

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROJECT BASED LEARNING*  
(PjBL) TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF DAN MOTIVASI  
BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA PESERTA DIDIK KELAS IV  
DI GUGUS I KECAMATAN PALANGGA KABUPATEN GOWA**

***THE INFLUENCE OF THE PROJECT BASED LEARNING (PjBL)  
MODEL ON CREATIVE THINKING SKILLS AND LEARNING  
MOTIVATION IN PANCASILA EDUCATION OF FOURTH-  
GRADE STUDENTS IN CLUSTER I, PALANGGA  
DISTRICT, GOWA REGENCY***



**TESIS**

Oleh :

**FITRIA**

**Nomor Induk Mahasiswa : 105061106822**

**PROGRAM PASCASARJANA  
MAGISTER PENDIDIKAN DASAR  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

**2025**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROJECT BASED LEARNING*  
(PjBL) TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF DAN MOTIVASI  
BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA PESERTA DIDIK KELAS IV  
DI GUGUS I KECAMATAN PALANGGA KABUPATEN GOWA**

**TESIS**

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar Magister**

**Program Studi**

**Magister Pendidikan Dasar**

**Disusun dan Diajukan Oleh**

**FITRIA**

**Nomor Induk Mahasiswa : 105061106822**

**Kepada**

**PROGRAM PASCASARJANA  
MAGISTER PENDIDIKAN DASAR  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

**2025**

TESIS

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROJECT BASED LEARNING*  
(PjBL) TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF DAN MOTIVASI  
BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA PESERTA DIDIK KELAS IV  
DI GUGUS I KECAMATAN PALANGGA KABUPATEN GOWA

Yang Disusun dan Diajukan oleh

FITRIA

Nomor Induk Mahasiswa : 105061106822


Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Tesis  
Pada tanggal 16 Januari 2025

Menyetujui Pembimbing

Komisi Pembimbing

Pembimbing I

Pembimbing II

  
Dr. Muhair, S.Pd., M.Pd.

  
Dr. Abdul Aziz, S.Pd., M.Pd.

Mengetahui

Direktur Program Pascasarjana


Ketua Program Studi

Universitas Muhamadiyah Makassar

Magister Pendidikan Dasar

  
Prof. Dr. H. Iwan Akib, M.Pd.

NBM. 613 549

  
Dr. Mukhlis, S.Pd., M.Pd.

NBM.955 732

## HALAMAN PENERIMAAN PENGUJI

Judul Tesis : Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) Terhadap Kemampuan Berpikir kreatif Dan Motivasi Belajar Pendidikan Pancasila Peserta Didik Kelas IV Di Gugus I Kecamatan Palangga Kabupaten Gowa

Nama Mahasiswa : Fitria

NIM : 105061106822

Program Studi : Magister Pendidikan Dasar

Telah diuji dan dipertahankan di depan panitia penguji tesis pada tanggal 16 Januari 2025 dan dinyatakan telah diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan Dasar (M.Pd) pada program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, 16 Januari 2025

Tim Penguji

Dr. Sukmawati, M.Pd  
(Pimpinan/Penguji)

Dr. Muhajir, S.Pd., M.Pd  
(Pembimbing I / Penguji)

Dr. Abdul Aziz, S.Pd., M.Pd  
(Pembimbing II / Penguji)

Dr. Sukmawati, M.Pd  
(Penguji)

Dr. Abdul Azis Muslimin,  
S.Ag., M.Pdi., M.Pd  
(Penguji)

## PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Fitria

NIM : 105061106822

Program Studi : Magister Pendidikan Dasar

Menyatakan dengan sebenarnya tesis yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambil alihan tulisan atau pemikiran orang lain. Apabila terbukti atau dapat dibuktikan bahwa sebagian atau keseluruhan tesis ini hasil karya orang lain, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Makassar, 16 Januari 2025


  
Fitria

## MOTTO

**“Di mulai dengan kata Bismillah di akhiri dengan kata Alhamdulillah”**

**(Fitria)**

**The author also believes that :**



*“Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari sesuatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain). Dan hanya kepada Tuhanmulah engkau berharap”.*

**(Q.S. Al-Insyirah:6-8).**

**This thesis is dedicated my beloved parents, husband,  
my almamater,my life partner,my mentor,  
as well as friends and colleagues who  
always pray for and love me.**

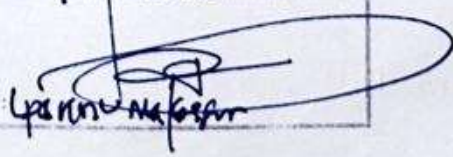
## ABSTRACT

**Fitria, 2024.** The Influence of the Project Based Learning (PBL) Model on Creative Thinking Skills and Learning Motivation for Pancasila Education in Grade IV of Elementary School Cluster I, Palangga District, Gowa Regency. Supervised by Muhajir and Abdul Aziz.

This study discussed the Influence of Project Based Learning Model on Creative Thinking Ability and Learning Motivation of Pancasila Education of Grade IV Elementary School Cluster I, Palangga District, Gowa Regency. This study aimed to determine whether there was any influence of the use of Project Based Learning (PBL) learning model on creative thinking ability and learning motivation. This type of research was quasi-experimental research with a research design of Nonequivalent Control Group Design. The population in this study were all grade IV students of Elementary School Cluster I, Pallangga District, Gowa Regency and the sample selected were 40 grade IV students of SDN Center Mangalli using random sampling techniques. The results of this study found that in the creative thinking ability of students using the Project Based Learning Model, they got an average pretest score of 58.10 and an average posttest score of 81.00, so it was concluded that there was any influence on the used of the Project Based Learning (PBL) learning model. Meanwhile, the ability to think creatively and the motivation to learn using the hypothesis test obtained a sig value (2-tailed) of 0.000 which is smaller than 0.05, so it is concluded that  $H_0$  is rejected and  $H_1$  is accepted, meaning that there is a significant influence of the use of the Project Based Learning model on the ability to think creatively and the motivation to learn of students..

**Keywords :** *Project Based Learning, Creative Thinking Ability, Learning Motivation.*



Translated & Certified by  
Language Institute of Unismuh Makassar  
Date: 6 Dec 24 ..... Doc: Hsbaet  
Authorized by: 

## ABSTRAK

**Fitria,2024.** Pengaruh Model *Project Based Learning* (PjBL) Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif dan Motivasi Belajar Pendidikan Pancasila Kelas IV SD Gugus I Kecamatan Palangga, Kabupaten Gowa, dibimbing oleh Muhajir dan Abdul Aziz.

Penelitian ini membahas tentang Pengaruh Model *Project Based Learning* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif dan Motivasi Belajar Pendidikan Pancasila Kelas IV SD Gugus I Kecamatan Palangga, Kabupaten Gowa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan Model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) terhadap kemampuan berpikir kreatif dan motivasi belajar. Jenis penelitian ini yakni penelitian eksperimen semu dengan desain penelitian *Nonequivalent Kontrol Group Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Gugus I Kecamatan Pallangga, Kabupaten Gowa dan sampel yang dipilih siswa kelas IV SDN Center Mangalli yang berjumlah 40 orang dengan menggunakan teknik *random sampling*. Hasil penelitian ini ditemukan bahwa pada kemampuan berpikir kreatif peserta didik dengan menggunakan Model *Project Based Learning* mendapatkan nilai rata-rata pretest 58,10 dan nilai rata-rata posttest sebesar 81,00, sehingga disimpulkan terdapat pengaruh pada penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL). Sementara kemampuan berpikir kreatif dan motivasi belajar menggunakan dari uji hipotesis diperoleh nilai sig (2-tailed) sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05, maka disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, artinya terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model *Project Based Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif dan motivasi belajar peserta didik.

**Kata Kunci :** *Project Based Learning, Kemampuan Berpikir Kreatif, Motivasi Belajar*



## KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbil'alamin. Segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, karunia dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul Pengaruh Model *Project Based Learning* (PjBL) Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif dan Motivasi Belajar Pendidikan Pancasila Peserta Didik Kelas IV Gugus I Kecamatan Lappariaja Kabupaten Bone. Tesis ini disusun sebagai salah satu syarat dalam rangka menyelesaikan strata dua untuk mencapai gelar Magister Pendidikan (M.Pd) pada program studi Magister Pendidikan Dasar Universitas Muhammadiyah Makassar.

Penulis menyadari bahwa tesis ini tidak dapat terwujud tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada :

1. Dr. Ir. H. Abd. Rakhim Nanda, ST., MT., IPM selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar.
2. Prof. Dr. H. Irwan Akib, M.Pd. Direktur Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Makassar.
3. Dr. Mukhlis, S.Pd., M.Pd. Ketua Program Studi Magister Pendidikan Dasar Universitas Muhammadiyah Makassar.
4. Dr. Muhajir, S.Pd.,M.Pd. Selaku pembimbing 1 dan Dr.Abdul Aziz,S.Pd.,M.Pd. Selaku pembimbing 2 yang telah memberikan ilmu,arahan, motivasi ,semangat dan nasehat serta selalu bersedia

meluangkan waktunya untuk membimbing peneliti dalam menyelesaikan tesis ini.

5. Dr. Sukmawati, M.Pd. Selaku penguji 1 dan Dr. Abdul Azis Muslimin, S.Ag, M.Pdi, M.Pd selaku penguji 2 yang telah memberikan masukan dan perbaikan demi penyempurnaan tesis ini.
6. Kaharuddin, S.Pd., M.Pd., Ph.D. Selaku validator 1 dan Dr. Idawati., M.Pd selaku validator 2 telah memberikan masukan dan arahan terhadap instrument penelitian yang telah digunakan oleh peneliti di lapangan
7. H Saleh. dan Hj. Herlina selaku orang tua penulis serta suami Gilang Ramadhan S.Pd, Gr. dan adik Nur Ilmia, S.Pd yang senantiasa membantu serta memotivasi, dan menyertai penulis dengan doa selama melaksanakan pendidikan
8. Kepala Sekolah SDN Center Mangalli beserta guru dan staf SD yang telah membantu penulis selama melaksanakan Penelitian
9. Dosen Program Studi Magister Pendidikan Dasar Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah memberikan berbagai ilmu pengetahuan yang begitu bermanfaat kepada peneliti selama proses perkuliahan dikampus tercinta.
10. Pegawai/Tata Usaha Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah, atas segala perhatian serta pelayanan yang begitu baik terhadap persuratan dan administrasi dalam penyusunan tesis ini.

11. Teman-teman Dikdas B 2022 dan Pendidikan Pancasila 2022 yang telah kebersamai serta memberikan bantuan dan dukungan selama masa perkuliahan.

Atas bantuan dari berbagai pihak, penulis hanya dapat memanjatkan doa semoga segala bantuan yang telah diberikan bernilai ibadah serta mendapatkan pahala. Penulis menyadari masih terdapat banyak kekurangan dalam penyusunan tesis ini, sehingga mengharapkan adanya saran maupun kritik yang bersifat membangun dari semua pihak demi kesempurnaan tesis ini. Semoga hasil penelitian ini bermanfaat. Aamiin Yaa Robbalalamin.

