik untuk saling bertukar ide, berbagi informasi, dan bernegosiasi dalam menyelesaikan tugas/ proyek.

6) Reflektif

PjBL mendorong peserta didik untuk melakukan refleksi terhadap proyek yang telah dikerjakan, baik dari segi proses maupun hasil. Kegiatan refleksi ini mendukung peserta didik dalam mengembangkan kemampuan metakognisi dan belajar dari pengalaman.

7) Interdisipliner

Proyek yang dikerjakan dalam PjBL seringkali melibatkan integrasi antara berbagai disiplin ilmu. Peserta didik perlu

mengumpulkan dan menganalisis informasi dari berbagai sumber yang berasal dari berbagai bidang, seperti sains, matematika, bahasa, dan lain-lain. Melalui pendekatan interdisipliner, peserta didik dapat memperoleh pemahaman yang lebih holistik dan kompleks terhadap suatu masalah atau topik.

8) Fleksibel

PjBL memungkinkan adanya fleksibilitas dalam pelaksanaannya. Guru dapat menyesuaikan proyek yang dikerjakan dengan kebutuhan, minat, dan karakteristik peserta didik. Selain itu, guru juga dapat memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk memilih topik, merancang proyek, dan menentukan cara mereka untuk menyelesaikannya.

9) Terbuka

Dalam PjBL, tidak ada satu jawaban atau solusi yang benar-benar final. Proyek yang dikerjakan peserta didik dapat memiliki berbagai kemungkinan solusi atau hasil yang berbeda-beda. Hal ini mendorong peserta didik untuk berpikir kreatif, inovatif, dan mengeksplorasi berbagai alternatif pemecahan masalah.

10) Penilaian Autentik

Penilaian dalam PjBL dilakukan secara autentik, yaitu tidak hanya mengevaluasi hasil akhir proyek, tetapi juga menilai proses yang dilalui peserta didik. Penilaian ini dapat mencakup kemampuan peserta didik dalam merencanakan, mengelola, dan

mengevaluasi proyek, serta kemampuan dalam berpikir kritis, pemecahan masalah, dan keterampilan abad 21 lainnya.³²

Karakteristik-karakteristik di atas menunjukkan bahwa model pembelajaran PjBL memiliki keunikan dan berbeda dari model pembelajaran konvensional. PjBL dirancang untuk menyediakan pengalaman belajar yang autentik, kolaboratif, serta mendorong peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

c. Sintaks *Project Based Learning* (PjBL)

Menurut Kemendikbud tahapan-tahapan dalam model pembelajaran PjBL diantaranya adalah sebagai berikut:

1) Penentuan pertanyaan mendasar (*start with the essential question*).

Guru membantu peserta didik untuk merumuskan pertanyaan penuntun yang akan menjadi fokus dalam pelaksanaan proyek.

2) Mendesain perencanaan proyek (*design a plan for the project*)

Peserta didik merancang langkah-langkah yang akan dilakukan untuk menyelesaikan proyek, termasuk penentuan sumber daya dan alokasi waktu.

3) Menyusun jadwal (*create a schedule*)

Peserta didik menyusun jadwal pelaksanaan proyek, termasuk tahapan-tahapan yang akan dilakukan.

³² Ika Maryani dan Laila Fatmawati, *Pendekatan Scientific dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2018), 41.

- 4) Memonitor peserta didik dan kemajuan proyek (*monitor the students and the progress of the project*)

Guru melakukan pengamatan dan memberikan umpan balik mengenai kemajuan proyek yang dikerjakan oleh peserta didik.

- 5) Menguji hasil (*assess the outcome*)

Guru melakukan penilaian terhadap hasil proyek yang telah dikerjakan oleh peserta didik.

- 6) Mengevaluasi pengalaman (*evaluate the experience*)

Peserta didik dan guru melakukan refleksi terhadap proses dan hasil pembelajaran yang telah dilakukan.³³

d. Kelebihan dan Kelemahan *Project Based Learning* (PjBL)

Manfaat/ kelebihan dari Model Project Based Learning (PjBL) sebagai berikut:

- 1) Memberikan pengalaman belajar dan meningkatkan motivasi peserta didik, mendorong mereka untuk melakukan tugas-tugas penting, dan memberikan pengakuan atas usaha mereka.
- 2) Mengajak peserta didik untuk mempelajari cara mencari dan mengumpulkan informasi serta menunjukkan pengetahuan yang mereka miliki, yang kemudian diterapkan dalam konteks yang nyata.

³³ Kemendikbud, *Modul Pelatihan Implementasi Kurikulum 2013*, (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014).

- 3) Menciptakan tempat belajar yang nyaman dan menyenangkan, sehingga akan tercipta proses pembelajaran yang nyaman dan menyenangkan.
- 4) Menjadikan peserta didik aktif dan kreatif.
- 5) Meningkatkan keterampilan dalam pemecahan masalah dan kerjasama.
- 6) Mendorong peserta didik meningkatkan kreativitas dan mengembangkan kemampuan komunikasi.

