

**IMPLEMENTASI DESAIN MODEL *PROJECT BASED LEARNING*
(PjBL) UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS PESERTA
DIDIK DALAM PEMBELAJARAN IPS KELAS V
MIN 6 BANDAR LAMPUNG**

Skripsi

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-
syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana S1 dalam
Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh:

MELISA PUTRI

NPM: 1811100242



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
TAHUN 1444 H/2023 M**

**IMPLEMENTASI DESAIN MODEL *PROJECT BASED LEARNING*
(PjBL) UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS PESERTA
DIDIK DALAM PEMBELAJARAN IPS KELAS V
MIN 6 BANDAR LAMPUNG**

Skripsi

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-
Syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana S1 dalam
Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh:

**MELISA PUTRI
NPM: 1811100242**

Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



**Pembimbing I : Dr. Baharudin, M. Pd
Pembimbing II : Ida Fiteriani, M. Pd**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
TAHUN 1444 H/2023 M**

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh permasalahan yang penulis temukan di MIN 6 Bandar Lampung yaitu rendahnya kreativitas peserta didik dalam pembelajaran IPS. Permasalahan tersebut peneliti ketahui berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan di lapangan. Proses pembelajaran IPS dilaksanakan dengan hanya mencatat dan menghafal sehingga peserta didik kurang memahami materi yang diajarkan. Salah satu penyebabnya adalah belum optimalnya variasi dan inovasi pendidik dalam penggunaan model pembelajaran, sehingga peserta didik cenderung pasif yang menyebabkan komunikasi satu arah, mengakibatkan pembelajaran menjadi kurang menarik dan membosankan karena peserta didik kurang didorong untuk aktif serta membuat peserta didik kurang kreatif dalam mempelajari materi yang diajarkan. Dalam hal ini peneliti mengimplementasikan desain model *Project Based Learning* (PjBL). Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengimplemetasian desain model *Project Based Learning* (PjBL) untuk meningkatkan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran IPS kelas VC MIN 6 Bandar Lampung.

Metode penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VC MIN 6 Bandar Lampung yang berjumlah 28 orang peserta didik. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi aktivitas pendidik dan aktivitas peserta didik serta lembar observasi kreativitas peserta didik dan didukung oleh tes hasil belajar peserta didik dengan menggunakan analisis rumus presentase dan dokumentasi. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Analisis data yang digunakan yaitu analisis data kualitatif dan kuantitatif.

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dari pengolahan tingkat kreativitas peserta didik pada pra siklus dan siklus I serta II dengan pengimplemetasian desain model *Project Based Learning* (PjBL) diperoleh nilai rata-rata pra siklus skor 53,79% dengan kategori kurang kreatif kemudian meningkat pada siklus I skor 63,61% dengan kategori cukup kreatif dan meningkat pada siklus II

diperoleh skor 80,35% dengan kategori sangat kreatif. Jadi dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan kreativitas peserta didik dengan pengimplementasian desain model *Project Based Learning* (PjBL) dalam pembelajaran IPS kelas V MIN 6 Bandar Lampung.

Kata Kunci: *Project Based Learning* (PjBL), Kreativitas, Ilmu Pengetahuan Sosial.



SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Melisa Putri
NPM : 1811100242
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bawah skripsi yang berjudul “Implementasi Desain Model *Project Based Learning* (PjBL) Untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Dalam Pembelajaran IPS Kelas V MIN 6 Bandar Lampung” adalah benar-benar merupakan karya penyusunan sendiri, bukan duplikasi ataupun dari karya lain kecuali pada bagian yang sudah dirujuk atau disebut footnote atau daftar Pustaka. Apabila terbukti penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya pada penyusun.

Demikian surat pernyataan ini peneliti buat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung, 22 Januari 2023
Penulis



Melisa Putri
NPM. 1811100242



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : Implentasi Desain Model *Project Based Learning* (PjBL) Untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Dalam Pembelajaran IPS Kelas V MIN 6 Bandar Lampung

Nama : Melisa Putri
NPM : 1811100242
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

Untuk dimunaqsyahkan dan dipertahankan dalam Sidang
Munaqsyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Pembimbing II

Baharudin, M.Pd.
NIP. 198108162009121002

Ida Fiteriani, M.Pd
NIP.198206242011012004

Mengetahui,
Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Dr. Chairul Amriyah, M.Pd.
NIP. 196810201989122001



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan Judul: **IMPLEMENTASI DESAIN MODEL PROJECT BASED LEARNING (PjBl) UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN IPS KELAS V MIN 6 BANDAR LAMPUNG** disusun oleh: **MELISA PUTRI, NPM: 1811100242** Program Studi: **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**, telah diujikan dalam Sidang Munaqasyah di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung pada Hari/Tanggal: **Rabu/22 Februari 2023**, Pukul: **08:00-10:00 WIB**, Tempat: Ruang Sidang PGMI.

TIM MUNAQSYAH SKRIPSI

Ketua : Prof.Dr.H. Chairul Anwar, M.Pd (.....)

Sekretaris : Hasan Sastra Negara, M.Pd (.....)

Penguji Utama : Nurul Hidayah, M.Pd (.....)

Penguji Pendamping I : Dr. Baharudin, M.Pd (.....)

Penguji Pendamping II : Ida Fiteriani, M.Pd (.....)

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Hj. Nirya Diana, M.Pd
NIP. 196408281988032002



MOTTO

وَأَنْ لَّيْسَ لِلْإِنْسَانِ إِلَّا مَا سَعَىٰ ﴿٣٩﴾ وَأَنَّ سَعْيَهُ سَوْفَ يُرَىٰ ﴿٤٠﴾

“Bahwa manusia hanya memperoleh apa yang telah diusahakannya,
bahwa sesungguhnya usahanya itu kelak akan
diperlihatkan (kepadanya).”
(QS. An-Najm ayat 39-40).



PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirrabbi' alamin, segala puji bagi Allah SWT berkat rahmat dan hidayah-Nya sehingga tugas akhir ini dapat diselesaikan dengan sebaik-baiknya. skripsi ini kupersembahkan untuk orang-orang yang sangat aku sayangi dan cintai, yang telah memberikan dukungan, motivasi dan mencurahkan segenap jiwa dan raganya selama penyelesaian pendidikan S1 ini. Tugas akhir ini saya persembahkan untuk orang-orang yang paling berjasa dan sangat berharga dalam hidupku:

1. Kepada kedua orang tuaku yang paling hebat dalam hidupku dan paling aku sayangi, Bakku Ansori dan Makku Rosna Dewi. Terimakasih atas segala kasih sayang, ketulusan, kesabaran dan juga selalu memberikan doa serta dukungan dalam setiap langkahku yang tak pernah putus, terimakasih karena selalu menguatkan anakmu ini sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Aku sangat bersyukur dapat sekuat ini dengan adanya cinta kasih dari kalian.
2. Kepada abangku Ahmad Fitni yang paling aku sayangi terimakasih karena selalu dapat aku andalkan, terimakasih atas doa dan semangat yang tak putus-putusnya, bantuan yang tak terhingga serta ketulusan yang tiada batasanya hingga terselesaikannya skripsi ini.
3. Almamater UIN Raden Intan Lampung yang telah memberikan ilmu serta bimbingan untuk meraih cita-cita dan memberikan begitu banyak pengalaman yang sangat berarti, serta semua pihak yang telah ikhlas membantu dan mendukung penulis baik secara moril maupun materi dalam penyelesaian skripsi ini, sekali lagi terimakasih banyak.

RIWAYAT HIDUP

Melisa Putri dilahirkan di Penggawa V ulu pada tanggal 11 Oktober 1999. Anak kedua dari dua bersaudara, dari pasangan Bapak Ansori dan Ibu Rosna Dewi. Peneliti menyelesaikan pendidikan Sekolah Dasar di SDN Penggawa V Ulu pada tahun 2012, kemudian peneliti melanjutkan Sekolah Menengah Pertama di SMPN 1 Pesisir Tengah tamat dan berijazah pada tahun 2015 kemudian melanjutkan ke Sekolah Menengah Atas di SMA N 1 Pesisir Tengah tamat dan berijazah pada tahun 2018. Pada Tahun 2018 peneliti melanjutkan pendidikan di perguruan tinggi negeri, di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung pada Program Study Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Tarbiyah dan keguruan.

Penulis melaksanakan kuliah kerja nyata (KKN) di Desa Way Nukak Kecamatan Karya Penggawa Kabupaten Pesisir Barat dan melaksanakan Praktek kerja lapangan (PPL) di MIS Nurul Islam Karang Sari Lampung Selatan.



KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum. Wr.Wb

Puji Syukur penulis panjatkan atas limpahan Rahmat dan berkah dari Allah SWT, dan tak lupa salam serta solawat kita sanjungkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa kita semua dari zaman kegelapan ke zaman yang terang benderang. Sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsinya yang berjudul **“IMPLEMENTASI DESAIN MODEL *PROJECT BASED LEARNING* (PjBL) UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN IPS KELAS V MIN 6 BANDAR LAMPUNG”**. Skripsi ini yang telah disusun sebagai syarat untuk mencapai satu gelar sarjana pendidikan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Raden Intan Lampung.

Tak lupa penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah terlibat dalam pembuatan skripsi ini, baik doa, dukungan, bantuan pemikiran, tenaga dan fasilitas, sehingga penelitian ini berjalan dengan lancar sebagaimana mestinya. Rasa terimakasih ini penulis sampaikan kepada:

1. Prof. Dr. H. Nirva Diana, M. Pd, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Dr. Chairul Amriyah, M. Pd, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
3. Bapak Dr. Baharudin, M. Pd, selaku pembimbing utama yang dengan penuh keikhlasan dan kesabaran telah memberikan bimbingan, saran, pengarahan dan dukungan serta nasehat juga motivasi selama menyusun skripsi sehingga selesainya penulisan skripsi ini.
4. Ibu Ida Fiteriani, M. Pd selaku pembimbing kedua yang dengan penuh keikhlasan dan kesabaran telah memberikan bimbingan, saran, pengarahan dan dukungan serta nasehat juga motivasi selama menyusun skripsi sehingga selesainya penulisan skripsi ini.

5. Bapak dan ibu dosen serta para staf Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, khususnya prodi PGMI yang juga banyak memberikan bantuan.
6. Teristimewa Bakku Ansori, makku Rosna Dewi dan abangku Ahmad Fitni yang tercinta dan terkasih atas segala doa, kasih sayang, dukungan dan biaya dalam hal segalanya terutama dalam penulisan skripsi ini.
7. Sahabat saya Anggie Hc dan Mega Silvia, Miftachul Fadhila, Siti Nur Aini Yussi Restu Safira dan Rara Ayu Nabilla, juga teman-teman yang selalu memberikan *support system* dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.
8. Kepada seluruh pihak yang terlibat yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu terimakasih atas segala doa dan dukungan serta bantuan dalam bentuk apapun.

Semoga Allah SWT senantiasa membalas kebaikan Bapak, Ibu, saudara yang telah memberikan kebaikan lebih dari yang telah diberikan oleh penulis dan dicatat sebagai amal ibadah. Penulis sangat menyadari sepenuh hati bahwasannya didalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, akan tetapi semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca serta penulis, Aamiin.

Wassalamu'alaikum. Wr.Wb.

Bandar Lampung, 11 Oktober 2022
Penulis,

MELISA PUTRI

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS	iv
LEMBAR PERSETUJUAN	v
LEMBAR PENGESAHAN.....	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN.....	viii
RIWAYAT HIDUP	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Penegasan Judul	1
B. Latar Belakang Masalah.....	4
C. Identifikasi Masalah.....	12
D. Batasan Masalah	12
E. Rumusan Masalah	13
F. Tujuan Penelitian	13
G. Manfaat Penelitian	13
H. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan	14
I. Sistematika Penulisan	19
BAB II LANDASAN TEORI.....	21
A. Desain Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i>	21
1. Pengertian Model <i>Project Based Learning</i>	21
2. Karakteristik Model <i>Project Based Learning</i>	25
3. Langkah-langkah Model <i>Project Based Learning</i>	29

4. Kelebihan dan Kekuranga <i>Project Based Learning</i>	31
5. Manfaat Model <i>Project Based Learning</i>	34
B. Kreativitas Siswa	35
1. Pengertian Kreativitas.....	35
2. Ciri-ciri Kreativitas.....	37
3. Tujuan dan Cara Mengekspresikan Kreativitas ..	42
C. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).....	44
1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)	44
2. Karakteristik Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).....	45
3. Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)	46
4. Ruang Lingkup Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)..	47
D. Model Tindakan.....	48
E. Kerangka Berpikir.....	49
F. Hipotesis Penelitian	51

BAB III METODE PENELITIAN..... 53

A. Waktu dan Tempat Penelitian Pengembangan	53
B. Metode Dan Rancangan Siklus	53
C. Subjek Penelitian	57
D. Peran Dan Posisi Peneliti	57
E. Tahap Intervensi Tindakan.....	58
F. Hasil Intervensi Tindakan yang Diharapkan	61
G. Instrument Pengumpulan Data	61
1. Definisi Konseptual.....	61
2. Definisi Operasional	62
3. Kisi-kisi Intrumen	63
4. Jenis Instrumen	74
5. Validasi Instrumen	74
H. Teknik Pengumpulan Data.....	75
I. Keabsahan data	76
J. Analisi dan Interpretasi Data.....	77
K. Pengembangan Perencanaan Tindakan	82

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	83
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	83
B. Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	91
C. Analisis Data.....	151
D. Pembahasan	158
BAB V PENUTUP	163
A. Simpulan	163
B. Rekomendasi.....	163
DAFTAR RUJUKAN.....	165
LAMPIRAN.....	169