Bone, 01 Oktober 2024

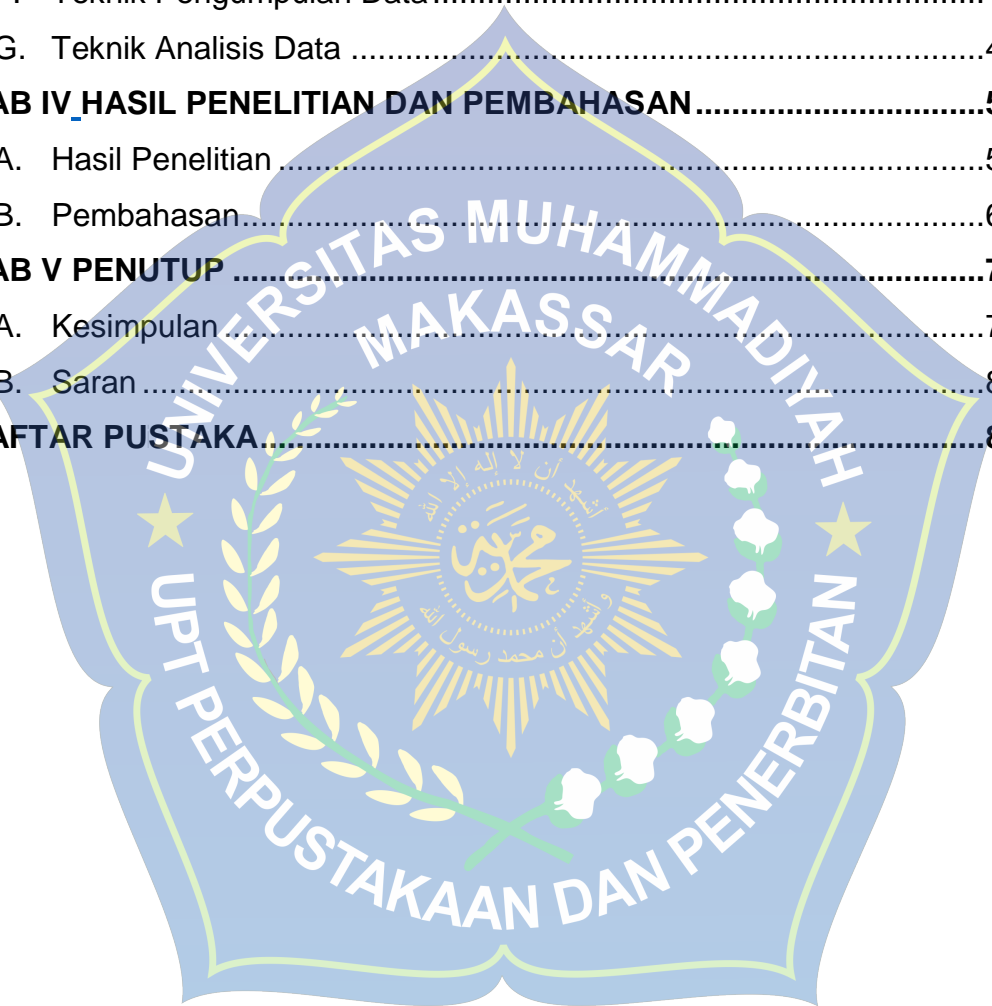
Peneliti

Fitria

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
HALAMAN PENERIMAAN PENGUJI .....	iii
PERTNYATAAN KEASLIAN TESIS .....	iv
MOTTO .....	v
ABSTRACT.....	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI .....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Tujuan Penelitian .....	5
D. Manfaat Penelitian .....	6
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>8</b>
A. Model Pembelajaran .....	8
1. Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL ) .....	10
2. Berpikir Kreatif .....	19
3. Motivasi Belajar .....	24
4. Model Pembelajaran Konvensional.....	31
B. Penelitian Relevan .....	32
C. Kerangka Pikir .....	35
D. Hipotesis.....	38
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>39</b>
A. Jenis dan Desain Penelitian .....	39

B. Lokasi dan Waktu Penelitian .....	40
C. Populasi dan Sampel .....	40
D. Definisi Operasional .....	42
E. Instrumen Penelitian .....	43
F. Teknik Pengumpulan Data .....	46
G. Teknik Analisis Data .....	48
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>52</b>
A. Hasil Penelitian .....	52
B. Pembahasan .....	69
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>79</b>
A. Kesimpulan .....	79
B. Saran .....	80
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>81</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Indikator Berpikir Kreatif	22
Tabel 2.2	Indikator Proses Berpikir Kreatif Teori Wallas	23
Tabel 3.1	Desain Penelitian	39
Tabel 3.2	Populasi Penelitian	41
Tabel 3.3	Sampel Penelitian	41
Tabel 3.4	Kisi-kisi Instrumen Berpikir Kreatif	44
Tabel 3.5	Kisi-kisi Angket Motivasi Belajar	45
Tabel 3.6	Rubrik Penelitian Motivasi Belajar	46
Tabel 3.7	Kriteria Penilaian Pelaksana Pembelajaran	47
Tabel 3.8	Kategori Respon Peserta Didik	48
Tabel 4.1	Data Hasil Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran dengan Model PjBL	54
Tabel 4.2	Karakteristik Responden Kelas Eksperimen	55
Tabel 4.3	Karakteristik Responden Kelas Kontrol	55
Tabel 4.4	Distribusi Skor Pretest Kelas Eksperimen Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif	56
Tabel 4.5	Distribusi Skor Posttest Kelas Eksperimen Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif	57
Tabel 4.6	Distribusi Skor Pretest Kelas Kontrol Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif	58
Tabel 4.7	Distribusi Skor Posttest Kelas Eksperimen Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif	59
Tabel 4.8	Deskripsi Hasil Pretest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	61
Tabel 4.9	Distribusi Frekuensi dan Persentase Kategori Motivasi Belajar Kelas Eksperimen	62
Tabel 4.10	Distribusi Frekuensi dan Persentase Kategori Motivasi Belajar Kelas Kontrol	63
Tabel 4.11	Uji Normalitas Kemampuan Berpikir Kreatif	65

Tabel 4.12	Uji Normalitas Belajar Pendidikan Pancasila	65
Tabel 4.13	Uji Homogenitas Berpikir Kreatif	66
Tabel 4.14	Uji Homogenitas Motivasi Belajar	66
Tabel 4.15	Paired Samples T-Test	67
Tabel 4.16	Uji N-Gain	68



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Pikir

35





## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Surat Permohonan Izin Penelitian dari LP3M	88
Lampiran 2	Surat Izin Penelitian dari Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu	89
Lampiran 3	Surat Izin Penelitian dari Dinas Kabupaten	90
Lampiran 4	Surat keterangan Validasi Instrumen Penelitian dan Perangkat pembelajaran pada Validator 1	91
Lampiran 5	Surat keterangan Validasi Instrumen Penelitian dan Perangkat pembelajaran pada Validator 2	92
Lampiran 6	Surat keterangan telah melakukan penelitian SDN Center Mangalli	93
Lampiran 7	Modul Ajar	94
Lampiran 8	LKPD	103
Lampiran 9	Kisi-Kisi Soal Tes Kemampuan Berpikir Kreatif	106
Lampiran 10	Soal Tes Kemampuan Berpikir Kreatif	107
Lampiran 11	Rubrik Penilaian Kemampuan Berpikir Kreatif	110
Lampiran 12	Lembar Observasi keterlaksanaan Pembelajaran	111
Lampiran 13	Angket Respon Peserta Didik Terhadap Motivasi Belajar Siswa	114

Lampiran	Data Hasil Keterlaksanaan pembelajaran	
14	dengan Model PjBL	116
Lampiran	Data Motivasi Belajar Pendidikan Pancasila di	
15	Kelas Eksperimen	117
Lampiran	Data Motivasi Belajar Pendidikan Pancasila di	
16	Kelas Kontrol	118
Lampiran	Data Hasil Pretest Kelas Eksperimen	119
17		
Lampiran	Data Hasil Pretest Kemampuan Berpikir Kreatif	
18	di Kelas Kontrol	120
Lampiran	Data Hasil Posttest Kemampuan Berpikir Kreatif	
19	di Kelas Eskperimen	121
Lampiran	Data Hasil Posttest Kemampuan Berpikir Kreatif	
20	di Kelas Kontrol	122
Lampiran	Dokumentasi Pelaksanaan Pembelajaran dan	
21	Pembuatan Projeck	123

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di Sekolah Dasar (SD) membentuk karakter dan identitas kewarganegaraan peserta didik secara strategis. Kurikulum PKn di SD dirancang untuk memperkenalkan konsep dasar Pancasila, sejarah bangsa, dan norma-norma kewarganegaraan kepada anak-anak dalam format yang sesuai dengan perkembangan kognitif mereka. Melalui metode pembelajaran yang inovatif dan partisipatif, guru berusaha menjadikan pembelajaran ini menarik, membangun pemahaman, serta mengembangkan sikap dan nilai-nilai positif. Pelatihan rutin bagi guru menjadi kunci penting untuk memastikan bahwa pendidik mampu mengimplementasikan strategi pengajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa SD. Selain itu, nilai-nilai karakter seperti kejujuran, disiplin, tanggung jawab, dan gotong royong sangat penting untuk pembelajaran PKn di sekolah dasar. Dengan demikian, pembelajaran PKn di tingkat SD bukan hanya menitikberatkan pada penguasaan materi, tetapi juga pada pembentukan karakter dan identitas kewarganegaraan yang kuat pada generasi penerus bangsa

Namun, pada tingkat Sekolah Dasar (SD), terdapat sejumlah tantangan dan masalah dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) yang perlu diatasi agar tujuan pendidikan nasional dapat tercapai secara optimal. Salah satu masalah yang kini banyak terjadi adalah

rendahnya berpikir kreatif dan motivasi belajar terhadap materi PKn. Hal ini disebabkan oleh kurangnya daya tarik materi yang seringkali dianggap sulit dipahami oleh siswa pada tingkat usia tersebut. Selain itu, metode pembelajaran yang konvensional dan kurang interaktif sering menjadi hambatan. Pembelajaran yang hanya berfokus pada penyampaian informasi dari guru ke siswa tanpa melibatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran membuat mereka kurang tertarik dan kurang memahami konsep-konsep PKn dengan baik.

Untuk menyelesaikan masalah ini, perlu diterapkan model pembelajaran yang kreatif dan berorientasi pada siswa. Model pembelajaran berbasis proyek memungkinkan siswa berpartisipasi aktif dalam menyelesaikan tugas atau proyek yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Siswa tidak hanya memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang ide-ide tersebut, tetapi juga memperoleh keterampilan sosial, kreativitas, dan kemampuan pemecahan masalah. (Syaparuddin dan Meldianus, 2020:20). Terpaut masalah yang akan diselesaikan dalam penelitian ini Al-Qur'an (QS. Al-Alaq ayat 1-5:) menjelaskan tentang pentingnya meningkatkan kualitas belajar dan menuntut ilmu:

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۝١ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۝٢ اقْرَأْ وَرَبُّكَ  
الْأَكْرَمُ ۝٣ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۝٤ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ۝٥

“Terjemahan, Bacalah dengan menyebut nama Tuhanmu yang menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dengan nama Tuhanmu yang maha pemurah, yang mengajar manusia dengan

perantaraan (menulis, membaca). Dia mengajarkan kepada manusia apa yang tidak diketahuinya. (Q.S. Al-alaq/96:1-5)”

Ayat tersebut menjelaskan mengenai pentingnya ilmu pengetahuan bagi umat manusia baik laki-laki maupun perempuan. Ayat ini juga menyerukan agar setiap manusia sebanyak mungkin untuk mencari ilmu dengan memperbanyak membaca. Sesuai dengan pepatah yang mengatakan bahwa tuntutlah ilmu mulai dari buaian hingga ke liang lahat.

Kemudian HR. Ibnu Majah no. 224, dari sahabat Anas bin Malik

طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ

radhiyallahu ‘anhu, dishahihkan Al Albani dalam Shahih al-Jaami’ish Shaghiir no. 3913, bahwa, “Menuntut ilmu itu wajib atas setiap Muslim”

Hadis tersebut menjelaskan bahwa menuntut ilmu itu diwajibkan bagi setiap muslim baik perempuan maupun laki-laki. Maka ketika sudah turun perintah Allah swt yang mewajibkan sesuatu hal, yang harus dilakukan oleh setiap muslim dan muslimah adalah *sami’na wa atha’na* (kami dengar dan kami taat).

Berdasarkan uraian di atas untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan motivasi belajar bagi peserta didik model PjBL, yang merupakan singkatan dari Project Based Learning (Widdana & Septiari, 2021:111), adalah suatu model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk menghasilkan proyek. Dengan demikian, masalah dapat diselesaikan dan konsep yang dihasilkan dapat diterapkan untuk memecahkan masalah. Dengan model pembelajaran ini, guru dapat membantu siswa dengan memberi mereka kesempatan untuk membuat gagasan.

Menurut Kemendikbud Ristek (2021), kegiatan proyek adalah serangkaian tindakan yang menghasilkan produk berdasarkan tema yang

dipilih. Menurut Ananda (2019:4), penerapan nilai karakter Profil Pelajar Pancasila dalam pembelajaran berbasis proyek memiliki potensi untuk meningkatkan kemampuan siswa, seperti kemampuan berpikir kreatif dalam menyelesaikan proyek. Menurut Ananda (2019:4), keterampilan berpikir kreatif dapat meningkatkan ketekunan, kedisiplinan diri, dan kemampuan untuk berlatih secara menyeluruh, yang mencakup aktivitas mental seperti: 1) mengajukan pertanyaan; 2) berpikir kritis tentang pertanyaan; dan 3) menyelesaikan proyek.