Kelemahan Model Project Based Learning (PjBL) sebagai berikut:

- 1) Memerlukan guru yang memiliki kompetensi dan terus belajar.
- 2) Dibutuhkan banyak waktu untuk menyelesaikan masalah dan membuat proyek.
- 3) Banyaknya peralatan yang harus disediakan.
- 4) Diperlukan fasilitas, alat, dan bahan yang cukup memadai.
- 5) Tantangan dalam mengajak semua peserta didik untuk berpartisipasi dalam kerja kelompok.
- 6) Ketika topik yang diberikan kepada setiap kelompok berbeda, ada kekhawatiran bahwa peserta didik tidak dapat memahami topik secara keseluruhan.³⁴

³⁴ Daryanto, *Pendekatan Pembelajaran Saintifik Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: Penerbit Gava Media, 2014), 23-24.

3. Kreativitas Peserta Didik

Kreativitas merupakan salah satu keterampilan penting yang harus dimiliki peserta didik untuk menghadapi tantangan di abad 21. Berpikir kreatif merupakan proses berpikir yang bertujuan untuk menemukan jawaban yang tepat dan akurat, membantu peserta didik melihat masalah dari berbagai perspektif dan mampu menghasilkan banyak ide. Proses berpikir ini melibatkan beberapa tahap yang saling berinteraksi dan saling melengkapi.

Kreativitas didefinisikan oleh Semiawan sebagai kemampuan untuk memikirkan masalah dengan cara yang berbeda dan menemukan cara unik untuk menyelesaikannya. Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan ide, gagasan, solusi, atau karya baru yang orisinal, bermanfaat, dan bernilai. Kreativitas mencakup kemampuan berpikir secara divergen (beragam arah), melihat sesuatu dari sudut pandang yang tidak biasa, serta menggabungkan konsep-konsep menjadi sesuatu yang unik. Menurut Munandar mengatakan bahwa kreativitas adalah hasil dari interaksi antara seseorang dan lingkungannya, yang mencakup kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi, atau elemen-elemen yang sudah ada atau dikenal sebelumnya. Dengan kata lain, kreativitas mencakup semua pengalaman dan pengetahuan yang diperoleh seseorang selama hidupnya, baik di sekolah maupun di tempat lain.³⁵

³⁵ Anis Pusitaningtyas, "Pengaruh Komunikasi Orang Tua dan Guru Terhadap Kreativitas Peserta didik," *Jurnal Pendidikan Dasar dan Humaniora* 6, no. 1 (2016): 935-942.

Kreativitas, menurut *National Advisory Committee on Creative and Cultural Education* (NACCCE), adalah proses kreatif yang menghasilkan sesuatu yang baru dan bernilai. Mengubah sesuatu yang sudah ada menjadi sebuah konsep baru juga merupakan bagian dari kreativitas. Dengan kata lain, dua konsep lama dapat digabungkan untuk membentuk satu konsep baru. Sementara itu, menurut Barron, kreativitas didefinisikan sebagai kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru.³⁶

Menurut Sternberg berpikir kreatif adalah pendekatan baru dalam memandang dan menyelesaikan sesuatu hal yang mencakup empat aspek, antara lain adalah sebagai berikut:

- a. *Fluency* (Kelancaran). Fluency merujuk pada kemampuan untuk menghasilkan banyak ide atau jawaban dalam waktu yang singkat. Semakin banyak ide yang dihasilkan, semakin besar kemungkinan untuk menemukan ide yang orisinal dan bermanfaat.
- b. *Flexibility* (Fleksibilitas). Fleksibilitas adalah kemampuan untuk berpikir dari berbagai sudut pandang dan menghasilkan ide-ide yang berbeda dalam menyelesaikan masalah. Orang yang fleksibel dapat melihat masalah dari banyak perspektif dan tidak terpaku pada satu cara atau solusi.
- c. *Originality* (Orisinalitas). Orisinalitas adalah kemampuan untuk menghasilkan ide-ide yang unik dan berbeda dari yang sudah ada.

³⁶ Diana Vidya Fakhriyani, "Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini," *Jurnal Pemikiran Penelitian Pendidikan dan Sains* 4, no. 2 (2016): 193-200.

Berpikir orisinal menghindari pemikiran yang stereotip atau berulang, dan menciptakan solusi yang baru dan inovatif.

- d. *Elaboration* (Elaborasi). Elaborasi adalah kemampuan untuk mengembangkan ide-ide awal secara rinci, mendalam, dan menyeluruh. Ini termasuk kemampuan untuk memperluas dan mengembangkan konsep yang ada, menambahkan detail dan komponen untuk membuat ide lebih nyata dan terimplementasi.³⁷

Sejalan dengan pendapat di atas, Munandar mengemukakan bahwa berpikir kreatif terdiri dari beberapa aspek utama yang harus dimiliki seseorang untuk dapat berpikir secara kreatif dan menghasilkan ide-ide yang orisinal. Aspek-aspek ini mencakup kemampuan untuk menghasilkan banyak ide, fleksibilitas, serta melihat sesuatu dari sudut pandang yang berbeda.³⁸

Sedangkan Leikin & Lev mendefinisikan ketiga aspek kreativitas sebagai berikut:

*(1) fluency refers to the continuity of ideas, flow of associations, and use of basic and universal knowledge, (2) flexibility is associated with changing ideas, approaching a problem in various ways, and producing a variety of solutions, (3) novelty is characterized by a unique, new/fresh way of thinking and unique/original products of a mental or artistic activity.*³⁹

³⁷ R.J. Sternberg, *Handbook of Creativity*, (New York: Cambridge University Press, 1999).