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Kisi-kisi Instrumen Observasi Aktivitas Pendidik....	64
Tabel 3.2	Kisi-kisi Instrumen Observasi Aktivitas.....	66
Tabel 3.3	Kisi-kisi Rubrik Kreativitas Peserta Didik	69
Tabel 3.4	Kisi-kisi Instrumen Tes Evaluasi	73
Tabel 3.5	Kreteria Penilaian Tingkat Keberhasilan kreativitas Peserta Didik.....	79
Tabel 3.6	Kreteria Penilaian Aktivitas Pendidik dan Peserta Didik	80
Tabel 3.7	Kreteria Penilaian Kreativitas Peserta Didik	81
Tabel 4.1	Nama Pendidk & Karyawan MIN 6 Bandar Lampung	86
Tabel 4.2	Daftar Peserta Didik.....	89
Tabel 4.3	Sarana Gedung	90
Tabel 4.4	Hasil Observasi Kreativitas Pra Siklus	94
Tabel 4.5	Hasil Observasi Aktivitas Pendidik Siklus I.....	105
Tabel 4.6	Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik Siklus I ...	112
Tabel 4.7	Hasil Observasi Kreativitas Peserta Didik Siklus I	117
Tabel 4.8	Hasil Tes Peserta Didik Siklus I.....	119
Tabel 4.9	Hasil Refleksi Siklus I.....	120
Tabel 4.10	Hasil Observasi Aktivitas Pendidik Siklus II	134
Tabel 4.11	Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik Siklus II..	141
Tabel 4.12	Hasil Observasi Kreativitas Peserta Didik Siklus II	145
Tabel 4.13	Hasil Tes Peserta Didik Siklus II	147
Tabel 4.14	Persentase Aktivitas Mengajar Pendidik	152
Tabel 4.15	Persentase Aktivitas Mengajar Peserta didik.....	153
Tabel 4.16	Skor Kreativitas Peserta Didik dengan Desain Model PjBL.....	155
Tabel 4.17	Skor Tes Peserta Didik dengan Desain Model PjBL.....	157

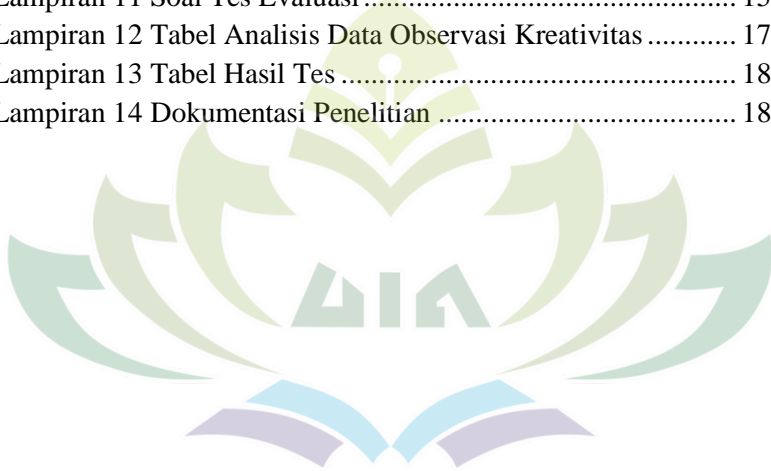
DAFTAR GAMBAR

Bagan 2.1	Kerangka Berpikir	50
Gambar 3.1	Rancangan Penelitian Model Kemmis & MC Taggart	54
Gambar 4.1	Grafik Aktivitas Mengajar Pendidik Menggunakan Model PjBL	152
Gambar 4.2	Grafik Aktivitas Belajar Peserta Didik Dengan Model PjBL.....	154
Gambar 4.3	Grafik Kreativitas Peserta Didik Dengan Model PjBL	156
Gambar 4.4	Diagram Tes Hasil Belajar Peserta Didik Dengan Model PjBL.....	157



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Permohonan Penelitian	169
Lampiran 2 Surat Balasan Pra Penelitian.....	170
Lampiran 3 Dokumentasi Pra Penelitian	171
Lampiran 4 Lembar Panduan Wawancara Pra.....	172
Lampiran 5 Surat Keterangan Penelitian	175
Lampiran 6 Validasi	176
Lampiran 7 Instrumen Pengumpulan Data	178
Lampiran 8 Silabus	189
Lampiran 9 RPP	196
Lampiran 10 LKPD.....	239
Lampiran 11 Soal Tes Evaluasi	151
Lampiran 12 Tabel Analisis Data Observasi Kreativitas	171
Lampiran 13 Tabel Hasil Tes	183
Lampiran 14 Dokumentasi Penelitian	187



BAB I

PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Sebagai langkah awal untuk menghindari kesalahpahaman dan untuk memahami judul skripsi ini, maka penulis menjelaskan beberapa pengertian yang menjadi topik dalam judul skripsi ini yang berjudul “Implementasi Desain Model *Project Based Learning* (PjBL) Untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Dalam Pembelajaran IPS Kelas V MIN 6 Bandar Lampung”. Berikut penjelasan dari beberapa pengertian istilah dalam judul skripsi ini:

1. Implementasi

Implementasi dapat diartikan juga sebagai penerapan merupakan suatu tindakan atau pelaksanaan dari sebuah rancangan yang telah disusun secara matang dan terperinci. Implementasi menurut Leo Agustino adalah suatu proses yang dinamis, dimana pelaksanaan kebijakan melakukan suatu aktivitas atau kegiatan, sehingga pada akhirnya akan mendapatkan suatu hasil yang sesuai dengan tujuan.¹

Berdasarkan penjelasan di atas maka implementasi dapat diartikan sebagai suatu pelaksanaan atau tindakan terhadap sesuatu baik aktivitas maupun kegiatan yang diharapkan dapat menimbulkan suatu dampak atau akibat sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

2. Desain Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL)

Desain model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) merupakan suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas yang berbasis proyek atau aktivitas

¹ Muliadi Mokodompit, dkk, *Implementasi Kebijakan Pendidikan Karakter* (Malang: Literasi Nusantara Abadi Grup, 2023), 12.

berupa lembar kerja yang dalam proses penemuannya melibatkan peserta didik menggunakan serangkaian pertanyaan yang tersusun dalam tugas.² Menurut Lestari, Fatchan, dan Ruja model pembelajaran berbasis proyek menekankan siswa untuk membuat proyek dan menghasilkan produk/karya, kemudian belajar dari proses pembuatan proyek dan produk tersebut agar materi mudah dipahami”.³

Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa *Project Based Learning* (PjBL) merupakan suatu desain model pembelajaran yang menggunakan proyek dimana peserta didik terlibat langsung pada proses pembuatan proyek dan produk tersebut bertujuan agar materi yang diajarkan mudah dipahami melalui pengalaman nyata dalam pembuatan produk.

3. Kreativitas

Moustakis berpendapat bahwa kreativitas merupakan pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu dengan diri sendiri, alam maupun dengan orang lain. Vincent juga berpendapat bahwa kreativitas merupakan penggunaan imajinasi, penemuan, pencarian dan penambahan sesuatu yang lain dalam proses kekaryaannya kita.⁴

Dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan penguasaan imajinasi berupa penemuan dari sebuah pengalaman yang kemudian diekspresikan melalui sebuah karya dalam bentuk terpadu dengan diri sendiri ataupun orang lain.

²Ahmad Nizar Rangkuti and Fitriani Fitriani, “Pengaruh Pendekatan Pembelajaran Pbl Dan Pjbl Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Mahasiswa Pada Mata Kuliah Statistik,” *Jurnal Ta'dib* 22, no. 2 (2019): 67, <https://ojs.iainbatangkar.ac.id/ojs/index.php/takdib/article/view/>.

³Isrok'atun, Amelia Rosmala, *Model-Model Pembelajaran Matematika* (Jakarta: Bumi Askara, 2018), 106-107.

⁴Nandy Prasetyo, *Anak Kreativitas Dan Seninya (Musik)* (Yogyakarta: Deepublish Publisher, 2020), 21.

4. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menurut Sardjiyo, dkk diartikan sebagai bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan atau satu perpaduan.⁵ Menurut S. Nasution mendefinisikan IPS sebagai pelajaran yang merupakan fusi atau panduan sejumlah mata pelajaran sosial. Dinyatakan bahwa IPS merupakan bagian kurikulum sekolah yang berhubungan dengan peran manusia dalam masyarakat yang terdiri atas berbagai aspek sejarah, ekonomi, geografi, sosiologi, antropologi dan psikologi sosial. Pada jenjang sekolah dasar mata pelajaran IPS diinterpretasikan sebagai kajian ilmu pengetahuan yang membahas tentang lingkungan dan manusia.⁶

Dapat disimpulkan bahwa IPS merupakan bidang studi yang mempelajari gejala dan masalah sosial yang ditinjau dari berbagai aspek kehidupan yang berhubungan dengan peran manusia dalam masyarakat yang terdiri atas berbagai aspek sejarah, ekonomi, geografi, sosiologi, antropologi dan psikologi sosial.

Pengertian beberapa istilah yang telah penulis paparkan diatas maka makna dari judul penelitian ini “Implementasi Desain Model *Project Based Learning* (PjBL) Untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Dalam Pembelajaran IPS Kelas V MIN 6 Bandar Lampung” yaitu untuk meningkatkan kreativitas peserta didik kearah yang lebih baik pada mata pelajaran IPS serta membangkitkan rasa semangat peserta didik untuk ikut terlibat langsung pada proses pembelajaran dan berani serta percaya diri dalam mengungkapkan pendapatnya.

⁵Yulia Siska, *Pembelajaran IPS Di SD/MI* (Yogyakarta: Garudhawaca, 2018), 25.

⁶Inge Ayudia, dkk, *Pendidikan IPS Sekolah Dasar* (Bandung: Media Sains Indonesia, 2022), 2.

Melalui implementasi desain model *Project Based Learning* (PjBL) yang diharapkan peserta didik dapat mendapatkan hasil yang optimal dan memuaskan, melalui pembelajaran yang berbasis proyek yang menekankan pada peserta didik untuk ikut terlibat langsung dalam proses pembelajaran dalam mengembangkan keterampilannya sesuai dengan tujuan pendidikan di era 4.0, melalui pembelajaran yang menghubungkan permasalahan yang nyata bagi peserta didik untuk mengembangkan daya pikirnya. Mata pelajaran IPS salah satu mata pelajaran yang cocok bila diterapkan model ini dilihat dari karakteristiknya yang tidak hanya teori saja yang mengutamakan pengetahuan semata namun juga mengutamakan peran peserta didik dalam menyelesaikan permasalahan yang berhubungan dengan kehidupan nyata.

Dengan demikian penulis meneliti “Implementasi Desain Model *Project Based Learning* (PjBL) Untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Dalam Pembelajaran IPS Kelas V MIN 6 Bandar Lampung”.

B. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu tiang dasar guna membangun dan meningkatkan mutu pendidikan sumber daya manusia untuk kemajuan suatu bangsa. Pendidikan diselenggarakan tidak hanya untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan saja, tetapi untuk membentuk karakter setiap individu.⁷ Dalam upaya mencerdaskan kehidupan bangsa, pendidikan nasional memiliki fungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter dan peradaban bangsa yang memiliki martabat dan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, cakap

⁷Andi Nurochmah, Dita Pembriani, Azwar Uswatun, “Penerapan Model Kooperatif Teknik Kancing Gemerincing Untuk Meningkatkan Sikap Komunikatif Siswa Di Kelas Tinggi,” *Jurnal Persada* 2 (2019): 2, <https://www.jurnal.ummi.ac.id/index.php/perseda/article/view/688>.

kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.⁸ Hal tersebut sesuai dengan pendidikan di era revolusi industri 4.0 saat ini, sebagaimana dijelaskan dalam permendikbud No. 20 Tahun 2016 tentang standar kompetensi lulusan pendidikan dasar dan menengah yang diharapkan dapat mewujudkan peserta didik dengan keterampilan yang kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif dan komunikatif.⁹

Masalah pendidikan erat kaitannya dengan proses belajar mengajar di sekolah dan keadaan peserta didik. Proses pembelajaran di sekolah diharapkan dapat mengembangkan segala potensi yang dimiliki oleh peserta didik dan mengarahkan peserta didik agar menjadi orang yang berguna serta memiliki pengetahuan yang luas dalam segala hal. Pada dasarnya pendidikan juga merupakan upaya pedagogis untuk menyampaikan sejumlah nilai yang dianut masyarakat suatu bangsa kepada sejumlah sasaran didik dengan proses pembelajaran.¹⁰ Rendahnya tingkat pendidikan di Indonesia tidak hanya disebabkan oleh peserta didik itu sendiri, tapi juga pendidik yang memberikan peranan penting dalam hal ini, jika tidak diikuti oleh perubahan dalam sistem dan cara mengajar pendidik di kelas maka proses pembelajaran akan berjalan sia-sia, oleh sebab itu diperlukan cara mengajar yang dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dalam konteks ini maka pendidik harus memiliki upaya yang ditujukan kearah pengembangan potensi yang dimiliki manusia secara maksimal sehingga dapat diwujudkan dalam bentuk yang

⁸Chairul Anwar, *Teori-Teori Pendidikan Klasik Hingga Kontemporer Formula Dan Penerapannya Dalam Pembelajaran* (Yogyakarta: IRCSoD, 2017), 122.

⁹Hendra Budiono, Muhammad Abdurrohimi, "Peran Guru Dalam Mengembangkan Keterampilan Komunikasi (*Communication*) Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Teratai", *Jurnal IKA: Ikatan Alumni PGSD UNAIKS* 8, no. 1, (2020): 120, <https://unars.ac.id/ojs/index.php/pgsdunars/article/view/589>.