Berdasarkan temuan observasi dan hasil wawancara yang penulis lakukan di SD Center Mangali. Dia menyatakan bahwa siswa hanya tidak hanya aktif dan pasif di kelas, tetapi juga sulit menyelesaikan masalahnya sendiri. Selain itu, penulis menemukan bahwa model pembelajaran yang digunakan tidak menghasilkan pembelajaran yang dapat membantu siswa menjadi individu kreatif. Ini karena model tersebut adalah model pembelajaran satu arah atau guru-pusat, yang cenderung menggunakan metode ceramah tanpa variasi model pembelajaran lainnya. Model pembelajaran yang tetap berpusat pada pendidik dan kurangnya sarana untuk meningkatkan kreativitas peserta didik menyebabkan siswa kurang kreatif. Ini juga menyebabkan kegiatan belajar mengajar menjadi kurang efektif. Karena peserta didik mulai kehilangan fokus dan semangat saat belajar.

## B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *project based learning* (PjBL) terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik di kelas IV Mata pelajaran Pendidikan Pancasila SD Gugus I kecamatan Palangga Kabupaten Gowa ?
2. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *project based learning* (PjBL) terhadap motivasi belajar peserta didik di kelas IV Mata pelajaran Pendidikan Pancasila SD Gugus I kecamatan Palangga Kabupaten Gowa?
3. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *project based learning* (PjBL) terhadap kemampuan berpikir kreatif dan motivasi belajar peserta didik di kelas IV Mata pelajaran Pendidikan Pancasila SD Gugus I kecamatan Palangga Kabupaten Gowa?

## C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang akan dicapai pada penelitian ini adalah:

1. Untuk menganalisis pengaruh model model pembelajaran *project based learning* (PjBL) terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik di kelas IV SD Gugus I kecamatan Palangga Kabupaten Gowa
2. Untuk menganalisis pengaruh model model pembelajaran *project based learning* (PjBL) terhadap motivasi belajar peserta didik di kelas IV SD Gugus I kecamatan Palangga Kabupaten Gowa

3. Untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran *project based learning* (PjBL) terhadap kemampuan berpikir kreatif dan motivasi belajar peserta didik di kelas IV SD Gugus I kecamatan Palangga Kabupaten Gowa

#### **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan bermanfaat secara teoritis dan praktis.

##### **1. Manfaat Teoritis**

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan transfer ilmu kepada peserta didik dalam pembelajaran PKN, terutama dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek (PjBL) di kelas IV SD Gugus I di kecamatan Pallangga kabupaten Gowa.

##### **2. Manfaat Praktis**

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi banyak pihak yaitu:

###### **a. Bagi Siswa**

Salah satu manfaat penelitian ini bagi siswa adalah sebagai berikut:

- 1) Model pembelajaran berbasis proyek (PjBL) membantu siswa memahami materi mata pelajaran PKN.
- 2) Model PjBL meningkatkan kemampuan siswa untuk berpikir kreatif, meningkatkan motivasi mereka untuk belajar, dan meningkatkan hasil belajar mereka.



**b. Bagi Guru**

Penelitian ini diharapkan memberi manfaat bagi guru, antara lain:

1. Meningkatkan pengetahuan tentang model pembelajaran berbasis proyek (PjBL)
2. Memberikan informasi tentang bagaimana model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) diterapkan pada mata pelajaran PKN.

**c. Bagi Sekolah**

- 1) Diharapkan bahwa penelitian ini akan menambah inovasi dalam pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PKN di sekolah.
- 2) Peneliti dapat memberikan kontribusi positif terhadap kemajuan sekolah dan suasana pendidikan sekolah yang kondusif, khususnya pembelajaran PKN.

**a. Bagi Peneliti Lain**

Penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi untuk melakukan penelitian tambahan.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. Model Pembelajaran

Peraturan menteri Pendidikan dan kebudayaan (permendikbud) Nomor 103 Tahun 2014 menyatakan bahwa "Pembelajaran adalah kerangka konseptual dan operasional pembelajaran yang memiliki nama, karakteristik, urutan logis, pengaturan, dan budaya." Sarumaha et al. (2022:2047) menyatakan bahwa pendidik dan peserta didik harus menggunakan model pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Sementara itu, Octavia (2020:12) menganggap model pembelajaran sebagai sesuatu yang mendefinisikan lingkungan belajar, seperti bagaimana pendidik berperilaku saat menerapkan apa yang telah mereka pelajari. Model pembelajaran dapat digunakan untuk banyak hal, seperti membuat materi pelajaran dan merencanakan pelajaran dan kurikulum.

Octavia menggambarkan model pembelajaran sebagai desain konseptual yang menguraikan cara mengatur prosedur pengintegrasian pengalaman belajar secara teratur untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model ini berfungsi sebagai pedoman bagi pendidik dan perancang pembelajaran dalam membuat dan menerapkan kegiatan pembelajaran. Octavia juga mengatakan bahwa model pembelajaran adalah sumber informasi atau strategi yang digunakan untuk mengatur pengajaran di kelas. Model ini didasarkan pada strategi pembelajaran yang akan digunakan dan

mencakup lingkungan belajar, manajemen kelas, tujuan pembelajaran, dan fase kegiatan belajar mengajar. Namun, menurut Kaban (2020:105), model pembelajaran didefinisikan sebagai desain yang secara tepat menjelaskan proses dan konstruksi konteks sosial yang memungkinkan peserta didik untuk terlibat dan mendorong pertumbuhan mereka.

Menurut pemahaman yang diberikan oleh banyak ahli di atas, model pembelajaran didefinisikan sebagai teknik atau desain sistematis yang dapat digunakan sebagai dasar untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien dan dalam pemilihan model pembelajaran harus disesuaikan dengan lingkungan belajarnya.

Model pembelajaran dianggap sebagai bagian yang sangat penting dari proses pembelajaran. Menurut Asyafah (2019:20), model pembelajaran penting karena:

- a. Tujuan pembelajaran akan tercapai apabila model pembelajaran digunakan dengan efektif selama proses pembelajaran;
- b. Peserta didik mendapatkan pesan yang berguna dari model pembelajaran;
- c. Model pembelajaran yang bervariasi dapat membuat peserta didik lebih tertarik untuk belajar dan mencegah mereka kebosanan; dan
- d. Peserta didik memiliki kemungkinan untuk mengembangkan minat mereka sendiri.
- e. Peserta didik tidak harus selalu menggunakan model pembelajaran yang sama karena ada banyak model pembelajaran yang tersedia.

- f. Pendidik profesional harus didorong untuk melakukan pembaharuan untuk memenuhi kewajibannya..

Menurut Permendikbud Republik Indonesia Nomor 103 Tahun 2014, ada empat jenis model pembelajaran yang dapat digunakan selama proses pendidikan. Berdasarkan masalah yang telah dibahas sebelumnya, penulis memilih model pembelajaran *discovery learning*, model pembelajaran proyek, model pembelajaran masalah, dan model pembelajaran pertanyaan.

Jadi dapat di simpulkan bahwa model pembelajaran adalah strategi yang dilakukan pengajar untuk mengukur pengajaran di dalam kelas sebagai dasar untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan cara yang lebih menarik yang mencakup lingkungan belajar, metode belajar, kreatifitas dan lain-lain.

## **1. Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL)**

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

Menurut Widana dan Septiari (2021:2011), PjBL, singkatan dari *Project Based Learning*, adalah salah satu model pembelajaran yang menggunakan proyek untuk memecahkan masalah. Ini menghasilkan konsep yang dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah. Dengan model pembelajaran ini, guru dapat membantu siswa dengan memberi mereka kesempatan untuk membuat gagasan.

Departemen Pendidikan nasional (depdiknas) mengatakan pembelajaran berbasis proyek (PjBL) adalah pendekatan pendidikan yang

mendorong pembelajaran secara menyeluruh dengan mengatur lingkungan belajar peserta didik (kelas) untuk memungkinkan mereka menyelidiki masalah dunia nyata, mendalami materi, dan menyelesaikan tugas penting lainnya. Menurut Natty et al. (2019:1084), model pembelajaran berbasis proyek (PjBL) berbeda dari model pembelajaran lain karena menggabungkan teknologi dengan masalah yang mungkin dihadapi siswa dalam kehidupan sehari-hari mereka. Natty et al. juga menjelaskan bahwa model pembelajaran ini berbeda dari model pembelajaran lain dalam mengatur kegiatan kelas. KBM berbasis proyek ini membutuhkan banyak waktu dan membutuhkan keterampilan manajemen waktu yang baik. Selain itu, model pembelajaran ini menggabungkan masalah dunia nyata dengan memperhatikan kebutuhan individu siswa.

Menurut para ahli, pembelajaran berbasis proyek (PjBL) adalah strategi pendidikan yang lebih mengutamakan pengalaman peserta didik. Ini menawarkan kepada peserta didik kesempatan untuk menyelesaikan masalah dengan materi yang diberikan dalam lingkungan mereka sendiri, meningkatkan kreativitas mereka, dan mendorong mereka untuk berkreasi, berkolaborasi, dan menghasilkan ide baru.

Model pembelajaran berbasis proyek ini dapat membantu siswa dalam pekerjaan akademik mereka dan meningkatkan keterampilan mereka dalam berbagai hal, seperti kemampuan berpikir kreatif. Menurut Kurniawan et al. (2019:624), model pembelajaran ini secara umum dapat membantu peserta didik mengalami proses pembelajaran yang bermakna

sehingga mereka dapat mengembangkan pemahaman mereka dalam konteks pengalaman mereka sendiri. Paradigma pembelajaran berbasis proyek dapat membantu peserta didik meningkatkan kemampuan berpikir kreatif mereka.

Jadi dapat di simpulkan bahwa PjBL adalah salah satu model pembelajaran dengan menggunakan proyek dalam penyelesaian masalah yang menghubungkan antara pengalaman dan lingkungan sehari-hari peserta didik. Model ini memberikan kesempatan kepada peserta didik menyelesaikan masalah dengan materi yang diberikan dalam lingkungan peserta didik, yang dapat meningkatkan kreatifitas, aktif dan kolaborasi peserta didik.

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

Menurut Mutuwally (2021:2) penggunaan pembelajaran berbasis proyek memberikan karakteristik pembelajaran yang bermanfaat, seperti:

- 1) Mendorong siswa untuk mempelajari ide dan masalah utama.
- 2) Merupakan suatu proses inkuiri.
- 3) Berhubungan dengan minat belajar.
- 4) Pusat siswa berfokus pada pembuatan dan pertunjukan produk.
- 5) Memiliki kemampuan untuk mencari informasi, menganalisis secara kritis dan kreatif, melakukan penelitian, dan menghasilkan produk.
- 6) Berkaitan dengan masalah yang dihadapi setiap hari.

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

Natty dkk (2019:1086) menyatakan bahwa penerapan pembelajaran berbasis proyek terdiri dari beberapa langkah, yaitu: a) penetapan; b) produk; penetapan produk dapat berupa perintah langsung atau harus menyelesaikan masalah yang ada; c) merancang tahap-tahap penyelesaian produk; d) merancang kegiatan yang mampu menyelesaikan proyek; e) menjadwalkan pekerjaan atau proyek sesuai dengan prosedur yang ditetapkan; dan f) menjadwalkan pekerjaan atau proyek sesuai dengan prosedur yang ditetapkan g) menyelesaikan proyek dengan bimbingan dan pengawasan langsung pendidik. Kegiatan ini mencakup menyelesaikan proyek dengan melakukan tindakan penyelesaian proyek seperti yang telah direncanakan sebelumnya.; a) membuat laporan dan mempresentasikan; b) membuat laporan dan mempublikasikan tentang tugas yang telah diselesaikan; c) mengevaluasi langkah-langkah dan produk yang dibuat; dan d) proses yang mencakup refleksi tentang tindakan dan hasil dari tugas atau proyek yang telah dilaksanakan.

Menurut Natty, dkk Langkah-langkah model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) adalah sebagai berikut:

- 1) Proses pembelajaran dimulai dengan pertanyaan yang dapat membantu peserta didik mengatur tahap pembelajaran. Investigasi ekstensif dapat digunakan sebagai titik awal untuk informasi yang diberikan, yang harus sesuai dengan kejadian nyata.