³⁸ Dewi Patmalasari, Dian Septi Nur Afifah, Gaguk Resbianoro, "Karakteristik Tingkat Kreativitas Peserta didik yang Memiliki Disposisi Matematis Tinggi dalam Menyelesaikan Soal Matematika," *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)* 6, no. 1 (2017): 30-38.

³⁹ *Ibid.*

Leikin dan Lev menjelaskan tiga aspek utama dari kreativitas yaitu pertama, kelancaran (fluency) merujuk pada kontinuitas ide, aliran asosiasi, dan penerapan pengetahuan dasar serta pengetahuan umum. Aspek ini menunjukkan kemampuan individu untuk memproduksi berbagai ide dalam waktu yang singkat. Kedua, fleksibilitas (flexibility) berkaitan dengan kemampuan untuk mengubah ide, mendekati suatu masalah dengan berbagai cara, dan menghasilkan berbagai solusi yang berbeda. Ini mencerminkan keterbukaan seseorang terhadap perspektif baru dan kemampuan untuk beradaptasi. Ketiga, kebaruan (novelty) ditandai oleh cara berpikir yang unik dan baru, serta produk yang orisinal atau berbeda dari aktivitas mental atau artistik yang dilakukan. Aspek kebaruan ini penting dalam menciptakan solusi yang inovatif dan menarik.

Berdasarkan pandangan para ahli, dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan penting yang perlu dikembangkan pada peserta didik. Kreativitas melibatkan komponen-komponen seperti kelancaran berpikir, keluwesan, keaslian, dan elaborasi, serta proses identifikasi masalah, pencarian solusi, dan komunikasi hasil. Pengembangan kreativitas juga membutuhkan motivasi intrinsik peserta didik serta lingkungan belajar yang mendukung. Oleh karena itu, pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan kreativitas peserta didik perlu memperhatikan aspek-aspek tersebut.

Menurut Rogers, faktor-faktor yang dapat mendorong munculnya kreativitas individu antara lain :

a. Dorongan dari dalam diri sendiri

Menurut Roger, setiap individu memiliki kecenderungan atau dorongan internal untuk berkreasi, mengaktualisasikan potensi, serta mengungkapkan dan mengoptimalkan semua kapasitas yang dimilikinya. Dorongan ini menjadi motivasi utama untuk kreativitas ketika individu menjalin hubungan baru dengan lingkungan sekitarnya dalam usaha untuk menjadi diri mereka sepenuhnya.

b. Dorongan dari lingkungan

Munandar menyebutkan bahwa faktor-faktor yang memengaruhi kreativitas meliputi kemampuan berpikir dan sifat kepribadian yang berinteraksi dengan lingkungan tertentu. Faktor kemampuan berpikir mencakup kecerdasan (inteligensi) serta pengayaan bahan berpikir yang berasal dari pengalaman dan keterampilan. Sementara itu, faktor kepribadian terdiri dari ingin tahu, harga diri dan kepercayaan diri, sifat mandiri, berani mengambil resiko dan sifat asertif.⁴⁰

4. Pembelajaran IPAS di SD

Salah satu pembelajaran pada Implementasi Kurikulum Merdeka yaitu IPAS. Mata pelajaran ini menggabungkan kajian sosial atau IPS dan topik ilmiah atau IPA, artinya mata pelajaran IPA dan IPS dilaksanakan dalam

⁴⁰ Rifky Riansyah, Deden A. Wahab Sya'roni, "Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kreatifitas dan Inovasi serta Implikasinya Terhadap Kinerja Karyawan Dada Konsultan Perencanaan dan Pengawasan Arsitektur di Kota Serang, Provinsi Banten," *Jurnal Ilmiah Manajemen UNIKOM* 2, no. 1 (2016): 1-17.

satu semester yaitu semester pertama IPA dan semester kedua IPS. Akan tetapi peneliti lebih fokus pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pada materi magnet.

IPA adalah metode untuk memahami alam secara sistematis, bukan sekadar penguasaan sekumpulan pengetahuan yang terdiri dari fakta, konsep, atau prinsip.⁴¹ Pembelajaran IPA pada Kurikulum Merdeka ini memberikan kebebasan kepada peserta didik dan guru untuk berinovasi, belajar secara mandiri, dan berkreasi, serta kebebasan ini memungkinkan guru menciptakan suasana belajar yang nyaman.