¹⁰Chairul Anwar, "The Effectiveness of Islamic Religious Education in The Universities: The Effects on The Students' Characters in The Era Industri 4.0," *Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah* 3, no. 1 (2018): 77–78.

konkret dalam arti mampu menciptakan sesuatu yang bermanfaat bagi diri, masyarakat dan lingkungannya.¹¹

Upaya peningkatan mutu pendidikan tidak terlepas dari kualitas pendidik. pendidik yang berkualitas akan menghasilkan peserta didik yang berkualitas pula. Salah satu upaya yang dapat dilakukan guna meningkatkan mutu pendidikan dengan cara meningkatkan kreativitas belajar peserta didik. Menurut Kristin kreativitas merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menghasilkan suatu hal yang baru baik dari ide, dan gagasan yang dimilikinya akan menghasilkan sesuatu yang memiliki daya guna.¹² Kreativitas dalam kegiatan belajar mengajar di kelas, dapat ditingkatkan melalui pembelajaran kreatif dengan menggunakan model pembelajaran terintegrasi dalam semua pembelajaran yang sedang marak diterapkan oleh pendidik-pendidik kreatif masa kini.

Pembelajaran kreatif merupakan proses pembelajaran yang mengharuskan pendidik memotivasi dan memunculkan kreativitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung dengan melibatkan peserta didik dalam pembelajaran untuk merangsang peserta didik memunculkan kreativitasnya. Melalui pembelajaran yang melibatkan peserta didik akan dapat memecahkan masalah dan dapat mengambil kesimpulan dari berbagai aspek sudut pandang yang akan meningkatkan kemampuan kreativitas peserta didik salah satunya dalam pembelajaran IPS.

IPS adalah suatu program pendidikan yang pada pokoknya mempersoalkan manusia dalam lingkungan fisik maupun sosial.¹³ Mata Pelajaran IPS di dalamnya tidak hanya teori saja, namun kebanyakan peserta didik hanya menghafal konsep materi dan

¹¹Chairul Anwar, *Hakikat Manusia Dalam Pendidikan* (Yogyakarta: Suka Pers, 2014), 18.

¹²Andita Putri Surya, Stefanus C Relmasira, and Agustina Tyas Asri Hardini, "Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) (Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Kreatifitas Siswa Kelas III SD Negeri Sidorejo Lor 01 Salatiga," *Jurnal Pesona Dasar* 6, no. 1 (2018): 41–54, <http://202.4.186.66/PEAR/article/view/10703>.

¹³Ayudia, *Pendidikan IPS Sekolah Dasar*, 1.

kurang mampu menggunakan konsep materi tersebut dalam masalah-masalah kehidupan nyata. Hal ini dapat menimbulkan berbagai masalah mulai dari peserta didik tidak paham akan konsep materi IPS yang dipelajari hingga berakibat pada kreativitas belajarnya, sedangkan peran IPS bagi peserta didik sangatlah penting, karena ilmu-ilmu yang dipelajari dalam IPS akan membuat pengetahuan, sikap serta keterampilan peserta didik berkembang, dan dapat membentuknya memiliki karakter warga negara yang baik.¹⁴ Maka dari itu diperlukan suatu pembelajaran yang aktif serta kreatif antar pendidik dan peserta didik. Namun, kenyataan yang sebenarnya peserta didik kurang mampu dalam mengkomunikasikan dan menuangkan ide-ide yang ada dalam diri peserta didik. Peserta didik dapat menyelesaikan permasalahan yang diberikan pendidik, namun kadangkala peserta didik tidak dapat menjelaskan hasil pemikirannya sendiri kepada temannya. Perlu di pahami bahwa keberhasilan kemampuan peserta didik dalam memahami konsep materi ini ditentukan oleh keaktifan dan respon peserta didik terhadap pembelajaran.

Keberhasilan peserta didik dalam pembelajaran dipengaruhi oleh faktor-faktor yang terlibat dalam semua kegiatan belajar mengajar. Faktor-faktor tersebut adalah pendidik, peserta didik, serta dalam proses pembelajaran seperti model, metode, sarana dan prasarana serta pendekatan pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar, maka seorang pendidik harus dapat menciptakan dan merancang suatu strategi pembelajaran yang inovatif dan kreatif yang dapat diterima oleh peserta didik. Hal tersebut dikarenakan pada tingkat sekolah dasar inilah pondasi perkembangan kemampuan afektif, kognitif dan

¹⁴RegianiEga, Sania Amaliyah, Titin Rustini, "Analisis Problematika Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar Negeri Arcamanik 02 Bandung," *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 5, no. 1 (2023): 2, <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/download/11505/8833>.

psikomotorik.¹⁵ Hal tersebut sesuai dengan surah An- Nahl ayat 125, yaitu:

أُدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ ۝ ١٢٥

Artinya: “Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik, dan berdebatlah dengan mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu, Dialah yang lebih mengetahui siapa yang sesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui siapa yang mendapat petunjuk.” (QS. An-Nahl (16) 125).

Berdasarkan QS. An-Nahl ayat 125, pendidik bukan hanya dituntut menjadi fasilitator akan tetapi juga harus bisa memilih sumber belajar yang tepat, menarik, kreatif, inovatif, dan membuat peserta didiknya menjadi aktif, memotivasi peserta didik untuk giat menggali kreativitasnya dalam mengembangkan prestasinya serta membangun imajinasi dan kepercayaan diri peserta didik. Pendidik harus siap dalam segala aspek pembelajaran dimulai dari awal hingga akhir pembelajaran yang sudah tersusun dan terencana secara baik.

Berdasarkan fakta di sekolah khususnya kelas VC MIN 6 Bandar Lampung bahwa proses pembelajaran IPS masih cenderung berpusat kepada pendidik yang dimana peserta didik hanya duduk, mendengarkan, mencatat dan menghafal. Hal ini dibuktikan melalui studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti melalui observasi dan wawancara.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di kelas VC MIN 6 Bandar Lampung dapat diketahui bahwa pendidik belum menerapkan model pembelajaran *Project*

¹⁵Retno Utaminingsih, Dyan Asih Pratiwi, “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Pair Share* Terhadap Prestasi Belajar IPA Ditinjau Dari Keaktifan Siswa,” *Jurnal Taman Cendekia* 03, no. 01 (Juni 2019): 290, <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/tamancendekia/article/view/4330>.

Based Learning (PjBL). Akan tetapi pembelajarannya sudah dilakukan dengan baik, meskipun media pembelajaran yang dilakukan pendidik hanya memberikan buku paket, belum optimalnya variasi dan inovasi pendidik dalam penggunaan model dan media pembelajaran ini membuat kurang dilibatkan dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik cenderung pasif yang menyebabkan komunikasi satu arah, mengakibatkan pembelajaran menjadi kurang menarik dan membosankan karena peserta didik kurang didorong untuk aktif dalam mengikuti pembelajaran. Pada saat proses pembelajaran terlihat aktivitas peserta didik yang menyebabkan kreativitasnya kurang, seperti banyak peserta didik yang hanya mendengarkan dan menonton penjelasan materi yang disampaikan oleh pendidik, kurang adanya rasa keingintahuan yang besar untuk memberikan pertanyaan ataupun melihat dari sudut pandang yang berbeda yang menyebabkan peserta didik kurang mampu dalam mengkomunikasikan dan menuangkan ide-ide yang ada.

Hal diatas mengakibatkan peserta didik kurang memahami konsep materi yang mereka pelajari menyebabkan peserta didik kurang memiliki keterampilan untuk melakukan analisis terhadap materi yang dipelajari sehingga peserta didik kurang berani mengambil resiko untuk bertanggung jawab atas apa yang dilakukannya dimana peserta didik masih merasa takut untuk mengambil keputusan karena takut dikritik oleh temannya yang menyebabkan peserta didik kurang percaya diri ketika diminta untuk mecetuskan banyak gagasan, jawaban maupun pertanyaan, karena pembelajaran kurang berpusat kepada peserta didik. Karena hal tersebut banyak peserta didik menjadi kurang tekun dan disiplin dalam proses pembelajaran dimana peserta didik lebih yang asik melakukan hal-hal diluar pembelajaran seperti bermain, mengobrol bahkan berjalan-jalan ketika proses pembelajaran berlangsung.

Hasil observasi di atas juga ditunjang dengan hasil wawancara dari wali kelas VC dimana tingkat kreativitas peserta didik yang masih belum memenuhi kreteria kreativitas, diperoleh informasi bahwa peserta didik belum memiliki kemampuan untuk

mengembangkan dan memerinci suatu ide atau gagasan, serta belum mampu menyatakan pendapat dengan percaya diri. Selain dengan pendidik, peneliti juga melakukan wawancara dengan peserta didik kelas VC MIN 6 Bandar Lampung, didapatkan informasi bahwa peserta didik jarang diajak oleh pendidik untuk membuat suatu produk dari hasil pemikirannya sendiri, jikapun diharuskan membuat tugas prakarya atau proyek biasanya dikerjakan perindividu yang di jadikan PR dan yang mengerjakannya adalah orang tuanya. Sehingga, banyak ditemukan rendahnya kreativitas belajar peserta didik terutama pada mata pelajaran IPS di kelas V yang masih ditemukan banyak kendala, terutama masalah penggunaan metode pembelajaran yang diberikan oleh pendidik yang belum menunjang semangat peserta didik untuk belajar karena peserta didik kurang diberikan kesempatan untuk mengelola kreativitasnya melalui materi yang dipelajari. Kondisi demikian menjadi indikasi rendahnya kreativitas peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka perlu adanya upaya untuk mengatasinya mengingat pentingnya kreativitas bagi peserta didik serta melihat kondisi pembelajaran yang dibutuhkan peserta didik saat ini. Hal ini sejalan dengan firman Allah SWT dalam QS. Ar-Ra'd: 11:

لَهُ مُعَقِّبَاتٌ مِّنْ بَيْنِ يَدَيْهِ وَمِنْ خَلْفِهِ يَحْفَظُونَهُ مِنْ أَمْرِ اللَّهِ إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنفُسِهِمْ وَإِذَا أَرَادَ اللَّهُ بِقَوْمٍ سُوءًا فَلَا مَرَدَّ لَهُ وَمَا لَهُمْ مِّنْ دُونِهِ مِنْ وَالٍ ۝ ۱۱

Artinya: *Baginya (manusia) ada (malaikat-malaikat) yang menyertainya secara bergiliran dari depan dan belakangnya yang menjaganya atas perintah Allah. Sesungguhnya Allah tidak mengubah keadaan suatu kaum hingga mereka mengubah apa yang ada pada diri mereka. Apabila Allah menghendaki keburukan terhadap suatu kaum, tidak ada yang dapat menolaknya, dan sekali-kali tidak ada pelindung bagi mereka selain Dia.*

Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah memberikan pembelajaran IPS yang mampu menghadirkan pembelajaran berbasis proyek yang berpusat pada peserta didik untuk mengembangkan daya pikir, serta pembelajaran yang menghubungkan permasalahan yang nyata bagi peserta didik. Dengan ini penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) merupakan salah satu alternatif pilihan.

Menurut Lestari, Fatchan, dan Ruja model pembelajaran berbasis proyek menekankan peserta didik untuk membuat proyek dan menghasilkan produk/karya, kemudian belajar dari proses pembuatan proyek dan produk tersebut agar materi mudah dipahami.¹⁶ Model pembelajaran ini memberikan kesempatan pada peserta didik untuk menentukan sendiri proyek yang akan dikerjakannya, dan merupakan pembelajaran yang berdasarkan pada tingkat perkembangan berpikir dengan berpusat pada aktivitas belajar peserta didik, dilihat dari kegiatan yang dilakukan bertujuan untuk mengasah dan mengembangkan kreativitas peserta didik yang memungkinkan mereka untuk beraktivitas sesuai dengan keterampilan, kenyamanan dan minat belajarnya.

Model pembelajaran ini juga bersifat menyenangkan karena diharapkan dapat merubah cara belajar peserta didik secara mandiri dengan meningkatkan motivasi belajar, meningkatkan kreativitas peserta didik dalam berkarya, memunculkan ide-ide kreatif serta melatih kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam menyikapi suatu masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

Ditinjau dari uraian di atas, peneliti tertarik untuk mengimplementasikan desain model *Project Based Learning* (PjBL) untuk meningkatkan kreativitas peserta didik pada mata pelajaran IPS kelas V MIN 6 Bandar Lampung. Peneliti berharap dengan pengimplentasian atau penerapan desain model *Project Based Learning* (PJBL) untuk kelas V pada mata pelajaran IPS

¹⁶Isrok'atun, Amelia Rosmala, *Model-model Pembelajaran Matematik*, 106-107.

dapat membantu peserta didik lebih tertarik dan aktif dalam proses pembelajaran di kelas sehingga dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan kreativitas serta dapat mengeksplorasi ide-ide yang dapat menambah wawasan dan pengetahuan baru dengan pengimplementasian desain model *Project Based Learning* (PjBL).

C. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka identifikasi masalahnya sebagai berikut:

1. Pendidik belum pernah menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL).
2. Pendidik belum maksimal dalam mengelola pembelajaran di kelas sehingga proses pembelajaran pada kelas V MIN 6 Bandar Lampung masih berpusat pada pendidik (*Teacher Center*).
3. Belum optimalnya penggunaan model pembelajaran yang menyebabkan kurangnya variasi dan inovasi model pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas peserta didik
4. Peserta didik kurang dilibatkan dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik menjadi pasif yang menjadi indikasi rendahnya kreativitas belajar peserta didik.

D. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi latar belakang, terdapat beberapa permasalahan harus peneliti batasi. Batasan masalah dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian dilakukan pada kelas V MIN 6 Bandar Lampung
2. Penelitian ini difokuskan pada implementasi desain model *Project Based Learning* (PjBL) untuk meningkatkan kreativitas peserta didik

3. Penelitian ini dilakukan atau difokuskan pada mata pelajaran IPS kelas V

E. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang melatar belakangi penelitian yang telah dikemukakan diatas maka penulis membuat rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Apakah implementasi desain model *Project Based Learning* (PjBL) dapat meningkatkan kreativitas peserta didik dalam pembealajaran IPS kelas V MIN 6 Bandar Lampung?

F. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan diadakan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatkan kreativitas peserta didik melalui implementasi desain pembelajaran model *Project Based Learning* (PjBL) dalam pembelajaran IPS kelas V MIN 6 Bandar Lampung.

G. Manfaat Penelitian

Sebuah penelitian dilakukan pada intinya adalah untuk dapat memecahkan masalah yang diteliti yang kemudian akan mendapatkan hasil. Hasil penelitian inilah yang diharapkan dapat memberikan manfaat. Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini, yaitu:

1. Bagi Peneliti

Manfaat bagi peneliti dapat menambah pengetahuan dan wawasan sebagai calon pendidik kelak, sehingga pengetahuan yang didapatkan dapat dipergunakan sebagai bekal Ketika hendak mengajar.

2. Manfaat bagi peserta didik

- a. Meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap mata pelajaran IPS pada proses pembelajaran sehingga dapat mencapai kompetensi yang diharapkan.
- b. Meningkatkan kreativitas peserta didik selain itu untuk menambah wawasan dan pengalaman belajar bagi peserta didik kelas V MIN 6 Bandar Lampung

3. Bagi Pendidik

Memberikan motivasi, pengalaman, bahan evaluasi, menambah wawasan dan pengetahuan kepada pendidik untuk dapat menerapkan model pembelajaran yang aktif, menarik dan menyenangkan sehingga dapat dipergunakan sebagai solusi yang baik dalam mengatasi masalah-masalah yang berhubungan dengan mata pelajaran IPS khususnya kelas V.

4. Bagi Sekolah

Menambah wawasan dan meningkatkan mutu belajar dalam penerapan model-model pembelajaran sehingga bisa dipergunakan untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar di sekolah dan memberikan sumbangan yang berguna dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan melalui implementasi metode eksperimen dengan strategi pembelajaran sehingga diharapkan dapat tercipta guru yang profesional.

H. Kajian Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Berdasarkan teori dan penelitian terdahulu, merupakan hal yang perlu disajikan dalam pembuatan skripsi guna melengkapi tugas-tugas dan memenuhi syarat-syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd) Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dan sebagai dasar untuk menyatakan bahwa penelitian yang akan dilakukan ini berbeda dengan penelitian-penelitian yang dilakukan sebelumnya. Sebagai bahan pertimbangan dalam

penelitian ini dicantumkan beberapa hasil penelitian terdahulu oleh beberapa penelitian yang pernah dilakukan, diantaranya:

1. Penelitian yang telah dilakukan oleh Lilis Setiawan, Niniek Sulistya Wardani, dan Trifosa Intan Permana tentang “*Peningkatan Kreativitas siswa pada pembelajaran Tematik Menggunakan Pendekatan Project Based Learning*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kreativitas belajar siswa pada pembelajaran tematik menggunakan pendekatan Project Based Learning ditunjukkan oleh peningkatan kreativitas belajar yakni banyaknya siswa yang memiliki kreativitas tinggi sebelum tindakan sebanyak 7 siswa (33,33 % dari seluruh siswa). Setelah diberikan tindakan pada siklus I, jumlah siswa yang memiliki kreativitas belajar tinggi meningkat menjadi 11 siswa (52,38 % dari seluruh siswa), dan pada siklus II jumlah siswa yang memiliki kreativitas belajar tinggi menjadi 17 siswa (80,95 % dari seluruh siswa). Langkah-langkah pembelajaran dengan model *Project Based Learning* yang dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa yaitu pembelajaran dimulai dengan memberikan pertanyaan, merencanakan proyek pembuatan video percobaan proses perpindahan panas, menyusun jadwal aktivitas selama proses pembuatan video percobaan, mengawasi jalannya proses pembuatan video percobaan, penilaian pada video hasil percobaan, evaluasi hasil percobaan dengan melakukan refleksi terhadap aktivitas percobaan perpindahan panas.¹⁷

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah sama-sama menggunakan model *Project Based Learning* dengan metode penelitian PTK. Perbedaannya terletak pada mata pelajaran yang akan diteliti jika penelitian sebelumnya meneliti pembelajaran tematik, maka dalam penelitian ini akan meneliti pembelajaran IPS.

¹⁷Lilis Setiawan, et al., " Peningkatan Kreativitas Siswa Pda Pembelajaran Tematik Menggunakan Pendekatan *Project Based Learning*". *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (2021): 1879–1887, <https://journal.uny.ac.id/index.php/jppfa/article/view/40574>.

2. Penelitian yang telah dilakukan oleh Penelitian yang telah dilakukan oleh Elinda Rizkasari, Ifa Hanifa Rahman dan Prima Trisna Aji tentang “*Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Kreativitas Peserta Didik*”. Jenis penelitian ini adalah tindakan kelas yang dibagi menjadi dua siklus, data diperoleh dari model observasi, tes, dan studi dokumen. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Project Based Learning efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan kreativitas siswa sekolah dasar.¹⁸

Persamaan pada penelitian diatas adalah sama-sama menggunakan model *Project Based Learning* dan juga meneliti tentang kreativitas peserta didik. Sedangkan perbedaannya terletak pada variabel penelitian yaitu pada penelitian diatas juga meneliti tentang hasil belajar dan perbedaan tempat serta objek penelitian.

3. Penelitian yang telah dilakukan oleh Richard Adony Natty, Firosalia Kristin dan Indri Anugraheni tentang “*Peningkatan Kreativitas Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Project Based Learning Pada Siswa Sekolah Dasar*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan kreativitas dan hasil belajar melalui penerapan model pembelajaran Project Based Learning pada siswa kelas 3 SD. Hal tersebut dibuktikan dari meningkatnya rata-rata kreativitas siswa dari kondisi awal atau pra siklus menunjukkan skor rata-rata sebesar 52 % dengan kategori rendah menjadi 68 % skor rata-rata dengan kategori sedang pada siklus I dan pada siklus II skor rata-rata sebesar 81 % dengan kategori tinggi. Peningkatan juga terjadi pada hasil belajar siswa dengan rata-rata nilai siswa hasil belajar pada

¹⁸ Elinda Rizkasari Ifa Hanifa Rahman Prima Trisna Aji, “Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Kreativitas Peserta Didik,” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 6, no. 2 (2022): 14514, <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/4726>.

kondisi awal 65 dengan 15 siswa (48 %) mengalami peningkatan pada siklus 1 dengan rata-rata nilai siswa 72 dengan 21 siswa (66 %) dan pada siklus 2 rata-rata nilai siswa adalah 79 dengan jumlah siswa tuntas sebanyak 27 atau (87 %) siswa tuntas.¹⁹

Persamaan penelitian diatas dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah sama-sama menggunakan model *Project Based Learning* dan menggunakan metode penelitian PTK. Sedangkan perbedaannya terletak variabel yang akan diteliti, pada penelitian diatas untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar dalam penelitian ini untuk meningkatkan kreativitas peserta didik serta subjek yang diteliti juga berbeda.

4. Penelitian yang telah dilakukan oleh Mara Judan Rambe, Aprina Sari Pitri Tanjung dan Sartika Rati Asmara Nasution tentang “*Upaya Meningkatkan Kreativitas Belajar Peserta Didik Sub Tema 1 Aku Dan Cita-Citaku Melalui Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Kelas IV SD Negeri 0202 Pasar Binanga*”. Jenis penelitian PTK. Teknik pengumpulan data yang digunakan observasi, dan tes. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas IV yang berjumlah 26 peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil observasi pembelajaran dimana pada siklus I diperoleh skor rata-rata sebesar 64,38% yakni berada pada kategori kurang. Sedangkan pada siklus II diperoleh skor sebesar 79,38% yakni berada pada kategori baik. artinya pembelajaran yang dilakukan dengan model pembelajaran PjBL telah dapat ditingkatkan dari pembelajaran siklus I. Nilai rata-rata hasil observasi kreativitas belajar mencapai kategori baik dengan nilai rata-rata sebesar 84,74%. Hasil tes siklus I diketahui persentase ketuntasan sekitar 52,63%. Sedangkan pada tes siklus II

¹⁹Richard Adony Natty et al., “Peningkatan Kreativitas Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Project Based Learning Pada Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu* 3, no. 4 (2019): 1082–1092, <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/262>.

diketahui persentase ketuntasan pada pembelajaran siklus II sebesar sekitar 84,21%.²⁰

Persamaan penelitian diatas dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah sama-sama menggunakan model *Project Based Learning* dan menggunakan metode penelitian PTK. Sedangkan perbedaanya terletak subjek penelitian dan tempat penelitian jika penelitian diatas subjek penelitiannya adalah kelas IV dengan mata pelajaran tematik sub tema 1 aku dan cita-citaku, maka pada penelitian ini subjek penelitiannya adalah peserta didik kelas V dengan mata pelajaran IPS.

5. Penelitian yang telah dilakukan oleh Nur Eva Zakiyah, Ai Tusi Fatimah dan Yoni Sunaryo tentang “*Implementasi Project Based Learning Untuk Mengeksplorasi Kreativitas Dan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Mahasiswa*”. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif untuk mengamati fenomena partisipan dalam aktivitas pembelajaran. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini adalah mahasiswa dapat mengetahui tingkat pemahaman mereka dari hasil karya yang telah dibuatnya. Hal ini dapat membantu mahasiswa untuk merencanakan membuat bahan ajar berikutnya dengan tepat. Tugas proyek yang dilakukan secara berkelompok dapat mempromosikan ide-ide kreatif. Hal ini sangat membantu siswa untuk membangun kepercayaan diri menghasilkan karya yang inovatif.²¹

Persamaan dalam penelitian diatas dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama menggunakan model

²⁰Mara Judan Rambel Sartika Rati Asmara Nasution, Aprina Sari Pitri Tanjung, “Upaya Meningkatkan Kreativitas Belajar Peserta Didik Sub Tema 1 Aku Dan Cita-Citaku Melalui Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Kelas IV SD Negeri 0202 Pasar Binanga,” *JIPDAS (Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar) Institut Pendidikan Tapanuli Selatan* 2, no. 3 (2022): 74, <http://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS/article/view/200>.

²¹Nur Eva Zakiah, Ai Tusi Fatimah, and Yoni Sunaryo, “Implementasi Project-Based Learning Untuk Mengeksplorasi Kreativitas Dan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa,” *Jurnal Teori dan Riset Matematika* 5, no. 2 (2020): 286, <https://jurnal.unigal.ac.id/index.php/teorema/article/view/4194>.

pembelajaran *Project Based Learning*. Sedangkan untuk perbedaannya terletak pada metode yang digunakan jika penelitian terdahulu menggunakan penelitian kualitatif dengan maka pada penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK).

I. Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan penulis dalam menyelesaikan penelitian ini, maka penulis menyusun sistematika penulisan sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi penegasan judul, latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan peneliti, manfaat penelitian, kajian penelitian terdahulu yang relevan dan sistematika penulisan.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi tentang teori yang digunakan, model tindakan, hipotesis Tindakan.

3. BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini berisi tempat dan waktu penelitian, metode dan rancangan siklus penelitian, subjek penelitian, peran dan posisi peneliti, tahapan intervensi tindakan, hasil intervensi tindakan yang diharapkan, instrument pengumpulan data yang berisi definisi konseptual, definisi operasional, kisi-kisi instrument, jenis instrument, validasi instrument. Kemudian teknik pengumpulan data, keabsahan data yang berisi telaah model tindakan dan validitas data, analisis dan interpretasi data serta pengembangan perencanaan tindakan.

4. BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi tentang deskripsi data hasil penelitian, analisis data dan pembahasan.

5. BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi simpulan dan rekomendasi penulis.

DAFTAR RUJUKAN

LAMPIRAN



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Desain Model *Project Based Learning* (PjBL)

1. Pengertian Desain Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL)

Desain model Pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Model *Project Based Learning* (PjBL) adalah salah satu model pembelajaran yang aktif dan berorientasi pada project. Dalam dunia pendidikan terutama pembelajaran menggunakan *project* sebagai desain pembelajaran untuk mengkonstruksi materi pelajaran.

Project Based Learning (PjBL) adalah bentuk pembelajaran yang didasarkan pada temuan konstruktivis bahwa peserta didik mendapat pemahaman materi yang lebih dalam ketika mereka secara aktif membangun pemahaman mereka dengan bekerja serta menggunakan gagasan. *Project Based Learning* (PjBL) merupakan pembelajaran yang dibangun di atas kegiatan pembelajaran dan tugas nyata yang telah membawa tantangan bagi peserta didik untuk dipecahkan yang dapat mendorong peserta didik untuk menyampaikan ide, mendengarkan ide orang lain dan merefleksikan ide sendiri maupun dengan teman sebaya.²²

Pembelajaran dengan desain model *Project Based Learning* (PjBL) dimaknai sebagai suatu pendekatan pembelajaran yang lebih mengutamakan keterlibatan peserta didik, atau yang dikenal sebagai suatu pendekatan yang berpusat pada peserta didik (*student center*). Melalui *Project Based Learning* (PjBL), peserta didik dilibatkan dalam

²²Wahyu Sujana, Atep, Paed, Sopandi, *Model-Model Pembelajaran Inovatif: Teori Dan Implementasi* (Depok: Rajagrafindo Persada, 2020), 149-155.

mengeplorasi pertanyaan penting dan bermakna melalui proses penyelidikan dan kolaborasi.²³

Model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) merupakan model pembelajaran yang melibatkan keaktifan peserta didik dalam memecahkan masalah, dilakukan secara berkelompok/mandiri melalui tahapan-tahapan ilmiah dengan batasan waktu tertentu yang dituangkan dalam sebuah produk untuk selanjutnya dipresentasikan kepada orang lain. Wena menyatakan bahwa model *Project Based Learning* (PjBL) adalah model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada pendidik untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek.²⁴

Menurut Lestari, Fatchan, dan Ruja model pembelajaran berbasis proyek menekankan peserta didik untuk membuat proyek dan menghasilkan produk/karya, kemudian belajar dari proses pembuatan proyek dan produk tersebut agar materi mudah dipahami”.²⁵ Tutu mengungkapkan bahwa secara sederhana pembelajaran berbasis proyek didefinisikan sebagai suatu pengajaran yang mencoba mengaitkan antara teknologi dengan masalah kehidupan sehari-hari yang akrab dengan peserta didik atau dengan proyek sekolah.²⁶

Kosasih menyatakan bahwa *Project Based Learning* (PjBL) merupakan model pembelajaran yang menggunakan proyek atau kegiatan sebagai tujuannya. Sedangkan menurut Tronto *Project Based Learning* (PjBL) adalah sebuah model atau pendekatan pembelajaran yang inovatif, yang menekankan belajar kontekstual melalui kegiatan-kegiatan

²³Leli Halimah, Iis Marwati, *Project Based Learning Untuk Pembelajaran Abad 21* (Bandung: Refika Aditama, 2022),39.