- 2) Merencanakan proyek: Guru dan siswa bekerja sama untuk merencanakan proyek untuk memberikan rasa tanggung jawab atas penyelesaiannya. Perancangan memberikan instruksi tentang alat dan bahan yang diperlukan untuk menyelesaikan proyek yang dibuat, menjelaskan cara bermain, dan berbagai kegiatan yang dapat membantu siswa menanggapi masalah penting.
- 3) Membuat jadwal kegiatan: Pendidik dan siswa membuat jadwal kegiatan untuk menyelesaikan tugas. Jadwal penyelesaian proyek harus diperjelas dan peserta didik harus diberikan instruksi untuk membantu mereka mengatur waktu. Peserta didik mempelajari materi baru dengan bantuan dan arahan pendidik. Pendidik terkadang menugaskan proyek yang membutuhkan waktu lama untuk diselesaikan, yang memungkinkan peserta didik mengerjakan proyek kelompok mereka di luar waktu pelajaran di sekolah. Peserta didik akan mempresentasikan hasil proyek mereka saat jam pelajaran di sekolah berakhir.
- 4) Mengawasi bagaimana proyek dijalankan, pendidik memantau bagaimana siswa melakukannya. Selama proses pembuatan proyek, pemantauan dilakukan dengan memberikan peserta didik akses ke fasilitas, yang memungkinkan pendidik bertindak sebagai mentor dalam proyek yang dikerjakan siswa. Proses bimbingan dilakukan untuk memastikan bahwa siswa terlibat dalam kelompoknya dan dapat melakukan peran mereka sendiri tanpa menyimpang dari kepentingan kelompok.



- 5) Memberikan penilaian terhadap produk yang dibuat. Penilaian ini membantu pendidik menentukan apakah standar telah dipenuhi, memberikan penilaian tentang kemajuan setiap siswa, memberikan umpan balik kepada siswa tentang peningkatan pemahaman mereka, dan membantu pendidik membuat strategi pembelajaran. Setiap kelompok menunjukkan produk mereka satu per satu di depan kelas sebagai bagian dari proses penilaian produk.
- 6) Evaluasi pengalaman; pada tahap akhir, guru dan siswa melakukan proses demonstrasi karya. Dalam proses diskusi, tiap kelompok mempresentasikan pekerjaan mereka, dan guru memberikan penguatan untuk pekerjaan siswa mereka. Jika siswa menunjukkan jawaban dan komunikasi yang tidak tepat, penguatan dapat berupa pujian dan instruksi.

Menurut Mutawally (2021:2), langkah-langkah yang diperlukan untuk menerapkan pembelajaran berbasis proyek adalah sebagai berikut:

- 1) *Connecting with the problem*: ini memungkinkan pelatih atau tutor untuk memilih, merencanakan, dan menyampaikan masalah yang berkaitan dengan masalah yang ada di kehidupan sehari-hari.
- 2) *Setting up the structure*: artinya peserta didik terlibat dalam masalah. Pendidik bertanggung jawab untuk menciptakan struktur masalah yang mencakup rancangan tugas yang harus dilakukan siswa melalui proses berpikir dalam situasi nyata sehingga mereka dapat menemukan solusi untuk masalah tersebut.

- 3) *Visiting the problem*: artinya pendidik atau tutor berfokus pada gagasan yang dimiliki siswa dalam menyelidiki masalah.
- 4) *Revisiting the problem*: Setelah peserta didik berkumpul dalam kelompok kecil dan menyelesaikan tugas mandinya, mereka berdiskusi untuk memecahkan masalah yang telah dirancang sebelumnya berdasarkan hasil pengamatan mereka.
- 5) *Producing a product/performance and the problem*: Pada tahap ini, pendidik atau tutor ingin menugaskan peserta didik untuk menilai hasil pembelajaran dari penelitian masalah yang telah dikaji sebelumnya.

## **1. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL)**

### **a. Kelebihan Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL)**

Tidak hanya itu, pembelajaran berbasis proyek juga mempunyai keunggulan yaitu:

- 1) Merangsang kreativitas siswa agar dapat berpikir kritis dan kreatif.
- 2) Mendorong siswa untuk meningkatkan bakat dan keterampilannya.
- 3) Siswa memperoleh pengalaman belajar membuat proyek.
- 4) Mendorong siswa untuk lebih berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar mengajar.
- 5) Kegiatan belajar mengajar lebih fleksibel.
- 6) Meningkatkan kemampuan siswa dalam bekerja sama dalam kelompok untuk memecahkan suatu masalah.

## **b. Kelemahan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL)**

Mutawally (2021:4) menyatakan pembelajaran berbasis proyek mempunyai beberapa kelemahan yaitu:

- 1) cukup mahal
- 2) Pembelajaran ini memakan banyak waktu
- 3) Peralatan yang dibutuhkan banyak
- 4) Saat bekerja dalam kelompok, pasti ada siswa yang kurang aktif saat mengerjakan proyek
- 5) Menjadi kekhawatiran jika siswa hanya mampu menguasai mata pelajaran yang bersangkutan tanpa menguasai mata pelajaran lain, dan sebagainya

Beberapa manfaat penerapan model PjBL adalah model PjBL dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan memberi semangat. melakukan pekerjaan penting, meningkatkan keterampilan pemecahan masalah siswa, mengaktifkan siswa dalam memecahkan masalah yang kompleks, meningkatkan kemampuan kerja siswa yang setara, mendorong siswa untuk melatih keterampilan komunikasi, meningkatkan keterampilan pengelolaan sumber daya siswa, memberikan pengalaman kepada siswa dalam mengorganisir proyek, berbagi waktu, dan mengelola sumber daya, seperti peralatan dan bahan untuk menyelesaikan tugas, sehingga untuk memberikan kesempatan belajar kepada siswa untuk berkembang dalam kondisi nyata, sesuai model PjBL, siswa belajar mengumpulkan dan

menerapkan informasi. itu memecahkan masalah nyata dan membuat lingkungan belajar menyenangkan.

Kelemahan dalam penerapan model PBL mencakup kenyataannya memerlukan waktu yang lama dalam penyelesaian masalah dan menghasilkan produk, memerlukan biaya yang cukup besar, memerlukan guru yang professional, memerlukan ruang, peralatan dan bahan yang cukup, selain itu model PjBL kurang cocok untuk siswa yang mudah menyerah. . dan yang tidak memiliki pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan, dan yang merasa sulit untuk melibatkan semua siswa dalam kerja kelompok.

Kelebihan PjBL menurut peneliti dari beberapa pendapat ahli adalah PjBL memiliki banyak manfaat bagi peserta didik yaitu seperti merangsang kreatifitas siswa membuat siswa lebih aktif membangun kerja sama peserta didik, melatih keterampilan peserta didik, belajar mengumpulkan informasi dan memutuskan masalah serta membangun pengalaman bagi peserta didik dengan menghasilkan proyek.

Adapun kelemahannya yaitu PjBL memiliki banyak manfaat namun model pembelajaran ini tidak lupuk dari kelemahan. Ada beberapa kelemahan dari model ini seperti karakter yang berbeda-beda dalam kelas contohnya ada pemalu, pendiam, pasif, dan tidak mampu bekerja sama. Dengan hal ini PjBL ini agak sulit diterapkan, selain itu memerlukan biaya cukup mahal, waktu yang banyak dan peralatan yang banyak.

## **2. Berpikir Kreatif**

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

Berpikir biasanya diartikan sebagai proses mental. Widana dan Septiari (2021:217) mengartikan berpikir kreatif adalah kemampuan individu yang dapat menghasilkan ide-ide baru dan melahirkan ide-ide yang kompleks dan berbeda dari orang lain sehingga dapat memecahkan masalah untuk menemukan solusi terbaik dari berbagai sudut pandang. dari sudut pandang. Sedangkan berpikir kreatif sebagaimana didefinisikan oleh Istiningsih dkk (2019:3) merupakan upaya menghubungkan objek atau ide yang sebelumnya tidak berhubungan. Istiningsih juga menjelaskan, seseorang dapat dikatakan kreatif apabila mampu melihat dan menghubungkan berbagai hal dari sudut pandang baru, sehingga pemikir kreatif dapat mengatasi permasalahan hidup dengan cara yang segar, unik, dan inovatif. Oleh karena itu berpikir kreatif adalah suatu aktivitas mental dimana seseorang mempunyai kemampuan berpikir untuk menemukan dan menggabungkan hal-hal baru untuk menciptakan suatu ide baru. Melalui keterampilan berpikir kreatif, seseorang dituntut untuk melihat dan melakukan sesuatu dengan cara yang baru dan dengan pandangan yang baru serta berbeda dari biasanya. Kemampuan berkreasi secara kreatif merupakan salah satu dari empat keterampilan abad ke-21.

Keterampilan abad 21 atau yang lebih dikenal dengan keterampilan 4C merupakan keterampilan yang wajib dikembangkan dalam kurikulum. Keterampilan 4C ini terdiri dari keterampilan berpikir kritis, kreativitas,

komunikasi dan kolaborasi. Kemampuan berpikir kreatif termasuk dalam persyaratan kurikulum, karena berpikir kreatif dipandang penting bagi seseorang, termasuk seorang siswa. Berpikir kreatif sangat diperlukan dalam segala bidang kehidupan, termasuk pendidikan. Sebagaimana dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 16 Tahun 2022 poin 15 bagian ketujuh, bahwa “Pelaksanaan pembelajaran dalam suasana pembelajaran yang memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, kemandirian sesuai dengan kemampuan, minat, dan perkembangan jasmani dan mental siswa.” Dari peraturan tersebut, kreativitas ditandai sebagai keterampilan yang penting sepanjang kehidupan, sehingga keterampilan tersebut wajib dimiliki siswa karena berkaitan langsung dengan pengembangan pengetahuan dan keterampilan. dari.

Jadi dapat disimpulkan bahwa berpikir kreatif adalah kemampuan seseorang untuk menerapkan ide-ide baru dengan menggabungkan ide-ide lama menjadi ide terbaru yang memiliki karakter. Selain itu berpikir kreatif juga harus mempunyai banyak sudut pandang. Berpikir kreatif sangat penting bagi seseorang, maka perlu di ajarkan/ditanamkan sedini mungkin kepada peserta didik.

#### **b. Indikator Berpikir Kreatif**

Istiningsih dkk (2019.4) menyatakan ciri-ciri individu kreatif adalah 1) fluiditas, 2) fleksibilitas, 3) orisinalitas dan 4) detail (kerajinan). Berikut kriteria indikator yang tercipta dari keempat ciri tersebut:

- 1) Lancar (fluency) Indikator kelancaran tersebut adalah (a) kelancaran menjawab pertanyaan, (b) kelancaran menyampaikan pendapat, dan (c) kelancaran membuat peta pikiran
- 2) Lentur (flexibility) memiliki tiga indikator, yaitu: (a) pembangkitan berbagai ide, (b) kemampuan mengubah cara pandang atau pendekatan pemecahan masalah, dan (c) kemampuan mengkomunikasikan ide/pendapat yang relevan dengan materi pembelajaran
- 3) Asli (originally) Ciri-ciri asli kemampuan berpikir kreatif juga mempunyai tiga indikator, yaitu: (a) kemampuan menghasilkan karya berdasarkan pemikiran sendiri, (b) kemampuan membuat peta pikiran sendiri. ide dan (c) mampu bekerja dalam kelompok atau sendiri.
- 4) Rinci (elaboration) Tidak berbeda dengan ketiga ciri berpikir kreatif di atas, ciri detail ini juga berkembang menjadi tiga indikator, yaitu: (a) kemampuan mengembangkan dan menyempurnakan gagasan, (b) menyajikan gagasan . kinerjanya dengan jelas dan (c) menggunakan sumber yang berbeda.

Berikut adalah indicator berpikir kreatif peserta didik dalam penelitian yang dilakukan di kelas menurut Munandar (1999:88).

**Tabel 2. 1 indikator Berpikir Kreatif**

No	Indikator	Aspek yang Diamati
1	Keterampilan berpikir lancar ( <i>fluency</i> )	Mencetuskan banyak gagasan, jawaban, penyelesaian atau jawaban
		Selalu memikirkan lebih dari satu jawaban
2	Keterampilan berpikir luwes ( <i>flexibility</i> )	Menghasilkan gagasan, jawaban atau pernyataan yang bervariasi
		Dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda
		Mencari banyak alternatif atau arah yang berbeda-beda
3	Keterampilan berpikir orisinal ( <i>originality</i> )	Mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik.
		Mampu membuat kombinasi-kombinasi yang tak lazim dari bagian-bagian atau unsur-unsur
4	Keterampilan memerincin ( <i>analyze</i> )	Mampu berkarya dan mengembangkan suatu produk atau gagasan
		Menambahkan atau memerincin detail-detail dari suatu objek, gagasan atau situasi sehingga menjadi lebih menarik.