Hakikat pembelajaran IPA dapat dibagi menjadi tiga bagian: Pertama, ilmu pengetahuan alam merupakan produk dari fakta, prinsip, hukum, dan teori-teori ilmiah. Kedua, sains sebagai proses, yaitu untuk eksplorasi dan pemahaman pengetahuan tentang alam. Proses ilmiah seorang ilmuwan melibatkan mengamati, mengukur, mengklasifikasikan, dan menyimpulkan. Ketiga, sains sebagai sikap, artinya dalam mempelajari sains harus mengembangkan sikap ilmiah. Menurut Sulistyorin, ada sembilan aspek yang dikembangkan dari sikap ilmiah ketika mempelajari sains diantaranya: sikap ingin tahu, keinginan untuk memperoleh sesuatu yang baru, sikap kooperatif, pantang menyerah, berpikiran terbuka, rasa tanggung jawab, berpikir bebas, dan disiplin diri. Sikap ilmiah ini

⁴¹ Depdiknas, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, (Jakarta: Dikmenum, Depdiknas, 2008), 484-485.

dikembangkan melalui kegiatan peserta didik pada pembelajaran IPA saat diskusi, eksperimen, simulasi, dan kegiatan proyek lapangan.⁴²

Diharapkan pendidikan IPA membantu peserta didik memahami diri mereka sendiri dan lingkungan sekitar mereka, serta memberi mereka peluang untuk mengembangkannya dalam kehidupan sehari-hari. Dalam kehidupan sehari-hari, ilmu ini digunakan untuk memenuhi kebutuhan manusia melalui pemecahan masalah yang timbul. Akibatnya, pembelajaran di SD/MI menekankan pengembangan keterampilan proses dan sikap ilmiah melalui pengalaman belajar langsung.

Tujuan pembelajaran IPAS dalam kurikulum merdeka ini adalah untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreatif, serta kemampuan memecahkan masalah melalui integrasi antara konsep-konsep alam dan sosial. Kurikulum Merdeka memberi ruang bagi pembelajaran yang lebih berpusat pada peserta didik, memberi kesempatan pada mereka untuk lebih aktif dalam mengembangkan kompetensinya.⁴³

Menurut Depdiknas, Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di Sekolah Dasar (SD) dan Madrasah Ibtidaiyah (MI) bertujuan untuk memberikan pemahaman dasar tentang konsep-konsep ilmiah yang berkaitan dengan alam dan lingkungan sekitar. Tujuan ini tidak hanya mencakup pengetahuan semata, tetapi juga keterampilan berpikir, sikap

⁴² Ahmad Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana, 2013), 165.

⁴³ Sri Nuryani, Lutfi Hamdani Maula, Inna Khaleda Nurmeta, "Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata* 4, no. 2 (2023): 599-603.

ilmiah, serta kesadaran terhadap pentingnya menjaga alam. Berikut adalah tujuan mata pelajaran IPA di SD/MI diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Mengembangkan Kemampuan Berpikir Ilmiah. IPA di SD/MI bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan logis dalam mengamati, mengeksplorasi, dan menyelesaikan masalah terkait alam dan lingkungan.
- b. Memperkenalkan Konsep-konsep Alam dan Lingkungan. Tujuan utama IPA di SD/MI adalah untuk memperkenalkan konsep-konsep dasar yang berkaitan dengan alam, seperti makhluk hidup, materi, energi, serta fenomena alam yang ada di sekitar peserta didik. Ini membantu peserta didik memahami dunia tempat mereka tinggal.
- c. Mengembangkan Keterampilan Praktis dalam Sains. IPA bertujuan untuk mengembangkan keterampilan praktis, seperti pengamatan, eksperimen, pengukuran, dan pelaporan. Ini membantu peserta didik memahami pentingnya metode ilmiah dalam memecahkan masalah.
- d. Menumbuhkan Sikap Positif terhadap Ilmu Pengetahuan. Mata pelajaran IPA juga bertujuan untuk menumbuhkan sikap ilmiah yang positif, seperti rasa ingin tahu, keterbukaan, ketelitian, dan keinginan untuk selalu mencari pengetahuan baru.
- e. Mengajarkan Konsep Keterkaitan Antara Manusia dan Alam. IPA di SD/MI bertujuan untuk menumbuhkan kesadaran peserta didik tentang hubungan yang erat antara manusia dan alam, serta pentingnya pelestarian alam.

- f. Membentuk Karakter Mandiri dan Bertanggung Jawab. Selain keterampilan ilmiah, IPA juga bertujuan untuk membentuk karakter peserta didik yang mandiri, berpikir kritis, dan bertanggung jawab terhadap lingkungan sekitar. Peserta didik diajak untuk berpikir secara sistematis dan membuat keputusan yang tepat.
- g. Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah. Salah satu tujuan IPA adalah untuk melatih peserta didik dalam pemecahan masalah yang terkait dengan sains dan kehidupan sehari-hari. Hal ini melibatkan pemikiran kreatif dan logis untuk mencari solusi dari masalah yang ada.⁴⁴

Mata pelajaran IPA di SD/MI bertujuan untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan dasar tentang dunia ilmiah, keterampilan praktis, serta sikap ilmiah yang positif. Selain itu, IPA diharapkan dapat menumbuhkan kesadaran akan pentingnya menjaga alam dan mengembangkan kemampuan untuk memecahkan masalah secara sistematis. Kurikulum yang diterapkan juga bertujuan untuk mendorong peserta didik berpikir kreatif, kritis, dan mandiri, serta menghubungkan pengetahuan ilmiah dengan kehidupan sehari-hari mereka.

Ruang lingkup materi kajian IPA untuk SD/MI kelas IV mencakup aspek-aspek berikut:

- a. Tumbuhan meliputi : bagian tubuh tumbuhan, fotosintesis, proses paling penting di bumi, dan perkembangan tumbuhan.

⁴⁴ Depdiknas, Loc, Cit.