²⁴Abdur Rahman, *Project Based Learning Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Dan Keterampilan Proses Sains Peserta Didik* (Jawa Tengah: Penerbit NEM, 2022), 8.

²⁵Isrok'atun, Amelia Rosmala, *Model-model Pembelajaran Matematika*, 106-107.

²⁶Ibid.

yang kompleks. Selain itu Daryanto juga berpendapat bahwa *Project Based Learning* (PjBL) merupakan cara belajar yang memberikan kebebasan berpikir pada peserta didik yang berkaitan dengan isi atau bahan pengajaran dan tujuan yang direncanakan.²⁷

Model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) juga dapat diartikan sebagai model pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai inti pembelajaran. Menurut Sitaresmi pembelajaran berbasis proyek ini merupakan model yang dilakukan untuk melatih para peserta didik menyelesaikan berbagai masalah yang mereka hadapi secara mandiri maupun berkelompok.²⁸

Model pembelajaran PjBL menurut *Buck Institute for Education* (BIE) adalah pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran baik dalam memecahkan permasalahan dan memberikan peluang bagi peserta didik untuk lebih mengekspresikan kreatifitas mereka sehingga dapat meningkatkan hasil belajar dan kreativitas peserta didik.²⁹ *Project Based Learning* (PjBL) mendorong peserta didik untuk bekerja mandiri, berpikir kritis dan bertanggung jawab terhadap proses belajarnya. Pembelajaran proyek atau *Project Based Learning* (PjBL) adalah pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dengan pembahasan permasalahan nyata.³⁰

²⁷Maulana Arafat Lubis, Nashran Azizan, *Pembelajaran Tematik SD/MI* (Yogyakarta: Samudera Biru, 2021), 76.

²⁸Rian Vebriyanto, *Bahan Ajar IPA Berbasis Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL)* (Riau: DOTPLUS Publisher, 2021), 10.

²⁹Andita Putri Surya, Agustina Tyas Asri Hardini, and Stefanus C Relmasira, "Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PJBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Kreatifitas Siswa Kelas III SD Negeri Siderejo Lor 01 Salatiga", *Jurnal Pesona Dasar* 6, no. 1 (2018): 43. <http://202.4.186.66/PEAR/article/view/10703>.

³⁰Shinta Puspita Sari, Uus Manzilatusifa, and Sungging Handoko, "Penerapan Model Project Based Learning (PjBL) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif Peserta Didik," *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Ekonomi Akutansi: JP2EA* 5, no. 2 (2019): 123, <http://jurnal.fkip.unla.ac.id/index.php/jp2ea/article/view/329>.

Pembelajaran berbasis proyek ini juga merupakan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada pendidik untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek, pembelajaran ini merupakan sebuah model pembelajaran yang inovatif dan lebih menekankan pada belajar kontekstual melalui kegiatan pembelajaran yang kompleks melalui kerja proyek tersebut kreativitas dan motivasi peserta didik akan meningkat dengan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bekerja secara mandiri dalam menyelesaikan tugas dalam pemecahan suatu masalah.³¹

Dari beberapa penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) merupakan suatu desain model pembelajaran yang mentransfer pengetahuan dan keterampilan melalui penugasan proyek atau kegiatan sebagai kegiatan inti pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara langsung dan berkaitan dengan kehidupan peserta didik untuk melatih peserta didik dalam menyelesaikan berbagai permasalahan secara nyata dan memberikan peluang bagi peserta didik untuk dapat mengeskpresikan kreativitas mereka secara mandiri ataupun berkelompok.

Oleh karena itu pendidik berkewajiban memberikan pembelajaran yang berwawasan luas dengan model pembelajaran yang baik pula agar mudah dimengerti oleh peserta didik hal tersebut sebagai mana dalam QS. Mujadalah ayat 11:

يٰۤاَيُّهَا الَّذِيْنَ اٰمَنُوْا اِذَا قِيْلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوْا فِى الْمَجٰلِسِ فَاٰفْسَحُوْا يَفْسَحِ اللّٰهُ لَكُمْ وَاِذَا قِيْلَ اَنْشُرُوْا فَاَنْشُرُوْا يَرْفَعِ اللّٰهُ الَّذِيْنَ اٰمَنُوْا مِنْكُمْ وَالَّذِيْنَ اٰوْتُوْا الْعِلْمَ دَرَجٰتٍ وَاللّٰهُ بِمَا تَعْمَلُوْنَ خَبِيْرٌ ۙ ۱۱

Artinya: “Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” lapangkanlah, niscaya

³¹Made Wena, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer* (Jakarta: Bumi Askara, 2018), 144-145.

Allah akan memberi kelapangan untukmu. Apabila dikatakan, “Berdirilah,” (kamu) berdirilah. Allah niscaya akan mengangkat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah Mahateliti terhadap apa yang kamu kerjakan”.

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

Ada beberapa karakteristik model *Project Based Learning* (PjBL) menurut Barak & Dori yang menjadi perbedaan dengan model pembelajaran lain yaitu, sebagai berikut:

a. *Cetrality*

pada *Project Based Learning* (PjBL) proyek menjadi pusat dalam pembelajaran dengan maksud tipe proyek dalam *Project Based Learning* (PjBL) merupakan yang sangat penting dalam pengembangan kurikulum.

b. *Driving question*

Project Based Learning (PjBL) difokuskan pada pertanyaan atau masalah yang mengarahkan peserta didik untuk mencari solusi dengan konsep atau prinsip pada suatu disiplin ilmu atau mata pelajaran yang sedang dipelajari peserta didik.

c. *Constructive Investigation*

Pada *Project Based Learning* (PjBL), peserta didik membangun pengetahuan, keterampilan dan sikap dengan melakukan investigasi secara mandiri (pendidik sebagai fasilitator)

d. *Autonomy*

Project Based Learning (PjBL) menuntut *student centered*, peserta didik sebagai *problem solver* dari masalah yang dibahas maksudnya proyek yang dibuat

menantang peserta didik pada tingkat kemampuan yang berarti.

e. *Realisme*

Kegiatan peserta didik difokuskan pada pekerjaan yang serupa dengan situasi yang sebenarnya atau realistis atau autentik terkait dengan kehidupan dunia nyata.³²

Adapun karakteristik menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mengemukakan karakteristik *Project Based Learning* (PjBL) sebagai berikut:

- a. Penyelesaian tugas dilakukan secara mandiri dimulai dari tahap perencanaan, penyusunan, hingga pemaparan produk.
- b. Peserta didik bertanggung jawab penuh terhadap proyek yang dihasilkan
- c. Proyek melibatkan peran teman sebaya, pendidik, orang tua, bahkan masyarakat
- d. Melatih kemampuan berpikir kreatif
- e. Situasi kelas sangat toleran dengan kekurangan dan perkembangan gagasan.³³

Menurut Daryanto menjelaskan bahwa karakteristik model *Project Based Learning* (PjBL) adalah:

- a. Peserta didik membuat keputusan tentang sebuah kerangka kerja.
- b. Adanya permasalahan atau tantangan yang diajukan kepada peserta didik
- c. Peserta didik merancang proses untuk menentukan solusi atas permasalahan atau tantangan yang diajukan.

³²Leli Halimah, Iis Marwati, *Project Based Learning Untuk Pembelajaran Abad 21*, 59.

³³Ibid., 61.

- d. Peserta didik secara kolaboratif bertanggung jawab untuk mengakses dan mengelola informasi untuk memecahkan permasalahan.
- e. Proses evaluasi dijalankan secara kontinyu.
- f. Peserta didik secara berkala melakukan refleksi atas aktivitas yang sudah dijalankan.
- g. Produk akhir aktivitas belajar akan dievaluasi secara kualitatif
- h. Situasi pembelajaran sangat toleran terhadap kesalahan dan perubahan.³⁴

Adapun karakteristik model *Project Based Learning* (PjBL) menurut Santyasa: yang menjadi perbedaan dengan model pembelajaran lainnya, yaitu dilihat dari isi, kondisi, aktivitas dan hasil. Berikut penjelasan karakteristik model *Project Based Learning* (PjBL):

- a. Isi

Pembelajaran berbasis proyek menyajikan suatu masalah yang kompleks dan sulit didefinisikan kepada peserta didik. permasalahan tersebut menuntut peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar dan tugas-tugas belajar sehingga menemukan suatu gagasan. peserta didik dituntut untuk mampu menghubungkan antargagasan yang diajukan.

- b. Kondisi

Kondisi pembelajaran berorientasi pada kegiatan belajar peserta didik dalam menemukan sesuatu atau menghasilkan produk. Siswa mampu melakukan berbagai kegiatan.

³⁴ Tedi Purbangkara Ibnu Mahtumi, Ine Rahayu Purnamaningsih, *Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning)* (Jawa Timur: Uwais Inspirasi Indonesia, 2022), 32-33.

c. Aktivitas

Aktivitas model *Project Based Learning* (PjBL) dilakukan dengan kegiatan investigasi kelompok kolaboratif. Kegiatan investigasi dilakukan untuk proses pemecahan masalah, menghubungkan antar gagasan, membangun suatu keterampilan baru, menggunakan teknologi dan sebagainya.

d. Hasil

Model *Project Based Learning* (PjBL) menghasilkan produk nyata yang dibuat oleh peserta didik. selain itu, peserta didik mampu mengevaluasi diri, menunjukkan suatu keterampilan sosial, manajemen pribadi dan sebagainya.³⁵

Menurut Nurfitriyanti karakteristik *Project Based Learning* (PjBL) diantaranya bersifat *student center*, menghasilkan pproduk nyata berupa hasil proyek, proyek yang dihasilkan bersumber dari kehidupan sehari-hari dan memfasilitasi pesesrta didik berinvestasi. Sedangkan menurut sunarsih karakteristik *Project Based Learning* (PjBL) adalah dapat menumbuhkan sikap peserta didik lebih disiplin, aktif dan kreatif, menggunakan segala potensinya dalam memecahkan masalah dan penyelesaian tugas.³⁶

Sedangkan menurut Hikmah karakteristik *Project Based Learning* (PjBL) merupakan pembelajaran yang berbasis proyek sebagai metode pembelajaran, para peserta didik secara nyata, seolah-olah ada di dunia nyata dapat menghasilkan produk secara realistis. Menurut Baroroh karakteristik *Project Based Learning* (PjBL) adalah kerja proyek yang memuat tugas yang kompleks, berdasarkan pada permasalahan yang sangat menantang dan menuntut peserta didik untuk merancang, memecahkan masalah dan membuat keputusan. Model *Project Based Learning* (PjBL) berbasis

³⁵Isrok'atun, Amelia Rosmala, *Model-Model Pembelajaran*, 108.

³⁶ Rian Vebrianto, dkk., *Bahan Ajar IPA Berbasis Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL)*, 10.

proyek dapat menjembatani peserta didik untuk dapat mengembangkan kreativitas melalui kegiatan pemecahan masalah berbasis proyek.³⁷

Dapat disimpulkan bahwa karakteristik *Project Based Learning* (PjBL) merupakan model pembelajaran yang bersifat *student center* dengan pembelajarannya berbasis proyek yaitu menghasilkan produk nyata yang bersumber dari kehidupan sehari-hari dalam memecahkan masalah dan penyelesaian tugas yang dapat menumbuhkan sikap disiplin, aktif dan kreatif bagi peserta didik.

3. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL)

Secara umum langkah-langkah model *Project Based Learning* (PjBL) terdiri dari penentuan pertanyaan mendasar, mendesain perencanaan proyek, menyusun jadwal, memonitor kemajuan proyek atau pengalaman kegiatan belajar. Adapun langkah-langkah pembelajaran model *Project Based Learning* (PjBL) yang dikembangkan oleh The George Lucas Education Foundation terdiri dari tahapan berikut ini.

a. *Start with the essential question*

Pembelajaran dimulai dengan pertanyaan tang essensial, yaitu pertanyaan yang dapat memberi penugasan terhadap peserta didik untuk melakukan aktivitas, misalnya melakukan eksplorasi. Pertanyaan harus diambil dari topik yang sesuai dengan realistik dunia nyata berdasarkan hasil investigasi mendalam. Pendidik harus berusaha memilih topik yang relevan dengan kurikulum dan perkembangan para peserta didik. Tentunya sesuai dengan apa yang telah direncanakan, sebagaimana yang ditetapkan dalam pertanyaan pemandu.