Sementara itu, Ananda (2019:4) menekankan bahwa seseorang dengan kemampuan mencipta secara kreatif dapat mengembangkan tekad, disiplin diri dan menjalani latihan yang meliputi latihan mental seperti: 1) mengajukan pertanyaan; 2) mempertimbangkan dengan cermat peristiwa terkini dan gagasan yang tidak biasa; 3) menciptakan hubungan terutama antara hal-hal yang berbeda; 4) menggabungkan berbagai hal dengan



bebas; 5) menggunakan imajinasi dalam situasi apa pun, sehingga dapat menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda; 6) mendengarkan intuisi.

**Tabel 2. 2 Indikator Proses Berpikir Kreatif Teori Wallas**

Proses Berpikir Kreatif	Indikator
Tahap Persiapan ( <i>Preparation</i> )	Menentukan informasi dan merumuskan masalah
	Mengumpulkan dan mengaitkan informasi
Tahap inkubasi ( <i>incubation</i> )	Memikirkan ide penyelesaian masalah
	Memilih ide yang dianggap tepat
	Menata rencana urutan penyelesaian sesuai ide yang dipilih
Tahap iluminasi ( <i>illumination</i> )	Menyelesaikan masalah menggunakan langkah-langkah sesuai ide yang dipilih sebelumnya
Tahap verifikasi ( <i>verification</i> )	Menguji hasil yang diperoleh
	Memeriksa hasil yang diperoleh menggunakan alternatif penyelesaian lain

Sumber (Savic,2016)

Berdasarkan pendapat di atas mengenai ciri-ciri orang yang mempunyai kemampuan berpikir kreatif, maka indikator yang digunakan dalam penelitian ini adalah: (1) keterampilan berpikir lancar (*fluency*) (2) keterampilan berpikir luwes (*flexibility*) (3) keterampilan berpikir orisinal (*originality*) ; (4) keterampilan memperinci (*analyze*). Alasan peneliti memilih kelima indikator tersebut untuk menilai perkembangan berpikir kreatif siswa karena indikator tersebut dianggap tepat untuk pembelajaran penelitian. Dalam pembelajarannya digunakan model pembelajaran proyek, dimana pekerjaan dilakukan secara kelompok dan pekerjaan tersebut dipresentasikan. Jadi dalam pembelajaran kelompok tentunya terdapat

kegiatan berdiskusi dan bertukar pendapat untuk memecahkan masalah. Dalam penelitian ini permasalahan yang dihadapi siswa adalah membuat sebuah karya. Dengan demikian, proses penciptaan karya siswa juga dapat diamati menurut cara siswa membuat karya secara kelompok dan menilai tingkat imajinasi karya tersebut. Selain itu, aset juga dapat dievaluasi pada saat presentasi pekerjaan, yaitu. rasa ingin tahu siswa saat bertanya, menjawab pertanyaan dan kemampuan siswa dalam mentransfer pekerjaannya sendiri.

### **3. Motivasi Belajar**

#### **a. Pengertian Motivasi**

Motivasi adalah istilah yang paling sering digunakan untuk menjelaskan keberhasilan atau kegagalan hampir semua tugas kompleks. Hampir semua ahli juga sepakat bahwa teori motivasi adalah tentang faktor-faktor yang memotivasi dan mengarahkan perilaku. Secara umum juga diyakini bahwa motivasi seseorang untuk mengikuti suatu kegiatan tertentu didasarkan pada kebutuhan dasar (Idham Kholid, 2017).

Motivasi adalah perasaan pribadi dan internal. Emosi muncul dari kebutuhan dan keinginan, dimana hal-hal tersebut tidak terbatas. Pemenuhan beberapa kebutuhan akan menimbulkan kebutuhan lainnya, sehingga motivasi merupakan proses yang berkesinambungan. Motivasi merupakan istilah umum yang mengungkapkan sikap positif seseorang terhadap aspek tertentu dari lingkungannya. Motivasi memiliki fungsi memberi energi dan membimbing. Istilah lain yang mengungkapkan aspek

atau kondisi tertentu dari motivasi, yaitu kebutuhan, keinginan atau minat (Seitseman, 2020)

Jadi motivasi adalah dorongan dalam melakukan sesuatu atau sebagai arahan perilaku yang timbul pada perasaan pribadi dan internal yang di pengaruhi oleh lingkungan yang positif.

#### **b. Pengertian Motivasi Belajar**

Motivasi belajar dapat berasal dari faktor internal seperti keinginan dan keinginan untuk berhasil, serta dorongan kebutuhan, harapan dan impian belajar. Faktor ekstrinsik meliputi penghargaan, lingkungan yang mendukung, dan aktivitas yang menyenangkan dan menarik. Motivasi belajar merupakan motivasi internal dan eksternal siswa untuk belajar mengubah perilaku (Nurul Hidayah dan Fikki Hermansyah 2016).

Motivasi belajar adalah suatu keadaan yang ada pada diri seseorang, dimana adanya keinginan untuk melakukan sesuatu untuk mencapai suatu tujuan. Menurut Mc Donald, Motivasi menurut Kompri (2016:229) adalah perubahan energi dalam kepribadian seseorang yang ditandai dengan munculnya afek (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan. Dengan demikian, munculnya motivasi ditandai dengan adanya perubahan energi dalam diri seseorang, yang mungkin terwujud atau tidak.

Motivasi belajar selama pelaksanaan pembelajaran daring juga dipengaruhi oleh koordinasi antara guru sekolah dasar dan orang tua. Orang tua dapat membantu siswa memahami informasi tersebut. Guru yang menjadi garda terdepan dalam penerapan pembelajaran daring harus

berperan dalam mengkonsolidasikan seluruh bagian pembelajaran. Hal ini meliputi metode pengajaran, media yang digunakan dalam pembelajaran, penggunaan waktu belajar serta faktor psikologis dan sosial (Rasmitadila et al., 2020). Motivasi belajar yang rendah mempengaruhi hasil belajar (Septiani et al., 2019).

Menurut penulis dari beberapa pendapat ahli mengenai motivasi belajar adalah dorongan yang muncul pada perasaan untuk mencapai kebutuhan, harapan, dan impian belajar. Motivasi di pengaruhi oleh dua factor yaitu internal (dari dalam diri seseorang) dan eksternal ( dari luar diri seseorang) dan lingkungan. Motivasi di tandai dengan munculnya efek semangat dan reaksi untuk mencapai tujuan.

#### **c. Indikator Motivasi Belajar**

Menurut Sardiman (2012:83), indikator motivasi belajar adalah: (1) kemampuan bertindak yang kuat (2) waktu yang disediakan untuk belajar (3) ketekunan dalam menyelesaikan tugas; (5) menunjukkan ketertarikan pada berbagai masalah orang dewasa (6) lebih suka bekerja sendiri

#### **d. Jenis-jenis motivasi**

Jenis-jenis motivasi belajar Jenis-jenis motivasi belajar Menurut

Muhibbin Syah (2013:134), motivasi belajar ada dua jenis, yaitu:

- 1) Motivasi internal adalah hal-hal dan kondisi-kondisi yang timbul dari dalam diri siswa dirinya, yang dapat memotivasi dirinya untuk melakukan kegiatan belajar. Motivasi internal siswa meliputi perasaan

menyukai materi dan kebutuhan akan materi tersebut, misalnya untuk kehidupan siswa di masa depan.

- 2) Motivasi eksternal adalah hal-hal dan keadaan yang datang dari luar diri individu yang turut memotivasinya dalam melakukan kegiatan belajar. Pujian dan penghargaan, peraturan dan ketentuan sekolah, teladan, orang tua, guru, dll adalah contoh spesifik dari motivasi ekstrinsik yang dapat membantu siswa belajar.

Pendapat lain yang diungkapkan Winkel dalam Nyanyu mengatakan bahwa motivasi belajar ada dua jenis yaitu: (1) motivasi intrinsik dan (2) motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik adalah motivasi yang timbul dari dalam diri seseorang tanpa adanya dorongan atau bantuan orang lain. Misalnya seorang siswa banyak belajar karena ingin menguasai berbagai ilmu yang dipelajari di sekolah.

#### **e. Aspek-Aspek Motivasi Belajar**

Motivasi belajar menurut Cahyani et al., 2020:127 terdapat empat aspek dalam motivasi belajar, yaitu:

- 1) Keinginan untuk mencapai sesuatu. Siswa merasa harus berjuang untuk mencapai keinginan dan cita-citanya.
- 2) Keterlibatan Keterlibatan merupakan aspek penting dalam pembelajaran. Siswa dengan engagement tinggi mempunyai keinginan belajar, kemampuan menyelesaikan tugas atau materi, dan menyeimbangkan tugas dengan orang lain.

- 3) Inisiatif dari diri Siswa untuk memunculkan inisiatif atau gagasan baru yang menunjang kemajuan dan keberhasilan dalam menyelesaikan pembelajaran, karena mereka telah memahami bahkan memahami dirinya sendiri, sehingga dapat mendorong atau menuntut dari dirinya sendiri hal-hal yang bermanfaat bagi dirinya. atau orang lain di sekitarnya.
- 4) Sikap optimis, gigih, pantang menyerah pada tujuan dan selalu yakin bahwa tantangan akan selalu ada, namun setiap diri kita mempunyai potensi untuk berkembang dan tumbuh menjadi yang terbaik.

#### **f. Fungsi Motivasi Belajar**

Dalam melakukan suatu kegiatan tentu memerlukan dorongan dalam melaksanakan kegiatan tersebut, karena dalam dunia pendidikan aspek motivasi itu sangatlah penting. Siswa harus didorong untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, khususnya dalam proses belajar mengajar. Menurut Hamzah B. Uno (2013:27), motivasi mempunyai tiga fungsi, yaitu:

- 1) Motivasi menentukan penguatan belajar Motivasi dapat berperan dalam penguatan belajar ketika siswa mempunyai masalah yang memerlukan pemecahan dan hanya dapat bermain. diselesaikan dengan hal-hal lain yang dia lalui. Motivasi dapat menentukan hal-hal apa saja yang ada di lingkungan anak yang dapat meningkatkan aktivitas belajar.
- 2) Motivasi menjelaskan tujuan pembelajaran Peran motivasi belajar dalam menjelaskan tujuan pembelajaran erat kaitannya dengan makna belajar. Anak tertarik mempelajari sesuatu apabila ia telah mengetahui

sesuatu tentang apa yang dipelajarinya atau menikmati manfaat yang diperolehnya sebagai seorang anak.

- 3) Motivasi menentukan kegigihan belajar Seorang anak yang termotivasi untuk mempelajari sesuatu berusaha mempelajarinya dengan baik dan keras, dengan harapan memperoleh hasil yang baik. Dalam hal ini nampaknya motivasi belajar lah yang mendorong seseorang untuk rajin belajar.

Berdasarkan uraian diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa motivasi berfungsi sebagai pendorong seseorang untuk melakukan suatu kegiatan dan mencapai prestasi. Dengan adanya usaha yang tekun dan terutama didasari adanya motivasi, maka seseorang yang melakukan kegiatan itu akan dapat melahirkan prestasi yang baik dan sasaran akan tercapai.

#### **g. Faktor-Faktor Motivasi Belajar**

Menurut Dimiyati dan Mudijono (2013: 97-101), ada beberapa faktor yang mempengaruhi:

- 1) Impian atau keinginan siswa dapat bertahan sangat lama, bahkan seumur hidup. Keinginan siswa untuk “menjadi sesuatu” memperkuat semangat belajar dan membimbing siswa. Tujuan memperkuat motivasi belajar intrinsik dan ekstrinsik, karena pencapaian suatu tujuan menciptakan pemenuhan diri.
- 2) Kemampuan belajar Jika pembelajaran memerlukan berbagai keterampilan. Kemampuan ini mencakup beberapa aspek psikologis siswa. Misalnya persepsi, perhatian, ingatan, pemikiran dan imajinasi.

Dalam kemampuan belajar ini, perkembangan berpikir siswa menjadi tolok ukurnya. Siswa yang tingkat perkembangan pemikirannya secara spesifik (nyata) tidak sama dengan pemikir operasional. Dengan demikian, siswa dengan kemampuan belajar yang tinggi lebih termotivasi untuk belajar karena siswa seperti itu sering kali berhasil karena keberhasilan memperkuat motivasinya.