- b. Wujud Zat, sifat-sifat dan kegunaannya meliputi: cair, padat dan gas.
- c. Gaya di Sekitar Kita meliputi : Pengaruh gaya terhadap benda, Magnet, Gaya Gravitasi.
- d. Energi dan perubahannya meliputi: energi potensial (energi kimia, pegas, dan gravitasi), energi kinetik (energi panas, bunyi, cahaya, dan energi listrik).⁴⁵

Pembelajaran IPA di SD mendorong peserta didik untuk secara mandiri menemukan pengetahuan tentang lingkungan sekitar, sehingga pengalaman belajar menjadi lebih bermakna bagi mereka. Selain itu, tujuan pengajaran IPA di SD adalah agar peserta didik memahami dan meyakini bahwa alam beserta isinya adalah ciptaan Tuhan Yang Maha Esa, yang membuat mereka lebih menghargai alam dengan senantiasa menjaga dan melestarikannya.

5. Materi Gaya Magnet

Magnet adalah salah satu elemen yang memiliki kemampuan untuk menarik elemen lain di sekitarnya yang memiliki sifat-sifat tertentu, sehingga menghasilkan reaksi gaya. Dengan demikian, setiap magnet pasti memiliki gaya kemagnetan yang dapat menarik benda-benda lain di sekitarnya. Gaya magnet merupakan bentuk gaya yang mampu menarik benda-benda yang terbuat dari bahan tertentu, yang dihasilkan oleh keberadaan magnet itu sendiri.⁴⁶

⁴⁵ Yudi Wijanarko, "Model Pembelajaran *Make A Match* untuk Pembelajaran IPA yang Menyenangkan," *Jurnal Taman Cendekia* 01, no .01 (2017): 52-59.

⁴⁶ Kamal N, "Pengertian Gaya Magnet: Sifat, Manfaat, dan Contoh", Diakses 3 Oktober 2024, <https://www.gramedia.com/literasi/pengertian-gaya-magnet/>.

Magnet dapat menempel pada besi karena ada gaya magnet. Gaya magnet tidak dapat bekerja terhadap semua benda. Gaya magnet hanya dapat bekerja pada logam-logam tertentu, seperti besi baja, kobalt, dan nikel. Ada berbagai bentuk magnet untuk fungsi yang berbeda-beda. Bentuk magnet, yaitu batang, silinder, jarum, ladam dan lingkaran. Misalnya, magnet jarum biasa digunakan pada kompas.

Terdapat beberapa sifat-sifat yang melekat pada magnet diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Menarik benda dari bahan-bahan tertentu.

Magnet memiliki kemampuan gaya tarik. Gaya yang dipengaruhi oleh magnet disebut juga gaya magnet.

- b. Memiliki kutub.

Gaya magnet terbesar terletak di kedua ujung magnet. Kedua ujung magnet tersebut dinamakan kutub magnet. Ada dua macam kutub magnet, yaitu kutub utara dan kutub selatan.

- c. Memiliki gaya magnet.

Gaya magnet menyebabkan benda-benda yang memiliki sifat magnetis tertarik oleh magnet. Gaya magnet dapat menembus benda-benda tertentu. Kekuatan penetrasi gaya magnet dipengaruhi oleh beberapa faktor, termasuk jenis penghalang, ketebalan penghalang, kekuatan magnet, dan jarak antara magnet dengan benda tersebut.

d. Menarik dan menolak magnet lain.

Kedua magnet dapat saling menarik apabila bertemu dua kutub yang berlainan. Kedua magnet dapat saling menolak apabila bertemu dua kutub yang sejenis.

Sifat kemagnetan pada sebuah benda dapat terbentuk dengan berbagai cara. Sifat kemagnetan dapat terbentuk secara alami atau buatan. Berdasarkan sifat kemagnetan, magnet dibedakan menjadi magnet alami dan magnet buatan. Magnet buatan merupakan magnet yang dapat dibuat secara mandiri. Magnet ini dapat dihasilkan dengan cara digosok menggunakan magnet lain, diinduksi, atau dengan mengalirkan arus listrik untuk menghasilkan elektromagnet.

- a) Pembuatan magnet dengan cara digosok dilakukan dengan menggosok searah dan berulang-ulang, hingga benda tersebut mampu menarik benda logam. Semakin lama waktu penggosokan, akan semakin lama sifat kemagnetan bertahan di dalam benda yang digosok oleh magnet.
- b) Pembuatan magnet dengan cara diinduksi dilakukan dengan mendekatkan atau menempelkan magnet pada benda yang akan dijadikan magnet. Sifat kemagnetan benda akan hilang apabila magnet dijauhkan dengan benda yang didekatkan dengan magnet.
- c) Pembuatan magnet dengan cara dialiri arus listrik (elektromagnet) dilakukan dengan cara melilitkan benda logam, seperti paku, dengan kawat yang dihubungkan dengan kutub-kutub baterai. Sifat kemagnetan yang dihasilkan dari elektromagnet lebih besar

dibandingkan sifat kemagnetan yang dihasilkan dari magnet gosok dan induksi.⁴⁷

B. Hasil Penelitian Terdahulu

Hasil penelitian terdahulu atau studi literatur merujuk pada temuan-temuan yang sudah ada dalam berbagai penelitian sebelumnya, yang digunakan untuk memberikan dasar teoritis dan konteks bagi penelitian yang sedang dilakukan. Dalam konteks akademik, penelitian terdahulu digunakan untuk mengidentifikasi celah penelitian, memperkuat argumen atau hipotesis, dan memberikan wawasan tentang metode yang dapat digunakan.