³⁷Ibid., 11.

b. *Design a plan for the project*

Pendidik dan peserta didik secara kolaboratif membuat perencanaan proyek, dengan demikian peserta didik diharapkan akan merasa “memiliki” atas proyek tersebut. Perencanaan tersebut mengintegrasikan beberapa mata pelajaran yang sesuai dengan tema atau subtema, berisi tentang aturan main, pemilihan aktivitas yang dapat mendukung dalam menjawab pertanyaan essential serta menentukan alat dan bahan yang dapat diakses untuk membantu penyelesaian proyek.

c. *Create a schedule*

Pendidik dan peserta didik secara kolaboratif menyusun jadwal dalam menyelesaikan proyek. Aktivitas pada tahapan ini antara lain: (1) membuat *timeline* untuk menyelesaikan proyek, (2) membuat *deadline* penyelesaian proyek, (3) mengarahkan peserta didik agar merencanakan ara secara kreatif, (4) membimbing peserta didik ketika membuat cara yang tidak berhubungan dengan proyek dan (5) memintasi peserta didik untuk membuat penjelasan (alasan tentang pemilihan suatu cara).

d. *Monitor the students and the progress the project*

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

e. *Asses the outcome*

Tahap ini pendidik melakukan penilaian untuk membantu pendidik dalam mengukur ketercapaian standar, berperan dalam mengevaluasi kemajuan masing-

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

f. *Evaluate the experience*

Pada akhir proses pembelajaran, pendidik dan peserta didik melakukan refleksi terhadap aktivitas selama mengerjakan proyek dan produk dari proyek yang sudah dilakukannya. Proses refleksi dilakukan baik secara individu maupun kelompok. Pada tahap ini peserta didik diminta untuk mengungkapkan perasaannya dan pengalamannya selama menyelesaikan proyek. Pendidik dan peserta didik mengembangkan diskusi dalam rangka memperbaiki kinerja selama proses pembelajaran. sehingga pada akhirnya ditemukan suatu temuan baru untuk menjawab permasalahan yang diajukan pada tahap pertama pembelajaran.³⁸

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

Beberapa kelebihan dalam penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) menurut Titu, sebagai berikut:

a. Meningkatkan Motivasi dan Kreativitas Belajar Peserta Didik

Model *Project Based Learning* (PjBL) memfasilitasi peserta didik dalam berbagai kegiatan belajar dan berkarya menghasilkan proyek. Adanya hasil proyek tersebut membuat peserta didik semangat dalam melakukan kegiatan belajar. Karya yang dihasilkan oleh diri sendiri akan terlihat bermakna dan

memberikan motivasi untuk terus berkarya yang dapat meningkatkan kreativitasnya.

b. Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah

Selama pembelajaran peserta didik terlibat langsung dalam proses pemecahan masalah. peserta didik melakukan kerja sama dengan kelompok dalam berbagai kegiatan untuk pemecahan masalah sehingga menghasilkan suatu proyek. Kegiatan yang dilakukan secara mandiri membantu peserta didik untuk mengetahui bagaimana alur pemecahan masalah hingga menemukan sebuah solusi.

c. Meningkatkan Kolaborasi

Kegiatan belajar dengan kerja kelompok dalam satu tim yang memberikan banyak manfaat dalam meningkatkan kerja sama, komunikasi, maupun tukar pikiran dalam menghasilkan proyek.

d. Meningkatkan Keterampilan Mengelola Sumber

Dalam mengahasilakn proyek, setiap peserta didik dalam kelompok bertanggung jawab untuk mencari berbagai sumber sehingga dapat memberikan kontribusi dalam pemecahan masalah.³⁹

Adapun kekurangan dalam penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) menurut Titu, sebagai berikut:

- a. Sebagian besar permasalahan “dunia nyata” tidak terpisahkan dengan masalah kedisiplinan sehingga disarankan untuk mengajarkannya dengan cara melatih dan memfasilitasi peserta didik dalam menghadapi masalah.
- b. Memerlukan banyak waktu untuk menyelesaikan masalah. Kegiatan dilakukan dengan merancang, mengaplikasikan serta membuat sehingga menghasilkan

³⁹Isrok'atun, Amelia Rosmala, *Model-Model Pembelajaran*, 110.

suatu produk. Sehingga memerlukan alokasi waktu yang panjang agar mampu menyelesaikan masalah dan menghasilkan produk.

- c. Banyak instruktur yang nyaman dengan kelas tradisional sehingga memerlukan motivasi, peningkatan kemampuan mengajar pendidik dan pembiasaan melakukan pembelajaran aktif.
- d. Pembelajaran memerlukan peralatan yang mendukung dalam kegiatan proyek. Peralatan ini sebagai sarana menghasilkan suatu produk dari proyek yang sedang dikerjakan.⁴⁰

Adapun kelebihan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) menurut Stivers diantaranya sebagai berikut:

- a. Lebih efektif dari pada pembelajaran konvensional dalam meningkatkan prestasi akademik peserta didik dari hasil tes tahunan yang dikelola negara.
- b. Lebih praktis dalam meningkatkan kemampuan mengingat dalam jangka panjang, efektif dalam mengembangkan keterampilan dan kepuasan peserta didik
- c. Lebih bermanfaat dalam mempersiapkan peserta didik memiliki kemampuan mengintegrasikan dan menjelaskan konsep dari pada pembelajaran konvensional
- d. Menjadi sangat efektif bagi peserta didik yang berprestasi rendah
- e. Meningkatkan penguasaan peserta didik terhadap keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, kreativitas dan inovasi
- f. Memberikan model yang bermanfaat untuk reformasi sekolah secara keseluruhan.

Selain memiliki banyak keunggulan atau kelebihan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) Stivers

⁴⁰Ibid.

mengemukakan beberapa kelamahan diantaranya: kurangnya pendidik memiliki pengetahuan konten secara luas dan mendalam, kurangnya pengalaman pendidik dan peserta didik dalam pelaksanaan *Project Based Learning* (PjBL) dan keterikatan baik pendidik maupun peserta didik dengan pendekatan konvensional yang terstruktur. Dalam penerapan *Project Based Learning* (PjBL) ini juga membutuhkan waktu yang lama bagi sekolah untuk memahami ide yang ada dalam *Project Based Learning* (PjBL).⁴¹

5. Manfaat dan Tujuan Model *Project Base Learning* (PjBL)

Menurut Fathurrohman manfaat model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) sebagai berikut:

- a. Memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru dalam pembelajaran.
- b. Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah.
- c. Membuat peserta didik lebih aktif dalam memecahkan masalah yang kompleks dengan hasil berupa produk nyata berupa barang atau jasa.
- d. Mengembangkan dan meningkatkan keterampilan siswa dalam mengelola sumber/bahan/alat untuk menyelesaikan proyek.
- e. Meningkatkan kreativitas dan kolaborasi peserta didik khususnya PjBL yang bersifat kelompok.
- f. Peserta didik dapat membuat keputusan dan kerangka kerja.
- g. Peserta didik dapat merancang proses untuk mendapatkan hasil.

⁴¹Leli Halimah, Iis Marwati, *Project Based Learning Untuk Pembelajaran Abad 21*, 76.

- h. Meningkatkan rasa bertanggung jawab peserta didik untuk mendapatkan dan mengelola informasi yang dikumpulkan.
- i. Peserta didik secara teratur dapat melihat kembali apa yang mereka kerjakan dan hasil akhir berupa produk yang di evaluasi kualitasnya.
- j. Kelas memiliki atmosfer yang memberi toleransi kesalahan dan perubahan.⁴²

B. Kreativitas

1. Pengertian Kreativitas

Kreativitas menjadi salah satu hal penting penentu peradaban manusia. Kreativitas berasal dari bahasa Inggris yaitu dari kata dasar “*to create*”. *Creative* (kreatif) yang memiliki arti menciptakan atau membuat sesuatu yang baru belum pernah dibuat dan diciptakan orang lain. Menurut Baron, kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru.⁴³

Utami Munandar juga berpendapat bahwa kreativitas adalah kemampuan mencerminkan kelancaran, keluwesan dan originalitas dalam berpikir serta kemampuan untuk mengolborasikan suatu gagasan. Menurut Paul Torrance kreativitas merupakan kemampuan untuk menghasilkan sesuatu yang baru dan unik. Sedangkan menurut Drevdahl kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk

⁴²Arie Dwiantoro, “Analisis Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Instalasi Penerangan Listrik Di SMK”, *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro* 10, no. 01, (2021): 81-88, <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknik-elektro/article/view/37707>.

⁴³Kurnia Dyah Anggorowati, Indria Susilawati, *Permainan Sirkuit Dalam Mengembangkan Kreativitas Gross Motorik Taman Kanak-kanak* (Bandung: Media Sain Indonesia, 2020), 3.

menghasilkan komposisi produk, gagasan apa saja yang pada dasarnya baru, yang belum dikenal.⁴⁴

Kreativitas menurut Mayesky merupakan cara berpikir dan bertindak atau menciptakan sesuatu yang orisinal dan berguna bagi dirinya dan orang lain. Gallagher juga berpendapat bahwa kreativitas berkaitan dengan kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru dan belum ada sebelumnya. Sedangkan menurut Munandar, kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi atau unsur-unsur yang sudah ada dan sudah dikenal sebelumnya.⁴⁵

Moustakis juga berpendapat bahwa kreativitas merupakan pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu dengan diri sendiri, alam maupun dengan orang lain.⁴⁶ Newell-Shaw juga menyatakan bahwa, kreativitas merupakan bagian dari inovasi solusi atau suatu masalah dan perumusan masalah secara radikal. Thomas Disch juga berpendapat bahwa kreativitas merupakan kemampuan seseorang melihat hubungan-hubungan yang tidak nampak dari pengetahuan, pengalaman, opini yang ada.⁴⁷

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru dan unik berdasarkan data atau informasi yang diperoleh melalui pengalaman dan terwujud dalam suatu gagasan atau karya nyata yang berguna bagi dirinya maupun orang lain.

Kreativitas merupakan potensial asal manusia, sehingga merupakan tugas utama bagi seorang pendidik untuk selalu

⁴⁴Anies Listiyowati, *Kreativitas & Keberbakatan* (Jakarta: Gelora Aksara Pratama, 2021), 3.

⁴⁵Yuliani Nuraini, Sofia Hartati, *Memacu Kreativitas Melalui Bermain: Pembelajaran Anak Usia Dini* (Jakarta: Bumi Askara, 2020), 2-4.

⁴⁶Nandy Prasetyo, *Anak, Kreativitas Dan Seninya (Musik)*, 21.

⁴⁷Bramantyo, *Teknik Berpikir Kreatif* (Jawa Timur: Uwais Inspirasi Indonesia, 2021), 33.

mengembangkan kreativitas asalnya yang sudah ada pada diri peserta didik. Hal ini seperti tertera dalam QS. Al-Baqarah/2: 219.

﴿يَسْأَلُونَكَ عَنِ الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ قُلْ فِيهِمَا إِثْمٌ كَبِيرٌ وَمَنَافِعُ لِلنَّاسِ وَإِثْمُهُمَا أَكْبَرُ مِنْ نَفْعِهِمَا وَيَسْأَلُونَكَ مَاذَا يُنْفِقُونَ قُلْ الْغَيْرُ كَذَلِكَ يُبَيِّنُ اللَّهُ لَكُمْ آيَاتِهِ لَعَلَّكُمْ تَتَفَكَّرُونَ ۚ﴾ ٢١٩

Artinya: Mereka bertanya kepadamu (Muhammad) tentang khamar dan judi. Katakanlah, “Pada keduanya terdapat dosa besar dan beberapa manfaat bagi manusia. (Akan tetapi,) dosa keduanya lebih besar daripada manfaatnya.” Mereka (juga) bertanya kepadamu (tentang) apa yang mereka infakkan. Katakanlah, “(Yang diinfakkan adalah) kelebihan (dari apa yang diperlukan).” Demikianlah Allah menerangkan ayat-ayat-Nya kepadamu agar kamu berpikir.

Ayat di atas memberikan penjelasan bahwa sebenarnya Islam pun dalam hal reativitas memberikan kelapangan pada umatnya untuk berkreasi dengan akal pikirannya dan hati nuraninya dalam menyelesaikan persoalan-persoalan hidup di dalamnya.

2. Ciri-Ciri Kreativitas

Ada beberapa ciri kreativitas yang dimiliki oleh seseorang yang kreatif. Menurut Pramana, menyebutkan bahwa ciri-ciri anak kreatif yaitu:

- a. Selalu ingin tahu
- b. Memiliki minat yang tinggi
- c. Menyukai kegemaran dan aktivitas yang kreatif
- d. Berani mengambil resiko dalam perhitungan

- e. Tidak takut membuat kesalahan dan mengemukakan pendapat.⁴⁸

Ciri-ciri pribadi kreatif menurut Munandar diantaranya sebagai berikut:

- a. Imajinatif
- b. Mempunyai Prakarsa
- c. Memiliki minat yang luas
- d. Mandiri dalam berpikir
- e. Rasa ingin tahu tinggi
- f. Senang berpetualang
- g. Penuh energi
- h. Percaya diri
- i. Bersedia mengambil resiko
- j. Berani dalam pendirian dan keyakinan.⁴⁹

Rachmawati mengatakan ada beberapa ciri perilaku anak yang berkreativitas adalah jika anak dapat tertarik pada kegiatan kreatif, mempunyai rasa ingin tahu yang besar, percaya diri dan mandiri, disiplin, tekun dan tidak mudah bosan.⁵⁰

Guilford juga membedakan ciri-ciri kreativitas menjadi ciri kognitif (*aptitude*) adalah ciri-ciri yang berhubungan dengan kognisi, proses berpikir yang meliputi kelancaran, kelenturan, orisinalitas dan elaboration. sedangkan ciri afektif (*non-aptitude*) yang berhubungan dengan sikap atau perasaan yang meliputi rasa ingin tahu, bersifat imajinatif,

⁴⁸Wohono, Isabella Hasiana, Amelia Vinayastri, *Perkembangan Anak* (Sumatera Barat: Yayasan Pendidikan Cendekia Muslim, 2022), 47.