- 3) Kondisi fisik dan mental siswa Siswa adalah makhluk yang terdiri dari kesatuan psikofisik. Kondisi yang mempengaruhi motivasi belajar siswa demikian berkaitan dengan kondisi fisik dan psikis, namun biasanya kondisi fisik lebih cepat terlihat oleh guru karena lebih menunjukkan gejala yang jelas dibandingkan kondisi psikologis. Misalnya saja seorang siswa terlihat lesu, mengantuk, mungkin karena begadang di malam hari atau sedang sakit.
- 4) Kondisi lingkungan kelas Kondisi lingkungan merupakan unsur-unsur yang berasal dari luar diri siswa. Dalam lingkungan siswa, sebagaimana halnya dalam lingkungan individu, biasanya terdapat tiga lingkungan yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat, sehingga unsur pendukung atau penghambat kondisi lingkungan tersebut berasal dari ketiga lingkungan tersebut. Hal ini dapat terjadi misalnya ketika guru berusaha memimpin kelas, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menampilkan diri secara menarik sehingga membantu memotivasi siswa dalam belajar.



- 5) Unsur-unsur pembelajaran yang dinamis Unsur-unsur pembelajaran yang dinamis adalah unsur-unsur yang kehadirannya dalam pembelajaran tidak stabil, kadang-kadang lemah bahkan tidak ada sama sekali.
- 6) Upaya guru dalam mengajar siswa Hal ini mengacu pada bagaimana guru mempersiapkan diri untuk mengajar siswa tentang penguasaan materi, bagaimana penyampaiannya dan menarik perhatian siswa.

#### **4. Model Pembelajaran Konvensional**

Proses pembelajaran konvensional umumnya berlangsung hanya satu arah yaitu dari guru ke siswa. Dimana pada model ini siswa lebih banyak mendengarkan. Melalui model pembelajaran konvensional siswa dapat mengetahui suatu materi. Menurut Khalaf dan Zin (2018:546) in traditional learning, the teacher is the dominant source of knowledge in the class, teachers are the senders of knowledge, and students are the receivers. Artinya, siswa tidak memiliki kesempatan untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran kecuali guru meminta siswa untuk menyelesaikan tugas ataupun mengajukan pertanyaan.

Menurut Moestofa dan Sondang (2013:257) model pembelajaran konvensional merupakan suatu model di mana guru menyampaikan materi secara lisan dan siswa mendengarkan, mencatat, mengajukan pertanyaan, dan di evaluasi. Lalu menurut Sudjito. Dkk (2013:32) model pembelajaran konvensional merupakan suatu cara memunyampaikan informasi dengan lisan kepada sejumlah 16 pendengar. Artinya, dalam proses pembelajaran

guru sebagai pusat dari pemberian materi pelajaran kepada siswa yang nantinya dapat berguna untuk merubah perilaku siswa.

Menurut Latief. Dkk (2014:17) model pembelajaran konvensional adalah model pembelajaran yang berpusat pada guru atau guru lebih mendominasi dalam kegiatan pembelajaran. Artinya dalam model pembelajaran ini peran siswa sangat sedikit dalam proses pembelajaran dan siswa sulit untuk berkembang dalam pola pikirnya. Dipertegas menurut Suwarno (2018:20) model pembelajaran konvensional adalah pembelajaran dengan cara melakukan tatap muka di kelas, menyelesaikan soal, dan tugas mandiri. Artinya, pembelajaran konvensional lebih menitikberatkan kepada pertemuan tatap muka antara siswa dengan guru yang terjadi didalam kelas dan dengan model ini materi disampaikan secara langsung oleh guru. Dari pengertian di atas, kesimpulannya bahwa model pembelajarankonvensional merupakan model pembelajaran dimana guru menjadi sumber utama dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran ini juga berasumsi bahwa siswa merupakan botol kosong yang nantinya diisi oleh guru dengan materi-materi pembelajaran. Walaupun demikian model pembelajaran ini banyak digunakan oleh guru dalam proses pembelajarannya.

## **B. Penelitian Relevan**

Berdasarkan beberapa kajian literatur, ditemukan lima penelitian terkait hal yang harus dilakukan, yaitu sebagai berikut:

1. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Satria Mihardi, dkk. Dengan judul "*The Effect of Proect Based Learning Model with KWL Worksheet on Student Creative Thinking Process in Physic Problems*" menunjukkan bahwa mahasiswa berpikir kreatif dalam model pembelajaran berbasis proyek lebih besar dari model pembelajaran kooperatif. Hal ini terbukti proses pembelajaran dengan *Project Based Learning* benar-benar efektif untuk melatih mahasiswa dalam proses berpikir kreatif.
2. Haza Kurnia Dinantika, Eko Suyanto, dan I Dewa Putu Nyeneng 2019, judul penelitian pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap kreatifivas siswa pada materi energi terbaruka. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Hasil penelitian diuji smenggunakan Independent Sample T-Test dan Effect Size. Hasil penelitian yaitu kelas kontrol dengan model pembelajaran konvensional memiliki nilai rata-rata kreativitas sebesar 42% dengan kategori kurang kreatif, sedangkan kelas eksperimen dengan model pembelajaran *Project Based Learning* memiliki nilai rata-rata kreativitas sebesar 72% dengan kategori kreatif. Hasil uji Effect Size diperoleh nilai cohen's d sebesar 3,40 dan nilai effect size r sebesar 0,86 dengan kategori tinggi. Kesimpulannya yaitu terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap kreativitas siswa pada materi energi terbarukan.
3. Resdiana Safithri, dkk,2022. Judul penelitiannya adalah" Pengaruh penerapan *project based learning* terhadap motivasi belajar siswa pada materi bangun ruang kelas VII SMP. Penelitian ini bertujuan untuk

mengetahui pengaruh penerapan metode project based learning (PjBL) terhadap motivasi belajar siswa pada materi bangun ruang kelas VII SMP Negeri 17 Kota Jambi. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen (preexperimental design) dengan menggunakan desain one-group pretest posttest. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner atau angket. Selanjutnya, peneliti menggunakan uji N-Gain sebagai Teknik analisis data dengan bantuan program software IBM SPSS Statistic 26. Berdasarkan analisis data, hasil yang didapatkan adalah nilai t hitung ( $23,864 > t \text{ tabel } (2,045)$  dan nilai probabilitas ( $0,000 < 0,05$ ) hal ini dapat diartikan bahwa ditolaknya  $H_0$  dan diterimanya  $H_1$ . Serta hasil uji N-Gain Score yaitu sebesar 0,77 dan N-Gain persen sebesar 77,50% dimana artinya kategori tafsiran memiliki nilai efektivitas tinggi. Sehingga didapat kesimpulan bahwa pembelajaran berbasis project based learning (PjBL) pada materi bangun ruang berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa kelas VII SMP Negeri 17 Kota Jambi yaitu sebesar 77,50 %.

4. Hikmatul Fitri, I Wayan Dasna dan Suharjo 2018, judul penelitiannya adalah "Pengaruh Model Project Based Learning (PjBL) Terhadap Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Terhadap Motivasi Berprestasi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar". Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) model PjBL berpengaruh signifikan terhadap keterampilan berpikir tingkat tinggi, (2) motivasi berprestasi berpengaruh terhadap keterampilan berpikir tingkat tinggi, dan (3) model PjBL. model dan

motivasi berprestasi secara bersama-sama mempengaruhi pemikiran tingkat tinggi. Kesamaan penelitian ini terletak pada model yang digunakan yaitu. model pembelajaran berbasis proyek.

5. Wahida *et al.*(2015), *Project Based Learning (PjBL)* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Hal ini di sebabkan sintaks pembelajaran pada model ini. Terdapat lima fase perkembangan berpikir kreatif siswa dalam model pembelajaran berbasis proyek. Fase awal (fase *engage*), fase *explore*, fase *investigate*, fase *create* dan fase *share*. Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan penulis, dapat disimpulkan bahwa model *Project Based Learning (PjBL)* sangat berpengaruh untuk mewujudkan proses pembelajaran abad 21. Dikatakan demikian karena konsep pembelajaran abad 21 memiliki konsep yang sama dengan PjBL yaitu berfokus pada *creativity* (Kreativitas) peserta didik dan pendidik.

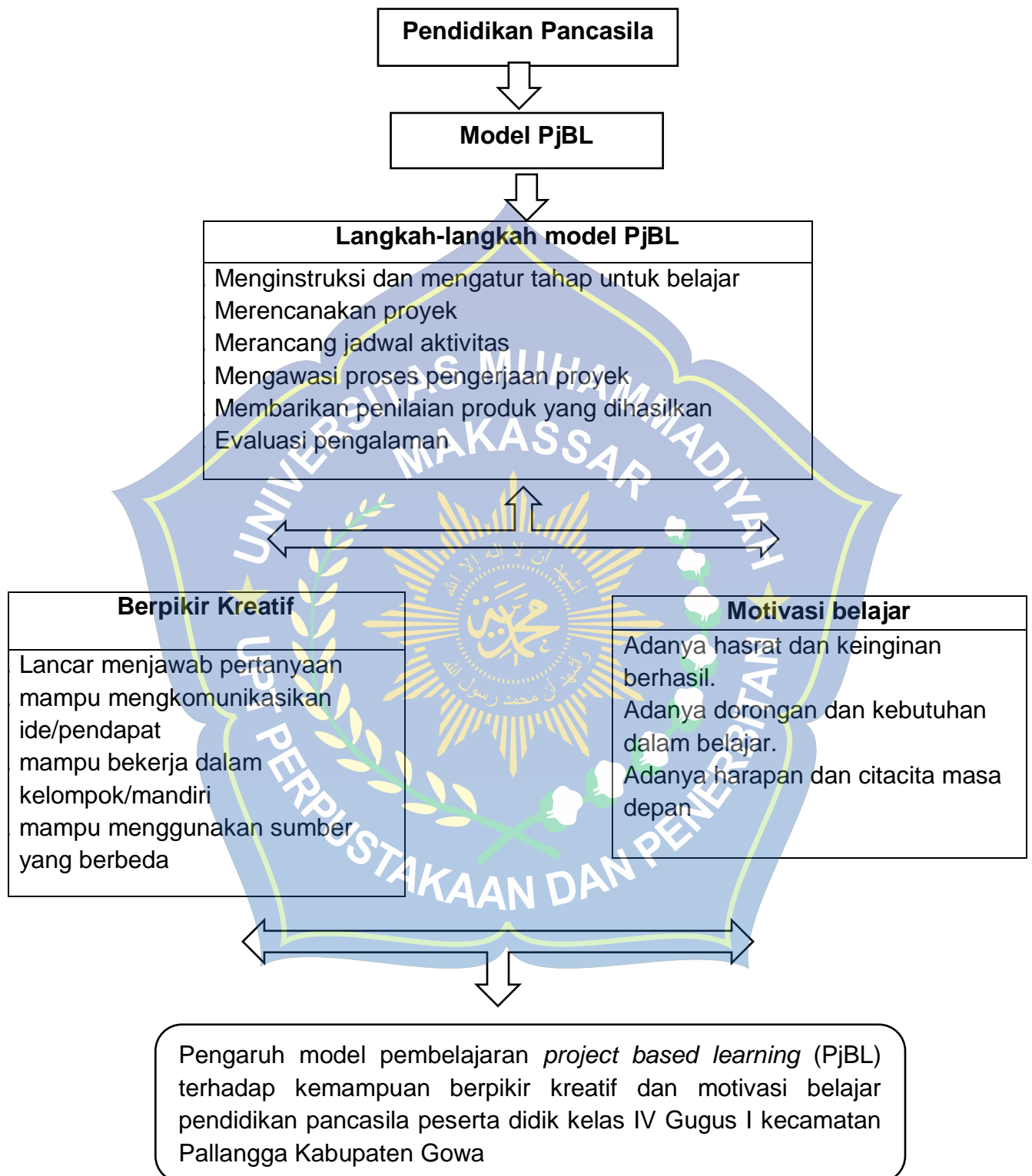
### **C. Kerangka Pikir**

Penelitian ini didasari oleh keyakinan bahwa penerapan model pembelajaran project based learning (PjBL) dapat memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kreatif dan motivasi belajar siswa kelas IV UPT SDF SDN Center Mangalli.

Penelitian ini terdiri dari dua perspektif utama yaitu model pembelajaran project based learning (PjBL) yang menawarkan strategi pengajaran yang lebih menekankan pada pengalaman siswa dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk memecahkan masalah

dengan menggunakan materi yang disajikan dalam konteks lingkungan. Prasyarat partisipasi mahasiswa kreatif untuk mengembangkan dan membimbing mahasiswa menghasilkan gagasan dan gagasan baru. Sekaligus dengan menggabungkan kedua konsep tersebut, kita mencoba menjawab pertanyaan sejauh mana model pembelajaran yang diberikan mempengaruhi kemampuan berkreasi, yang dapat memberikan pengaruh baik terhadap berpikir kreatif dan motivasi belajar dengan memperkuat karakter siswa. Dengan menggunakan kerangka konseptual ini, penelitian harus memberikan pemahaman yang lebih baik tentang efektivitas model pembelajaran dalam konteks pendidikan kewarganegaraan di pendidikan dasar.