Penelitian tentang penggunaan Model PjBL sudah banyak dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Sebagai bahan pembandingan, peneliti menelaah beberapa penelitian tentang Model PjBL. Dalam hal ini peneliti mengemukakan penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan diteliti, yaitu penelitian yang dilakukan oleh:

1. Skripsi ini ditulis oleh Hany Hafiana Tahun 2022, dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Project-Based Learning (PjBL) Terintegrasi Stem Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Materi IPA Kelas 4 Di SDI Surya Buana”. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengaruh penerapan model PjBL yang terintegrasi dengan pendekatan STEM terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas IV. Dengan menggunakan metode kuantitatif dan desain pre-experimental, penelitian melibatkan peserta didik kelas 4C berjumlah 21. Hasil analisis

⁴⁷ Iren M.J.A, Khristiyono, Nani R, *ESPS IPAS 4 Volume 1 untuk SD/MI Kelas IV (K-Merdeka)*, (Jakarta: Erlangga, 2022), 74-77.

menunjukkan bahwa nilai rata-rata pre-test adalah 53,095 dan nilai rata-rata post-test meningkat menjadi 75,952. Uji hipotesis menggunakan paired sample t-test menghasilkan nilai t-hitung sebesar 8,181 dengan probabilitas (Sig.) 0,000, yang menunjukkan pengaruh signifikan model PjBL terintegrasi STEM terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Temuan ini menekankan pentingnya penggunaan model pembelajaran inovatif dalam pendidikan untuk mengembangkan kreativitas peserta didik, sejalan dengan tuntutan keterampilan abad ke-21.⁴⁸

Persamaan penelitian adalah berjudul tentang pengaruh model *Project-Based Learning* (PjBL) terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di tingkat sekolah dasar, menggunakan pendekatan kuantitatif untuk mengukur hasil belajar peserta didik dan desain penelitian yang bertujuan untuk melihat pengaruh model pembelajaran terhadap kreativitas. *Variabel independen* pada keduanya adalah model PjBL, sementara *variabel dependen* adalah kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Perbedaannya adalah penelitian yang ditulis oleh Hany Hafiana menggunakan menggunakan *pre-experimental* sedangkan penelitian yang akan dilaksanakan menggunakan desain *quasi-experimental*. Perbedaan yang

⁴⁸ Hany Hafiana, "Pengaruh Model Pembelajaran Project-Based Learning (PjBL) Terintegrasi Stem Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Materi IPA Kelas 4 Di SDI Surya Buana", (Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2022), 37.

kedua yaitu objek penelitian, di mana penelitian ini akan dilaksanakan di MI Negeri 1 Kebumen.

2. Jurnal ini ditulis oleh Richard Adony Natty, Firosalia Kristin, dan Indri Anugraheni dengan judul “Peningkatan Kreativitas dan Hasil Belajar Peserta didik melalui Model Pembelajaran Project Based Learning di Sekolah” Tahun 2019. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam 2 siklus. Penelitian dilaksanakan di SDN Gendongan 02 Salatiga dengan subjek penelitian peserta didik kelas 3 sebanyak 31 peserta didik. Teknik pengumpulan datanya menggunakan tes dan non-tes. Metode analisis datanya menggunakan deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil dari penelitian ini, peneliti menyimpulkan bahwa 1) Terjadi peningkatan kreativitas peserta didik dari kondisi awal rata-rata 52% (kategori rendah) menjadi 68% (kategori sedang) pada siklus I dan 81% (kategori tinggi) pada siklus II. 2) Terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik, dari rata-rata 65 pada kondisi awal menjadi 72 pada siklus I (66% peserta didik tuntas) dan 79 pada siklus II (87% peserta didik tuntas). 3) Penerapan model pembelajaran Project Based Learning terbukti dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar peserta didik kelas 3 SD.⁴⁹

Persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada penggunaan model pembelajaran berbasis proyek

⁴⁹ Richard Adony Natty, Firosalia Kristin, Indri Anugraheni, “Peningkatan Kreativitas dan Hasil Belajar Peserta didik melalui Model Pembelajaran Project Based Learning di Sekolah,” *Jurnal Basicedu* 3, no .4 (2019): 1082-1092.

(*Project Based Learning*/PjBL) untuk meningkatkan kreativitas peserta didik. Perbedaannya terletak pada jenis penelitiannya, jenis penelitian dalam penelitian yang di tulis oleh Richard Adony Natty, dkk adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam 2 siklus, sedangkan jenis penelitian yang akan dilakukan adalah penelitian kuantitatif eksperimen.