⁴⁹Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat* (Jakarta: Rineka Cipta, 2021), 37.

⁵⁰Mimpira Haryono, Yuni Harlina, "Meningkatkan Kreativitas Menggambar Menggunakan Media Finger Painting Pada Anak Kelompok B Paud Gentrallia Desa Jambak Akar Kecamatan Semidang Alas Maras Kabupaten Seluma," *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 1, no. 03 (2020): 23.

merasa tertantang oleh kemajemukan, sifat berani mengambil resiko dan sifat menghargai berikut ciri-ciri kreativitas kognitif (*aptitude*) dan ciri afektif (*non-aptitude*) menurut Guilford⁵¹:

a. Ciri-Ciri Kognitif (*Aptitude*)

Kreativitas yang berhubungan dengan kemampuan berpikir kreatif (*divergen*) dan memiliki lima ciri kognitif, yaitu:

1) Kemampuan Berpikir Lancar (*Fluency*)

Kemampuan ini untuk melahirkan banyak ide gagasan, mengemukakan banyak cara untuk melakukan berbagai hal serta mencari banyak kemungkinan alternatif jawaban dan penyelesaian masalah.

2) Kemampuan Berpikir Luwes (*Flexibility*)

Kemampuan ini merupakan kemampuan untuk menggunakan macam-macam pendekatan dalam mengatasi persoalan, orang yang kreatif adalah orang yang kreatif dalam berpikir, mereka dapat dengan mudah meninggalkan cara berpikir yang lama dan menggantinya dengan cara berpikir yang baru. Berikut ciri-ciri yang dapat dilihat dari sikap anak didik:

- Memberikan berbagai macam pemahaman atau pengetahuan terhadap suatu gambar, cerita atau masalah
- Menerapkan suatu konsep dengan cara yang berbeda-beda
- Memberikan pendapat terhadap situasi yang berbeda dari yang diberikan orang lain

⁵¹Ayu Sri Menda Br Sitepu, *Pengembangan Kreativitas Siswa* (Jawa Barat: Guepedia, 2019), 20.

- Memiliki bermacam-macam cara yang berbeda-beda dalam menyelesaikan suatu permasalahan
- Mampu mengubah arah berpikir secara spontan⁵²

3) Kemampuan Berpikir Orisinil (*Originality*)

Kemampuan ini merupakan kemampuan untuk memunculkan ide atau gagasan dan membuat kombinasi-kombinasi yang sifatnya baru dan unik, menggunakan cara yang tidak lazim dalam mengungkapkan diri, dan mampu mencari berbagai kemungkinan pemecahan masalah dengan cara-cara yang mungkin tidak terpikirkan oleh orang lain. Ciri-ciri ini dapat dilihat pada sikap anak didik sebagai berikut:

- Memikirkan masalah-masalah atau suatu hal yang tidak pernah terpikirkan oleh orang lain
- Mempertanyakan cara-cara yang lama dan berusaha memikirkan cara-cara yang baru
- Memiliki cara berpikir yang beda dari yang lain
- Sering mengajukan pertanyaan sesuatu yang berbobot.

4) Kemampuan Menilai (*Evaluation*)

Kemampuan ini merupakan kemampuan untuk membuat penilaian sendiri dan menentukan suatu tindakan itu bijaksana serta tidak hanya mencetuskan gagasan saja tetapi juga melaksanakannya. Ciri ini dapat dilihat dari sikap anak didik sebagai berikut:

⁵²Ibid., 21-23.

- Memberikan pendapat dengan sudut pandang sendiri.
- Menentukan pendapat sendiri mengenai suatu hal
- Menyelesaikan suatu permasalahan secara kritis
- Memberikan pendapat yang dapat dipertanggung jawabkan
- Merancang suatu rencana kerja dari gagasan-gagasan yang tercetus

5) Kemampuan Memeperinci (*Elaboration*)

Kemampuan ini merupakan kemampuan untuk memperkaya atau mengembangkan suatu ide, gagasan atau produk dan kemampuan untuk memperinci suatu objek, gagasan dan situasi sehingga tidak hanya menjadi lebih baik tetapi menjadi lebih menarik. Ciri-ciri ini dapat dilihat pada sikap anak didik sebagai berikut:

- Mencari arti yang lebih mendalam terhadap jawaban atau pemecahan masalah secara terperinci
- Mengembangkan gagasan-gagasan orang lain
- Mencoba atau menguji detil-detil untuk melihat arah yang akan ditempuh
- Mempunyai rasa keindahan yang kuat sehingga tidak mudah merasa puas.

6) Sifat Menghargai

Kemampuan untuk menghargai bimbingan dan pengarahan dalam hidup, menghargai kemampuan da bakat-bakat sendiri yang sedang berkembang. Perilaku anak didik yang memiliki sifat menghargai ihak-hak sendiri dan orang lain,

menghargai prestasi sendiri dan orang lain dan menghargai pendapat orang lain.⁵³

- b. Ciri-ciri Afektif (*Aptitude*) diantaranya:
- 1) Sikap ingin tahu
 - 2) Bersifat imajinatif
 - 3) Merasa tertantang oleh kemajemukan
 - 4) Sifat mengambil resiko
 - 5) Sifat menghargai⁵⁴

Berdasarkan ciri-ciri diatas dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri kreatif dapat dibedakan menjadi dua yaitu ciri kognitif yang berhubungan dengan kemampuan berpikir kreatif (*divergen*) dan ciri afektif yang berkaitan dengan sikap pribadi seseorang. Ciri-ciri anak kreatif diantaranya, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, berpikir *divergen*, suka mencoba, berani mengambil resiko, percaya diri dan mandiri, sifat menghargai yang tinggi, peka terhadap keindahan, bersifat imajinatif, tekun dan disiplin serta tidak mudah bosan.

3. Tujuan dan Cara Mengekspresikan Kreativitas

Mayesky mengemukakan ada 8 cara untuk membantu anak dalam mengekspresikan kreativitasnya, yaitu:

- a. Membantu anak menerima keadaan
- b. Membantu anak menyadari beberapa masalah tidak mudah dipecahkan
- c. Membantu anak mengenali berbagai masalah itu memiliki solusi
- d. Membantu anak untuk belajar menafsirkan dan menerima perasaannya

⁵³Ibid., 27-29

⁵⁴Ibid., 20-24.

- e. Memberi penghargaan pada kreativitas anak
- f. Bantu anak merasa nyaman dalam melakukan aktivitas kreatif dan dalam memecahkan masalah
- g. Bantu anak untuk menghargai perbedaan dalam dirinya
- h. Bantu anak dalam membangun ketekunan dalam dirinya.⁵⁵

Untuk mewujudkan peserta didik yang kreatif maka pendidik perlu menciptakan suatu situasi yang dapat merangsang anak untuk selalu berpikir kreatif. Mayesky mengemukakan terdapat 3 cara untuk membantu perkembangan situasi kreatif untuk anak, diantaranya:

- a. Menciptakan pertanyaan-pertanyaan yang kreatif untuk anak
- b. Menciptakan keterampilan memotivasi untuk pendidik
- c. Menciptakan lingkungan yang kreatif untuk anak.⁵⁶

Tujuan kreativitas menurut Martini adalah memberikan kesempatan kepada anak untuk mewujudkan berbagai inisiatif yang dipikirkannya dan akan berkembang menjadi anak yang percaya diri. Dapat disimpulkan bahwa tujuan dari kreativitas adalah memberikan kesempatan kepada anak untuk mewujudkan atau mengekspresikan apa yang dirasakan agar dapat melatih kepercayaan dirinya.⁵⁷

Menurut Teori Humanistik, Kreativitas hanya bisa ditunjukkan oleh individu yang telah mampu mengaktualisasikan dirinya. Hal ini disebabkan karena individu telah mampu menggunakan potensi dirinya dengan baik.⁵⁸ Oleh karena itu kreativitas ini harus dibangun dengan serius untuk mengembangkan potensi-potensi yang ada

⁵⁵Yuliani Nuraini, Sofia Hartati, Sihadi, *Memacu Kreativitas Melalui Bermain Pembelajaran Anak Usia Dini*, 4.

⁵⁶Ibid., 7.

⁵⁷Kurnia Dyah Anggorowati, Indria Susilawati, *Pernmainan Sirkuit Dalam Mengembangkan Kreativitas Gross Motorik Taman Kanak-Kanak*, 4.

⁵⁸Listiyowati, *Kreativitas & Keberkatan*, 9.

didalam diri peserta didik terutama bagi seorang pendidik yang harus bisa memberikan metode, model, media dan sumber belajar yang baik bagi peserta didik dalam pembelajaran. sesuai dengan dalam QS. Al-An'am/6: 135.

قُلْ يَوْمَ يَعْمَلُوا عَلَىٰ مَكَانَتِكُمْ إِنِّي عَامِلٌ ۗ فَسَوْفَ تَعْلَمُونَ ۗ مَنْ تَكُونُ لَهُ عَاقِبَةُ الدَّارِ إِنَّهُ لَا يُفْلِحُ الظَّالِمُونَ ۗ ۱۳۵

Artinya: Katakanlah (Nabi Muhammad), “Wahai kaumku, berbuatlah sepenuh kemampuanmu, sesungguhnya aupun berbuat (pula). Kelak kamu akan mengetahui, siapakah (diantara kita) yang akan memperoleh hasil yang baik di dunia ini. Sesungguhnya orang-orang yang zalim tidak akan mendapat keberuntungan.

C. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan terjemahan dari *social studies*. *Social studies* adalah ilmu-ilmu sosial meliputi sejarah, ekonomi, politik, sosiologi, antropologi, psikologi, goegrafi dan filsafat yang dalam prekteknya dipilih untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu di sekolah maupun perguruan tinggi.⁵⁹ Menurut Sardjiyo, dkk, IPS juga diartikan sebagai bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan atau satu perpaduan.⁶⁰

IPS juga merupakan program pendidikan yang pada pokoknya mempersoalkan manusia dalam lingkungan fisik maupun sosial. Menurut S. Nasution mendefinisikan IPS sebagai pelajaran yang merupakan panduan sejumlah mata pelajaran sosial. Dinyatakan bahwa IPS merupakan bagian

⁵⁹Ayudia, *Pendidikan IPS Sekolah Dasar*,1.

⁶⁰Siska, *Pembelajaran IPS di SD/MI*, 25.

kurikulum sekolah yang berhubungan dengan peran manusia dalam masyarakat yang terdiri atas berbagai aspek sejarah, ekonomi, geografi, sosiologi, antropologi dan psikologi sosial. Pada jenjang sekolah dasar mata pelajaran IPS diinterpresentasikan sebagai kajian ilmu pengetahuan yang membahas tentang lingkungan dan manusia.⁶¹

Dari beberapa penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa IPS merupakan suatu bidang studi dalam pendidikan dimana proses pembelajarannya mempelajari, menelaah, menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan yang berhubungan dengan peran manusia dalam masyarakat yang terdiri atas berbagai aspek sejarah, ekonomi, geografi, sosiologi, antropologi dan psikologi sosial.

2. Karakteristik Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Kosasih Djahri mengemukakan beberapa karakteristik pembelajaran IPS berdasarkan ciri-ciri dan sifatnya:

- a. IPS mempertautkan antara teori dan fakta atau menelaah fakta dari segi ilmu.
- b. Penelaahan dan pembahasan IPS tidak hanya satu bidang disiplin ilmu melainkan bersifat komprehensif (meluas) dari berbagai ilmu sosial dan lainnya sehingga berbagai konsep ilmu secara terintegrasi dan terpadu digunakan untuk menelaah satu masalah /tema/topik.
- c. Mengutamakan peran aktif peserta didik melalui proses belajar *inquiri* sehingga peserta didik mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis, rasional dan analitis.
- d. Program pembelajaran disusun dengan meningkatkan atau menghubungkan bahan dari berbagai disiplin ilmu sosial dan lainnya dengan kehidupan nyata.

⁶¹Ayudia, *Pendidikan IPS Sekolah Dasar*, 2.

- e. IPS dihadapkan pada konsep dan kehidupan sosial yang sangat labil (mudah berubah) sehingga titik berat pembelajaran adalah proses internalisasi secara mantap dan aktif pada diri peserta didik agar memiliki kebiasaan dan kemahiran untuk menelaah permasalahan kehidupan nyata masyarakat.
- f. IPS mengutamakan hal-hal dan penghayatan hubungan antar manusia yang bersifat manusiawai.
- g. Pembelajaran IPS tidak hanya mengutamakan pengetahuan semata, tetapi juga memperhatikan nilai dan keterampilan yang saling berkaitan.
- h. Pembelajaran IPS berusaha untuk memuaskan setiap siswa yang berbeda melalui suatu program dalam artian IPS memperhatikan minat peserta didik dan masalah-masalah kemasyarakatan yang dekat dengan kehidupan peserta didik.
- i. Dalam pengemabangan program pembelajaran IPS senantiasa melaksanakan prinsip, karakteristik dan pendekatan yang menjadi ciri IPS itu sendiri.⁶²

Dari beberapa karakteristik IPS di atas dapat kita simpulkan bahwa pembelajaran IPS ini sangat cocok bila diterapkan dengan model pembelajaran yang berbasis proyek atau *Project Based Learning* (PjBL) untuk meningkatkan daya pikir peserta didik dalam proses pembelajaran yang akan meningkatkan keterampilan-keterampilan bagi peserta didik.