**Gambar 2.1**

#### D. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan. Peneliti menduga bahwa terdapat pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif dan motivasi belajar peserta didik kelas IV pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila SD gugus I Kecamatan Pallangga, Kabupaten Gowa





## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis dan Desain Penelitian

##### 1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dan pendekatan eksperimen, yaitu penelitian yang berupaya mencari pengaruh suatu perlakuan tertentu terhadap perlakuan lain dalam kondisi terkendali (Sugiyono, 2015, p. 107). Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dengan desain eksperimen semu. Tujuan penelitian eksperimen ini adalah untuk melihat pengaruh model pembelajaran.

##### 2. Desain Penelitian

Desain penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu (*Quasi Eksperimen*) dengan tipe *Nonequivalent Kontrol Group Design*. Adapun desain penelitian tersebut dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 3. 1 Desain Penelitian**

	Kelas	Pre-Test	Treatment	Post-Test
<b>T</b>	E	O <sub>1</sub>	X <sub>1</sub>	O <sub>3</sub>
	K	O <sub>2</sub>	X <sub>2</sub>	O <sub>4</sub>

Sumber: Sugiyono (2017: 116)

Keterangan:

T = *Total sampling*

E = kelas eksperimen yang diajar dengan model pembelajara PjBL

K = kelas kontrol yang diajar tanpa menggunakan model pembelajaran PjBL

$X_1$  = perlakuan dengan model pembelajaran PjBL

$X_2$  = perlakuan tanpa model pembelajaran PjBL

$O_1$  = kemampuan awal peserta didik kelas eksperimen

$O_2$  = kemampuan awal peserta didik kontrol

$O_3$  = pemahaman pengamalan kelas Pancasila dan aktivitas belajar peserta didik dengan model pembelajaran PjBL

$O_4$  = pemahaman pengamalan Pancasila dan aktivitas belajar peserta didik tanpa model pembelajaran PjBL

## **B. Lokasi dan Waktu Penelitian**

### **1. Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IV Sekolah Dasar di Kecamatan Gugus 1 Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa Provinsi Sulawesi Selatan.

### **2. Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan semester ganjil tahun ajaran 2024/2025.

## **C. Populasi dan Sampel**

### **1. Populasi**

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas IV di wilayah Gugus I, Kecamatan Pallangga, Kabupaten Gowa, Provinsi Sulawesi Selatan. Adapun populasi dalam I Gugus di Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa ada enam sekolah, tetapi karena adanya penyetaraan populasi sekolah dilihat dari beberapa faktor yaitu dari akreditasi dan kurikulum yang digunakan, maka di perolehlah lima sekolah yang memiliki

akreditasi yang sama. Akreditasi untuk sekolah UPT SD Inpres Jennetallasa A, UPT SD Center Mangalli A, UPT SD Inpres Sanrangan A, UPT SD IT Muhlisin B, UPT SD Inpres Tetabatu. Adapun kurikulum yang digunakan sekolah yaitu kurikulum merdeka

**Tabel 3. 2 Populasi Penelitian**

No	Nama Sekolah	Kelas IV	Jumlah Kelas
1	UPT SD INP Jennetallasa	2	35
2	UPT SD Center Mangalli	2	40
3	UPT SD Inpres Sanrangan	2	42
4	UPT SD IT Muhlisin	2	30
5	UPT SD Inpres Tetabatu	2	32

Sumber Data Administrasi SD Gugus I Kec.Pallangga

## 2. Sampel

Sampel akan diambil menggunakan Teknik *Random Sampling* karena karakteristiknya relatif sama atau bersifat homogen dengan menggunakan metode pengundian yang dilakukan sebelum penelitian. Berdasarkan hasil pengundian maka sekolah yang terpilih menjadi sampel penelitian yaitu SDN Center Mangalli, Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol pada sekolah yang sama dengan memiliki dua kelas rombongan belajar.

**Tabel 3. 3 Sampel Penelitian**

No	Sekolah	Kelas dan Jumlah Peserta didik	
		Kelas	Jumlah Siswa
1	SD Center Mangalli (Kelas Eksperimen )	IV A	20
2	SD Center Mangalli (Kelas Kontrol )	IV B	20
Jumlah			40

## **D. Definisi Operasional**

Maksud dari definisi operasional adalah untuk menjelaskan pengertian dari variabel-variabel yang diteliti. Definisi fungsinya adalah sebagai berikut.

### **1. Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) ( $X_1$ )**

Project Based Learning (PjBL) merupakan strategi pembelajaran yang menekankan pada pengalaman siswa dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk memecahkan masalah dengan materi yang berkaitan dengan kondisi lingkungan. sehingga siswa kreatif yang berpartisipasi dapat meningkatkan dan membimbing siswa untuk menghasilkan gagasan dan gagasan baru. Model pembelajaran berbasis proyek ini berpotensi untuk mendukung siswa dalam pekerjaan akademik dan meningkatkan keterampilan mereka di segala bidang, termasuk keterampilan berpikir kreatif.

### **2. Berpikir kreatif ( $Y_1$ )**

Keterampilan 4C ini terdiri dari berpikir kritis, kreatif (kreatif), komunikasi (komunikasi) dan kooperatif (kerja sama). Keterampilan berpikir kreatif termasuk dalam persyaratan kurikulum karena berpikir kreatif dianggap penting bagi manusia, termasuk siswa. Berpikir kreatif sangat diperlukan dalam segala bidang kehidupan, termasuk pendidikan. Sebagaimana dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 16 Tahun 2022 poin 15 bagian ketujuh, bahwa "Pelaksanaan pembelajaran dalam suasana pembelajaran yang memberikan ruang yang cukup bagi

prakarsa, kreativitas, kemandirian sesuai dengan kemampuan, minat, dan perkembangan jasmani dan mental siswa.”. Hal ini diukur secara kuantitatif menggunakan lembar tes, lembar angket dan lembar observasi.

### **3. Motivasi belajar (Y<sub>2</sub>)**

Motivasi belajar adalah suatu keadaan yang ada pada diri seseorang, dimana adanya keinginan untuk melakukan sesuatu untuk mencapai suatu tujuan. indikator untuk mengukur motivasi belajar, yaitu: (1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil, (2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, (3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan, (4) Adanya penghargaan dalam belajar, dan (5) Adanya lingkungan belajar yang kondusif. Adapun Motivasi belajar merupakan segi kejiwaan yang mengalami perkembangan, artinya terpengaruh oleh kondisi fisiologis dan kematangan psikologis siswa. Motivasi belajar dapat timbul karena beberapa faktor, yaitu: Internal dan Eksternal. Hal ini diukur secara kuantitatif menggunakan lembar tes, lembar angket dan lembar observasi.

### **E. Instrumen Penelitian**

#### **1. Lembar Tes**

Merupakan eksperimen dengan tujuan pilihan ganda yang terdiri dari 4 pertanyaan dengan bentuk soal uraian. Instrumen ini diberikan pada awal perlakuan (*pretest*) dan pada akhir perlakuan (*posttest*).

Tabel 3. 4

## Kisi-Kisi Instrumen Tes Kemampuan Berpikir Kreatif

Indikator berpikir Kreatif	Indikator Soal	Level Kognitif	Bentuk Soal	No. Soal
Keterampilan berpikir lancar ( <i>fluency</i> )	Disajikan soal berupa gambar yang berkaitan dengan hak dan kewajiban. Peserta didik memberikan pendapat mengenai gambar yang telah di sediakan	C5	Esai	1
Keterampilan berpikir luwes ( <i>flexibility</i> )	Di sajikan soal gambar, peserta didik menentukan yang termasuk hak atau kewajiban serta menyimpulkan dari gambar yang diamati	C4	Esai	3
Keterampilan berpikir orisinal ( <i>originality</i> )	Di sajikan soal pertanyaan, peserta didik mampu memberikan alasannya mengani perbandingan yang dipilih	C3	Esai	2
Keterampilan memperinci ( <i>analyze</i> )	Di sajikan video mengenai hak dan kewajiban, peserta didik dapat mengaitkan dengan kehidupan sehari-harinya	C4	Esai	4

## 2. Observasi

Observasi adalah kegiatan mengumpulkan informasi melalui pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap suatu objek atau zat yang dipelajari. Observasi dilakukan dengan observasi langsung terhadap pembelajaran, penerapan model pembelajaran PjBL dari awal pembelajaran hingga akhir pembelajaran.

## 3. Angket

Angket menurut Sugiyono (2013) adalah “teknik pengumpulan data yang dilakukan dnegan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab” (h. 142).

Penelitian ini menggunakan angket berupa pernyataan dan jawaban telah disediakan, sehingga responden hanya memilih jawaban yang telah tersedia dengan cara memberi tanda checklis (✓) angket yang digunakan untuk mendapatkan data variable motivasi belajar.

Skala pengukuran yang digunakan angket penelitian ini adalah *skala Likert* yaitu empat jawaban. Empat jawaban dengan skala penilaian untuk jawaban positif “sangat setuju” diberi skor skor 4 apabila sangat setuju atau sesuai pernyataan dan sering melakukan pernyataan tersebut, “setuju” diberi skor 3 apabila tidak sering melakukan pernyataan tersebut “tidak setuju” diberikan skor 2 apabila kadang-kadang melakukan dan sering tidak melakukan, “sangat tidak setuju” diberi skor 1 apabila tidak pernah melakukan pernyataan.

**Tabel 3. 5**

**Kisi-Kisi Angket Motivasi Belajar**

Variable	Indikator	No. Butir Soal	Jumlah Butir Pernyataan
Motivasi Belajar	Kemampuan bertindak yang kuat	1,7,14,17	4
	Waktu yang disediakan untuk belajar	2,3,10,13,15	5
	Ketekunan dalam menyelesaikan tugas	6,11,12,16,18	5
	Menunjukkan keterkaitan pada mata pelajaran	4,8	2
	Lebih suka bekerja sendiri	5,9	2
Jumlah			18

Tabel 3. 6

**Rubrik Penilaian Motivasi Belajar**

Jawaban	Skor	
	Pernyataan Positif	Pernyataan Negatif
Sangat Setuju (SS)	4	1
Setuju (S)	3	2
Tidak Setuju (TS)	2	3
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	4

Sumber : Mulyatiningsih (2012:29)

**4. Dokumentasi**

Dokumentasi adalah catatan peristiwa masa lalu. Dokumen dapat berupa tulisan yang ditulis oleh seseorang, gambar atau karya monumental. Nama siswa dan hasil belajar siswa kelas IV UPT SDN Center Mangalli didokumentasikan.

**F. Teknik Pengumpulan Data****1. Tes**

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre-test* dan *post-test*. Tes adalah suatu metode pengukuran dengan pertanyaan atau tugas yang harus dijawab atau diselesaikan siswa. Pretest ini menentukan keterampilan awal siswa sebelum terapi dan posttest menentukan hasil setelah treatment. Setelah data dikumpulkan, disajikan kedalam bentuk tabel yang didukung oleh perhitungan menggunakan aplikasi *SPSS Versi 20*.

**2. Observasi**



Observasi digunakan untuk menggali data terkait kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning*. Observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi partisipan yang mana calon peneliti akan ikut berperan aktif dalam kegiatan observasi. Jenis observasi yang digunakan adalah observasi terstruktur. Observasi dilakukan saat proses pembelajaran berlangsung sampai akhir proses pembelajaran yang bertujuan untuk melihat keterlaksanaan pembelajaran yang menggunakan Model Pembelajaran *Project Based Learning*. Kriteria penilaian lembar observasi dapat dilihat pada table dibawah. Setelah data dikumpulkan, disajikan kedalam bentuk tabel yang didukung oleh perhitungan menggunakan aplikasi *SPSS Versi 20*.

**Table 3. 7**

**Kriteria Penilaian Pelaksana Pembelajaran**

Nilai	Interpretasi
0 - 25 %	Sangat kurang
26 – 50 %	Kurang
51 – 75 %	Baik
76 – 100 %	Sangat Baik

Sumber : (Piet A. Sahertian.,2000)

### 3. Angket

Angket digunakan sebagai data pendukung untuk menggali terkait motivasi belajar Pendidikan Pancasila pada kelas eksperimen diberi perlakuan penerapan model pembelajaran *Project Based Learning*. Angket dibagikan kepada peserta didik setelah proses pembelajaran berakhir yang bertujuan untuk melihat bagaimana respon peserta didik terkait pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based*

*Learning*. Sedangkan di kelas kontrol tanpa perlakuan model PjBL. Kategori persentase respon peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut. Setelah data dikumpulkan, disajikan kedalam bentuk tabel yang didukung oleh perhitungan menggunakan aplikasi *SPSS Versi 20*.