3. Skripsi ini ditulis oleh Patmawati dengan judul "Pengaruh Model Project Based Learning (PjBL) Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas IV SDN 1 Ampenan Tahun Pelajaran 2023/2024" Tahun 2023. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model PjBL terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas IV, dengan desain penelitian quasi-experimental. Sampel penelitian terdiri dari 61 anak, dibagi menjadi kelas eksperimen (IV A, 30 anak) dan kelas kontrol (IV B, 31 anak). Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pre-test* kelas eksperimen adalah 47,5, sedangkan nilai rata-rata *post-test* meningkat menjadi 69,16. Uji hipotesis menggunakan *independent sample t-test* menghasilkan nilai signifikansi 0,000, yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan model PjBL terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Penelitian ini mendukung pentingnya penggunaan model pembelajaran inovatif untuk mengembangkan kreativitas peserta didik dalam pendidikan.⁵⁰

⁵⁰ Patmawati, "Pengaruh Model Project Based Learning (PjBL) Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas IV SDN 1 Ampenan Tahun Pelajaran 2023/2024", (Mataram: UIN Mataram, 2023), 73.

Persamaan penelitian ini yang pertama sama-sama mengangkat topik tentang pengaruh model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) terhadap kreativitas atau kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas IV sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah. Kedua, keduanya memiliki tujuan penelitian yang serupa, yaitu untuk mengetahui apakah penerapan model PjBL dapat meningkatkan kreativitas peserta didik. Ketiga, dari segi pendekatan, keduanya menggunakan pendekatan kuantitatif dan metode quasi eksperimen, yang melibatkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Keempat, instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data juga memiliki kesamaan, yaitu berupa *pretest* dan *posttest*, observasi, dokumentasi, serta angket atau tes. Terakhir, kedua penelitian mengajukan hipotesis bahwa model pembelajaran PjBL memiliki pengaruh positif terhadap kreativitas peserta didik. Perbedaannya adalah objek penelitian, penelitian ini akan dilaksanakan di MI Negeri 1 Kebumen, sedangkan penelitian yang ditulis oleh Patmawati di SDN 1 Ampenan.

4. Skripsi ini ditulis oleh Maizar Azha berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) terhadap Kreativitas Peserta Didik pada Materi Fluida Statis di SMA Negeri 2 Delima Kabupaten Pidie” Tahun 2019. Penelitian ini menggunakan desain *true experimental* dengan pendekatan kuantitatif dan menggunakan teknik post-test only control group design. Sampel diambil secara purposive dari kelas XI IPA1 sebagai kelas eksperimen dan XI IPA2 sebagai kelas kontrol. Instrumen

yang digunakan adalah rubrik observasi kreativitas peserta didik. Hasil uji-t menunjukkan nilai t_{hitung} sebesar 16,48, yang jauh lebih besar dari t_{tabel} 1,67 pada taraf signifikan 5% ($\alpha = 0,05$), sehingga hipotesis alternatif (H_a) diterima. Artinya, ada pengaruh signifikan model PjBL terhadap kreativitas peserta didik pada materi fluida statis dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional. Penelitian ini memberikan bukti kuat bahwa model PjBL dapat mendorong keterlibatan aktif peserta didik, melatih kerja kolaboratif, dan meningkatkan keterampilan berpikir kreatif dalam pelajaran fisika.⁵¹

Persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada pembahasan yaitu keduanya membahas pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) terhadap kreativitas peserta didik. Penelitian ini sama-sama menggunakan pendekatan kuantitatif dan metode eksperimen, serta bertujuan untuk mengetahui apakah PjBL dapat meningkatkan kreativitas belajar. Instrumen yang digunakan pun serupa, yaitu observasi kreativitas yang dilakukan langsung oleh peneliti atau observer. Perbedaannya terletak pada subjek penelitian, subjek penelitian dalam penelitian yang ditulis Maizar Azha adalah tingkat SMA kelas XI, sedangkan subjek penelitian yang akan dilakukan adalah peserta didik kelas IV MI Negeri 1 Kebumen. Perbedaan kedua yaitu penelitian Maizar Azha menggunakan *desain true eksperimen* dengan

⁵¹ Maizar Azha, "Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) terhadap Kreativitas Peserta Didik pada Materi Fluida Statis di SMA Negeri 2 Delima Kabupaten Pidie", (Banda Aceh: UIN Ar-Raniry Banda Aceh, 2019), 50.

post-test only control group, sedangkan penelitian ini menggunakan *desain quasi eksperimen*.