3. Tujuan Pendidikan IPS di SD

Tujuan umum pendidikan IPS di SD menurut Sardijjo adalah membina peserta didik menjadi warga negara yang baik, memiliki pengetahuan, keterampilan dan keperdulian sosial yang berguna bagi dirinya, masyarakat, bangsa dan

⁶²Ibid., 4-5.

negara sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila dengan penuh tanggung jawab, guna membentuk SDM Indonesia yang unggul.⁶³ Sesuai dengan tujuan pendidikan di era 4.0 yang menekankan peserta didik dapat menguasai berbagai keterampilan yang akan membangun potensi minat dan bakat peserta didik.

Adapun berikut tujuan pendidikan IPS di SD/MI sebagai berikut:

- a. Membekali peserta didik dengan pengetahuan sosial yang berguna dalam kehidupannya kelak dimasyarakat.
- b. Membekali peserta didik dengan kemampuan mengidentifikasi, menganalisis dan Menyusun alternatif pemecahan masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan di masyarakat.
- c. Membekali peserta didik dengan kemampuan berkomunikasi dengan sesama warga masyarakat dan berbagai bidang keilmuan serta bidang keahlian.
- d. Membekali peserta didik dengan kesadaran, sikap mental yang positif dan keterampilan terhadap pemanfaatan lingkungan hidup yang menjadi bagian dari kehidupan tersebut.
- e. Membekali peserta didik dengan kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan, masyarakat, ilmu pengetahuan dan teknologi.⁶⁴

4. Ruang Lingkup IPS SD/MI

Pada ruang lingkup mata pelajaran IPS SD/MI meliputi aspek-aspek berikut:

- a. Manusia, tempat dan lingkungan.
- b. Waktu, keberlanjutan dan perubahan.

⁶³Hendrik Eko Prasetyo, *Cara Mudah Mengajarkan IPS Di SD* (Jawa Barat: Guepedia, 2021), 8.

⁶⁴Siska, *Pembelajaran IPS di SD/MI*, 26.

- c. Sistem sosial dan budaya.
- d. Perilaku ekonomi dan kesejahteraan.⁶⁵

D. Model Tindakan

Model penelitian tindakan kelas (PTK) menurut Suhaimi Arikunto merupakan suatu pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan. Sulipan juga berpendapat bahwa, penelitian tindakan kelas (PTK) adalah penelitian yang dilakukan dalam sebuah kelas untuk mengetahui akibat dari tindakan yang diterapkan pada suatu objek penelitian di kelas tersebut.⁶⁶

Ada beberapa model tindakan dalam penelitian tindakan kelas (PTK), berikut beberapa model yang ada dalam penelitian tindakan kelas:

1. Model Kurt Lewin

Model Kurt Lewin menjadi acuan dari berbagai model penelitian tindakan karena model Kurt Lewin yang pertama kali memperkenalkan penelitian tindakan kelas atau *action research*. Langkah-langkah model penelitian tindakan kelas (PTK) menurut Kurt Lewin terdiri dari perencanaan (*Planning*), Pelaksanaan (*Tindakan*), Pengamatan (*Observing*), refleksi (*Reflection*).⁶⁷

2. Model Kemmis & Taggart

Model tindakan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model Kemmis dan MC Taggart yang langkah-langkahnya terdiri dari: perencanaan (*planning*), aksi atau Tindakan (*acting*), observasi (*observing*) dan refleksi (*reflecting*). Kemmis dan MC Targgart

⁶⁵Ibid., 27.

⁶⁶Afi Pamawi, *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Reserch)* (Yogyakarta: Deepublish, 2020), 3.

⁶⁷Ibid., 11.

menambahkan langkah-langkah perencanaan ulang (*replanning*). Langkah ini dilaksanakan untuk merevisi berbagai kelemahan dalam pelaksanaan suatu siklus. Setelah dilakukan revisi akan dilaksanakan kembali pada siklus berikutnya. Demikian pula seterusnya hingga siklus ke-*n*.⁶⁸

3. Model Jhon Elliot

Model Elliot menempatkan guru sebagai peneliti (*teacher as research*). Model ini merupakan upaya guru dan peneliti (*researcher*) yang berkolaborasi melakukan penelitian ilmiah untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran. langkah-langkahnya diantaranya: diagnostik (perumusan masalah), terapeutic (perbaikan, yaitu siklus perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan evaluasi (refleksi), pascaterapeutic (pemantapan).⁶⁹

E. Kerangka Berpikir

Suatu proses pembelajaran dapat dikatakan berjalan baik apabila terdapat interaksi antara pendidik dan peserta didik, dimana pendidik juga ikut melibatkan peserta didik dalam proses belajar mengajar agar tercapainya suatu tujuan pembelajaran yang diinginkan. Kerangka pemikiran ini dapat digambarkan sebagai berikut:

⁶⁸Endang Widi Winarni, *Teori Dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, PTK, R & D* (Jakarta: Bumi Askara, 2018), 218.

⁶⁹*Ibid.*, 218

Bagan 2.1

Kerangka Berpikir

Bagan 2.

Kondisi Awal

1. Pembelajaran IPS yang dilaksanakan oleh pendidik belum optimal
2. Kondisi pembelajaran pasif, peserta didik kurang diberikan kesempatan untuk terlibat dalam pembelajaran untuk mengelola kreativitasnya, sehingga peserta didik kurang memiliki rasa keingin tahuan yang besar, kurang aktif bertanya, menjawab maupun menyampaikan gagasan dalam proses pembelajaran



Tindakan

Menggunakan inovasi model *Project Based Learning* (PjBL).
Langkah-langkah:

1. Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok yang heterogen
2. Pendidik mengajukan suatu pertanyaan permasalahan kepada peserta didik
3. Pendidik menyampaikan dan merencanakan proyek yang akan dikerjakan peserta didik untuk memecahkan masalah
4. peserta didik melakukan penggalan informasi dan menyusun jadwal aktivitas untuk menyelesaikan tugas
5. Peserta didik merumuskan hasil proyek



Kondisi Akhir

Peningkatan kreativitas peserta didik melalui implementasi desain model *Project Based Learning* (PjBL)

F. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teoritik maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: Implementasi Desain Model *Project Based Learning* (PJBL) Dapat Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Kelas V MIN 6 Bandar Lampung.





DAFTAR RUJUKAN

- Abdur Rahman. *Project Based Learning Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Dan Keterampilan Proses Sains Peserta Didik*. Jawa Tengah: Penerbit NEM, 2022.
- Andita Putri Surya, Stefanus C Relmasira, Agustina Tyas Asri Hardini. “Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PJBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Kreatifitas Siswa Kelas III SD Negeri Sidorejo Lor 01 Salatiga.” *Jurnal Pesona Dasar* 6, no. 1 (2018): 43. <http://202.4.186.66/PEAR/article/view/10703>.
- Anggorowati, Kurnia Dyah, Indria Susilawati. *Permainan Sirkuit Dalam Mengembangkan Kreativitas Gross Motorik Taman Kanak-Kanak*. Bandung: Media Sains Indonesia, 2020.
- Ayu Sri Menda Br Sitepu. *Pengembangan Kreativitas Siswa*. Jawa Barat: Guepedia, 2019.
- Ayudia, Inge, Dkk. *Pendidikan IPS Sekolah Dasar*. Bandung: Media Sains Indonesia, 2022.
- Bramantyo. *Teknik Berpikir Kreatif*. Jawa Timur: Uwais Inspirasi Indonesia, 2021.
- Chairul Anwar. *Hakikat Manusia Dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Suka Pers, 2014.
- Chairul Anwar. *Teori-Teori Pendidikan Klasik Hingga Kontemporer Formula Dan Penerapannya Dalam Pembelajaran*. Yogyakarta: IRCSOD, 2017.
- Chairul Anwar. “The Effectiveness of Islamic Religious Education in The Universities: The Effects on The Students’ Characters in The Era Industry 4.0.” *Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah* 3, no. 1 (2018): 77–78.
- Dita Pembriani, Azwar Uswatun, Andi Nurochmah. “Penerapan Model Kooperatif Teknik Kancing Gemerincing Untuk Meningkatkan Sikap Komunikatif Siswa Di Kelas Tinggi.” *Jurnal Persada* 2, no. 2 (2019): 2.
- Ibnu Mahtumi, Ine Rahayu Purnamaningsih, Tedi Purbangkara. *Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning)*. Jawa Timur: Uwais Inspirasi Indonesia, 2022.

- Isrok'atun, Rosmala Amelia. *Model-Model Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Bumi Askara, 2018.
- Leli Halimah Iis Marwati. *Project Based Learning Untuk Pembelajaran Abad 21*. Bandung: Refika Aditama, 2022.
- Listiyowati, Anies. *Kreativitas & Keberbakatan*. Jakarta: Gelora Aksara Pratama, 2021.
- Lubis, Arafat Maulana, Azizan, Nashran. *Pembelajaran Tematik SD/MI*. Yogyakarta: Samudera Biru, 2021.
- Made Wena. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: Bumi Askara, 2018.
- Manihar Situmorang. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2019.
- Mimpira Haryono Yuni Harlina. "Meningkatkan Kreativitas Menggambar Menggunakan Media Finger Painting Pada Anak Kelompok B Paud Gentralia Desa Jambat Akar Kecamatan Semidang Alas Maras Kabupaten Seluma." *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 1, no. 03 (2020): 23. <https://www.edunesia.org/index.php/edu/article/view/55>.
- Muliadi Mokodompit dkk. *Implementasi Kebijakan Pendidikan Karakter*. Malang: Literasi Nusantara Abadi Grup, 2023.
- Natty, Richard Adony, Firosalia Kristin, Indri Anugraheni, Universitas Kristen, Satya Wacana, and Jawa Tengah. "Jurnal Basicedu" 3, no. 4 (2019): 1082–1092. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/262>.
- Pamawi, Afi. *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Reserch)*. Yogyakarta: Deepublish, 2020.
- Prasetyo, Hendriko Eko. *Cara Mudah Mengajarkan IPS Di SD*. Jawa Barat: Guepedia, 2021.
- Prasetyo, Nandy. *Anak, Kreativitas Dan Seninya (Musik)*. Yogyakarta: Deepublish Publisher, 2020.
- Prima Trisna Aji, Elinda Rizkasari Ifa Hanifa Rahman. "Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Kreativitas Peserta Didik." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 6, no. 2 (2022): 14514. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/4726>.
- Rangkuti, Ahmad Nizar, and Fitriani Fitriani. "Pengaruh Pendekatan Pembelajaran Pbl Dan Pjbl Terhadap Kemampuan Komunikasi

- Matematis Mahasiswa Pada Mata Kuliah Statistik.” *Jurnal Ta'dib* 22, no. 2 (2019): 67.
<https://ojs.iainbatu.sangkar.ac.id/ojs/index.php/takdib/article/view/>
- Regiani, Ega, Amaliyah, Sania, Rustini, Titin. “Analisis Problematika Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar Negeri Arcamanik 02 Bandung.” *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 5, no. 1 (2023): 2.
<http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/download/11505/8833>.
- Rian Vebrianto, dkk. *Bahan Ajar IPA Berbasis Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL)*. Riau: DOTPLUS Publisher, 2021.
- Sari, Shinta Puspita, Uus Manzilatusifa, and Sungging Handoko. “Penerapan Model Project Based Learning (PjBL) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif Peserta Didik.” *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Ekonomi Akutansi: JP2EA* 5, no. 2 (2019): 123.
<http://jurnal.fkip.unla.ac.id/index.php/jp2ea/article/view/329>.
- Sartika Rati Asmara Nasution, Aprina Sari Pitri Tanjung, Mara Judan Rambel. “Upaya Meningkatkan Kreativitas Belajar Peserta Didik Sub Tema 1 Aku Dan Cita-Citaku Melalui Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Kelas IV SD Negeri 0202 Pasar Binanga.” *JIPDAS (Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar) Institut Pendidikan Tapanuli Selatan* 2, no. 3 (2022): 74.
<http://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS/article/view/200>
- Setiawan, Lilis, Naniek Sulistya Wardani, and Trifosa Intan Permana. “Peningkatan Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran Tematik Menggunakan Pendekatan Project Based Learning.” *Journal Basicedu* 5, no. 4 (2021): 1879–1887.
<https://journal.uny.ac.id/index.php/jppfa/article/view/40574>.
- Siska, Yulia. *Pembelajaran IPS Di SD/MI*. Yogyakarta: Garudhawaca, 2018.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2019.
- Sujana, Atep, Paed, Sopandi, Wahyu. *Model-Model Pembelajaran Inovatif: Teori Dan Implementasi*. Depok: Rajagrafindo Persada,

2020.

- Surya, Andita Putri, Stefanus C Relmasira, and Agustina Tyas Asri Hardini. “enerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PJBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Kreatifitas Siswa Kelas III SD Negeri Sidorejo Lor 01 Salatiga.” *Jurnal Pesona Dasar* 6, no. 1 (2018): 41–54.
- Utami Munandar. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta, 2021.
- Vebriyanto, Rian. *Bahan Ajar IPA Berbasis Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL)*. Riau: DOTPLUS Publisher, 2021.
- Winarni, Endang Widi. *Teori Dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, PTK, R& D*. Jakarta: Bumi Askara, 2018.
- Wohono, Isabella Hasiana, Amelia Vinayastri. *Perkembangan Anak Sumatera Barat: Yayasan Pendidikan Cendekia Muslim*, 2022.
- Yuliani Nuraini, Sofia Hartati, Sihadi. *Memacu Kreativitas Melalui Bermain: Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jakarta: Bumi Askara, 2020.
- Zakiah, Nur Eva, Ai Tusi Fatimah, and Yoni Sunaryo. “Implementasi Project-Based Learning Untuk Mengeksplorasi Kreativitas Dan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Mahasiswa.” *Jurnal Teorema: Teori dan Riset Matematika* 5, no. 2 (2020): 286. <https://jurnal.unigal.ac.id/index.php/teorema/article/view/4194>.