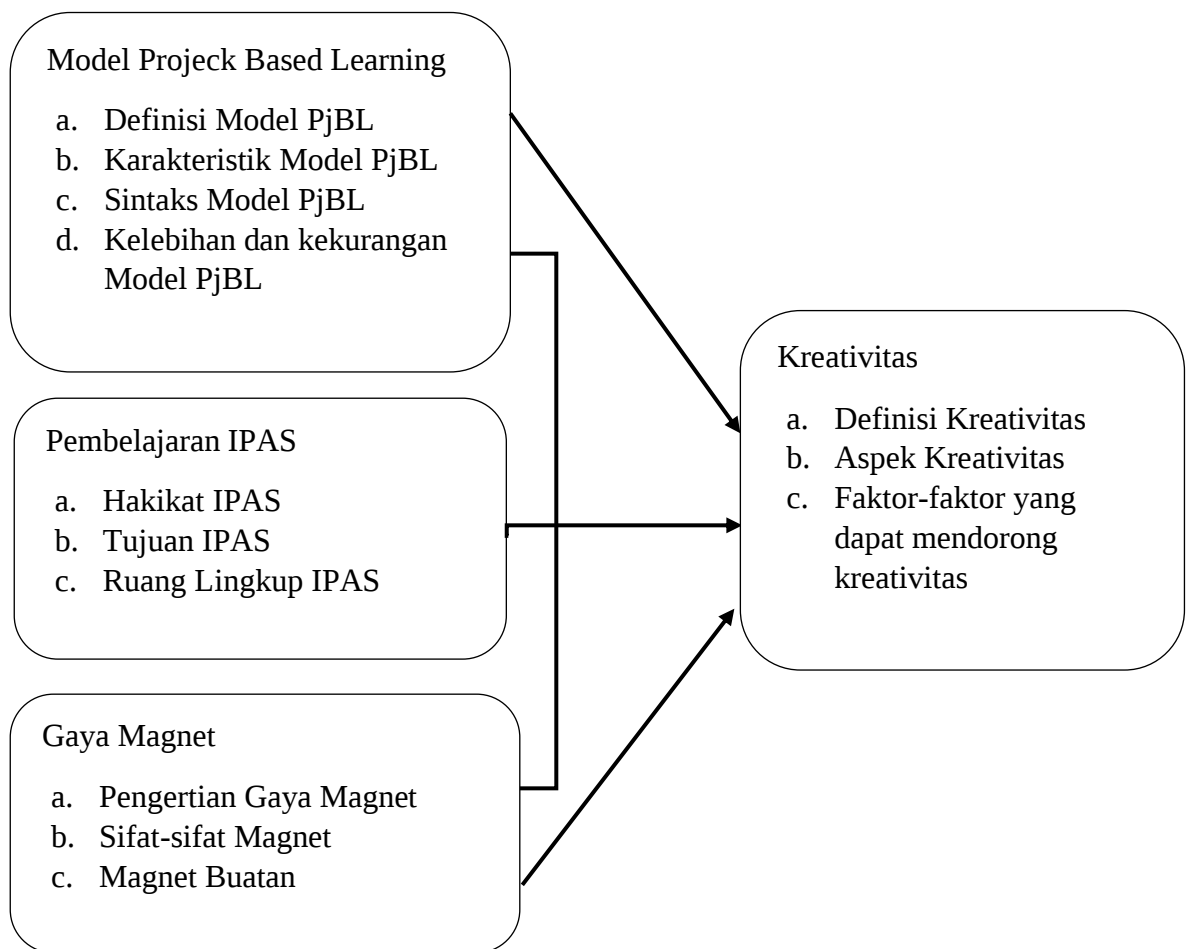
5. Skripsi ini ditulis oleh Naila Rahma Kurnia dengan judul "Pengaruh Model Project Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif IPAS Kelas IV SD Negeri" Tahun 2024. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak penerapan model pembelajaran berbasis proyek terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas IV di SD Negeri 5 Metro Pusat. Dengan menggunakan desain quasi-experimental dan melibatkan 41 peserta didik sebagai sampel dari populasi 59, hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh signifikan, ditunjukkan dengan nilai F_{hitung} sebesar 46,55, yang lebih besar dari F_{tabel} 4,35. Temuan ini mengindikasikan bahwa penerapan model project based learning dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik dalam pembelajaran IPAS.⁵²

Persamaannya yaitu pada fokusnya yang sama, yaitu pengaruh model Project Based Learning (PjBL) terhadap kreativitas peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPAS) di tingkat sekolah dasar. Kedua penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dan desain eksperimen, serta bertujuan untuk mengeksplorasi apakah penerapan model PjBL dapat meningkatkan kreativitas peserta didik. Selain itu, instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data juga serupa, berupa *pretest* dan *posttest* untuk mengukur hasil belajar. Perbedaannya terletak

⁵² Naila Rahma Kurnia, "Pengaruh Model Project Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif IPAS Kelas IV SD Negeri", (Bandar Lampung: UNILA, 2024), 72.

pada desain yang digunakan dan objek penelitian. Penelitian yang di tulis oleh Naila Rahma Kurnia menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sementara penelitian yang akan dilakukan menggunakan desain *quasi-experimental* yang melibatkan kelompok kontrol dan eksperimen yang tidak dipilih secara acak. Selain iu, penelitian ini dilaksanakan di MI Negeri 1 Kebumen dengan fokus pada peserta didik kelas IV.

C. Kerangka Teori



Gambar 2.1
Kerangka Teori

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah sebuah dugaan sementara mengenai suatu masalah yang belum tentu benar, sehingga perlu diuji melalui penelitian empiris. Hipotesis berfungsi sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian. Dalam penelitian ini, terdapat dua jenis hipotesis: hipotesis alternatif yang disingkat H_a dan hipotesis nol yang disingkat H_0 . Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_a : Terdapat pengaruh penggunaan model PjBL terhadap kreativitas peserta didik kelas IV pada mata pelajaran IPAS di MI Negeri 1 Kebumen.

H_0 : Tidak ada pengaruh penggunaan model PjBL terhadap kreativitas peserta didik kelas IV pada mata pelajaran IPAS di MI Negeri 1 Kebumen.