**Tabel 3. 8 Kategori Respon Peserta Didik**

Nilai	Interpretasi
0 - 25 %	Sangat kurang
26 – 50 %	Kurang
51 – 75 %	Baik
76 – 100 %	Sangat Baik

#### **4. Dokumentasi**

Dokumentasi adalah catatan peristiwa masa lalu. Dokumen dapat berupa tulisan yang ditulis oleh seseorang, gambar atau karya monumental. Pendokumentasian dilakukan dengan nama siswa dan hasil belajar siswa kelas IV di UPT SDN Center Mangalli.

#### **G. Teknik Analisis Data**

Data yang diperoleh akan dianalisis dengan menggunakan analisis inferensial menggunakan aplikasi *SPSS for windows* versi 20. Statistik inferensial adalah teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel. Teknik statistika ini dimaksudkan untuk menguji hipotesisnya. Sebelum menguji hipotesis penelitian dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas.

#### **Analisis Data Statistik Inferensial**

Analisis statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis dengan menggunakan uji-t untuk melihat pengaruh model *project Based Learning*.

#### **a. Uji Normalitas**

Uji normalitas merupakan langkah awal dalam menganalisis data secara spesifik. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak. Pada penelitian ini digunakan uji One Sample Kolmogorav-Smirnov dengan menggunakan taraf signifikansi 5% atau 0,05 dengan syarat jika Pvalue  $\geq 0,05$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak yang berarti sampel dari populasi berdistribusi normal sedangkan jika Pvalue  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima yang berarti sampel dari populasi tidak berdistribusi normal.

#### **b. Uji Homogenitas**

Uji homogenitas adalah pengujian mengenai sama tidaknya variabilitas dua buah distribusi atau lebih. Uji homogenitas yang akan dibahas dalam tulisan ini adalah uji homogenitas variansi dan uji Barlett. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data dalam variabel X dan Y bersifat homogen atau tidak. Pada penelitian ini digunakan F hitung dengan F tabel pada tabel distribusi F, dengan:

Jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$ , berarti homogen

Jika  $F_{hitung} > F_{tabel}$ , berarti tidak homogen

#### **c. Uji Hipotesis**

Pengujian hipotesis ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif dan motivasi belajar peserta didik kelas IV SD gugus I Kec. Pallangga. Pengujian ini dilakukan dengan metode uji-t sampel independent pada program SPSS (Statistical Package for Social Science) versi 20 dengan menggunakan rumus *separated varians*, yaitu:

$H_0$  : Tidak terdapat pengaruh model *Project Based Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif dan Motivasi belajar pada peserta didik kelas IV SD gugus I Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa.

$H_1$  : Terdapat pengaruh model *Project Based Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif dan Motivasi belajar pada peserta didik kelas IV SD gugus I Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa.

Hasil dari *t hitung* dicocokkan dengan *ttabel* dengan taraf signifikansi ( $\alpha$ ) 5% atau 0,05. Dalam uji hipotesis, peneliti menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 24 dengan kriteria pengujian sebagai berikut:

- a) Jika nilai Sig. (2-tailed) < 0,05, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima
- b) Jika nilai Sig. (2-tailed) > 0,05, maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak

#### d. Uji Gain

N-gain merupakan uji yang digunakan untuk mengetahui peningkatan skor pada suatu kelas sampel dalam penelitian. Dalam uji N-gain rata-rata skor data awal yaitu *pretest* dan skor akhir yaitu *posttest* akan di bandingkan dan diuji peningkatannya. Hasil dari uji tersebut kemudian di bandingkan dengan kriteria yang ditetapkan apabila N-gain hitung  $\leq 0,3$

maka peningkatannya adalah rendah, apabila N-gain hitung  $< 0,7$  maka peningkatannya adalah sedang , dan apabila N-gain hitung  $\geq 0,7$ , maka dapat disimpulkan bahwa peningkatannya adalah tinggi.



## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

Penelitian ini terdiri dari tiga variable. Variable bebas yaitu Model *Project Based Learning* (PjBL) dan variable terikat yaitu berpikir kreatif dan motivasi belajar. Penelitian dilakukan di kelas IV SD Center Mangalli yang terdiri dari tiga rumusan masalah diantaranya a) apakah ada pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik, b) apakah ada pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) terhadap motivasi belajar peserta didik, c) apakah ada pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) terhadap kemampuan berpikir kreatif dan motivasi belajar peserta didik. Jumlah responden dalam penelitian yaitu 40 orang, yakni 20 peserta didik di kelas eksperimen ( kelas IV A SD Center Mangalli dan 20 peserta didik di kelas kontrol (Kelas IV B Center Mangalli).

#### **1. Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas IV Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila SD Gugus I Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa**

Penerapan model *Project Based Learning* merupakan alah satu upaya yang di harapkan mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan motivasi belajar peserta didik. Pertemuan pertama dilaksanakan pada

tanggal 5 September 2024 dengan membagikan soal pre-test terlebih dahulu di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan setelah memeriksa pre test. Dalam proses pembelajaran, peneliti membuka pembelajaran dengan berdoa Bersama, lalu mengecek kehadiran peserta didik, mengingatkan materi tentang hak dan kewajiban. Pada kegiatan inti peneliti membagi kelas menjadi 4 kelompok dan membagikan LKPD, lalu mengorientasi peserta didik pada masalah, membimbing dalam menyelesaikan masalah, peserta didik menyajikan hasil diskusi dan mengevaluasi hasil diskusi. Pada kegiatan penutup, peserta didik diminta untuk menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan, lalu diperkuat oleh peneliti dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya jika ada yang belum jelas, peneliti menutup pembelajaran dengan berdoa.

Pertemuan kedua dilaksanakan 12 September 2024 dengan Langkah-langkah pembelajaran sama dengan pertemuan pertama. Disusul pertemuan ketiga 19 September 2024 dan pertemuan terakhir 26 September 2024. Pada pertemuan terakhir Kembali dibagikan soal *post-test* sebagai data yang akan digunakan untuk melihat pengaruh model *Project Based Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif dan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti mengenai penerapan model *Project Based Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif dan motivasi belajar peserta didik kelas IV pada mata pelajaran

Pendidikan Pancasila Sekolah Dasar Gugus I kec.Pallangga, Kab.Gowa dapat dilihat bahwa persentase keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan Model *Project Based Learning* setiap pertemuan mengalami peningkatan. Hal tersebut dapat di perelas dalam table berikut.

**Tabel 4. 1**

**Data Hasil Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran dengan Model *Project Based Learning***

No	Skor Tiap Pertemuan	Persentase
1	64	90%
2	65	91,25%
3	72	93%
4	77	96,25%
<b>Rata-Rata Interpretasi</b>		<b>91,875% Sangat Baik</b>

Sumber: diolah oleh peneliti (2024)

Berdasarkan hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran di kelas, diperoleh bahwa kelas eksperimen selama empat kali pertemuan dengan menggunakan Model *Project Based Learning* di peroleh nilai rata-rata sebesar 91,875%. Oleh karena itu dapat di simpulkan bahwa tingkat terlaksananya pembelajaran di kelas eksperimen dengan menggunakan model *Project Based Learning* berkategori sangat baik.

Pada penerapan Model *Project Based Learning* selama empat kali pertemuan, peneliti menemukan bahwa Model *Project Based Learning*, peserta didik dapat lebih mudah dalam memahami materi yang di sajikan. Hal ini karena model pembelajaran yang digunakan merupakan model yang mengharuskan peserta didik aktif dalam kelas, di tambah dengan adanya



tugas kelompok/projek yang akan di kerjakan. Hal ini di karenakan diberikan kebebasan kepada peserta didik untuk berkarya secara kelompok.

Sebagai informasi tambahan, disajikan karakteristik responden sebagai gambaran kondisi responden untuk memudahkan dalam memahami hasil-hasil penelitian

**Tabel 4. 2**

**Karakteristik Responden Kelas Eksperimen**

No	Responden	Frekuensi	Persentase (%)
1	<b>Laki-Laki</b>	8	<b>40%</b>
2	<b>Perempuan</b>	12	<b>60%</b>
	<b>Jumlah</b>	20	<b>100%</b>

Sumber : diolah oleh peneliti (2024)

Berdasarkan **table 4.2** dapat dilihat bahwa jumlah reponden di dominasi oleh peserta didik berjenis kelamin perempuan dengan jumlah peserta didik dan responden laki-laki sebanyak 8 peserta didik. Dibawha ini data karakteristik responden di kelas kontrol.

**Tabel 4. 3**

**Karakteristik Responden Kelas kontrol**

No	Responden	Frekuensi	Persentase (%)
1	<b>Laki-Laki</b>	7	<b>35%</b>
2	<b>Perempuan</b>	13	<b>65%</b>
	<b>Jumlah</b>	20	<b>100%</b>

Sumber :diolah oleh peneliti (2024)

Berdasarkan **table 4.3** dapat dilihat bahwa jumlah reponden di dominasi oleh peserta didik berjenis kelamin perempuan dengan jumlah peserta didik dan responden laki-laki sebanyak 7 peserta didik.

### Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif dimaksud untuk mendeskripsikan sejauh mana tingkat pencapaian hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik yang di ajar menggunakan PjBL. Analisis statistik deskriptif digunakan dengan bantuan IBM SPSS Versi 20 untuk menunjukkan sebuah karakteristik distribusi skor kemampuan berpikir kreatif dan motivasi belajar peserta didik yang dilakukan peneliti di Sekolah Dasar Gugus I Kec.Pallangga Kab.Gowa, pada kelas kontrol dan kelas eksperimen maka di peroleh data kemampuan berpikir kreatif dan motivasi belajar Peserta didik kelas IV.

#### a. Deskripsi Hasil *Pretest* dan *Posttest* Pendidikan Pancasila Peserta Didik Kelas Eksperimen Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif

Data hasil pretest di kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel yang terlampir. Berdasarkan data yang telah di kumpulkan pada saat penelitian, diperoleh hasil analisis sebagai berikut.

**Tabel 4. 4**

#### **Distribusi Skor Pretest Kelas Eksperimen Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif**

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	0-75	Kurang	19	90%
2	75-83	Cukup	1	10%
3	84-92	Tinggi	0	0%
4	93-100	Sangat Tinggi	0	0%
<b>Total</b>			<b>20</b>	<b>100%</b>

Sumber : SPSS For Windows Versi 20

Pada table 4.4 diatas menunjukkan bahwa dari 20 peserta didik di kelas IV, peserta didik yang mendapatkan skor 0-74 sebanyak 20 peserta didik dengan persentase 100%.

Seorang peserta didik di katakan tuntas apabila memperoleh nilai paling sedikit 75,Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik kelas IV A di SDN Center Mangalli sebelum menggunakan Model Pembelajaran *Project Based Learning* tergolong kurang. Setelah diberikan perlakuan atau penerapan model *Project Based Learning* terdapat perbedaan hasil dari kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

Data hasil posttest di kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel yang terlampir. Berdasarkan data yang telah di kumpulkan pada saat penelitian, diperoleh hasil analisis sebagai berikut.

**Tabel 4. 5 Distribusi Skor Posttest Kelas Eksperimen Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif**

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	0-74	Kurang	2	10%
2	75-83	Cukup	8	40%
3	84-92	Tinggi	10	50%
4	93-100	Sangat Tinggi	0	0%
<b>Total</b>			<b>20</b>	<b>100%</b>

Sumber: SPSS For Windows Versi 20

Pada tabel 4.5 diatas menunjukkan bahwa dari 20 peserta didik di kelas IV A, peserta didik yang mendapatkan skor 74-82 sebanyak 10 peserta didik dengan persentase 50%. Peserta didik yang mendapatkan skor 84-91 sebanyak 10 peserta didik dengan persentase 50%.

Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil dari posttest di kelas eksperimen berada pada kategori tinggi. Kriteria ketuntasan pada posttest kemampuan berpikir kreatif peserta didik yang diperoleh di kelas eksperimen sebesar 90% dari persentase ketuntasan sebelum perlakuan sebesar 10% yang artinya ketuntasan hasil belajar peserta didik di kelas eksperimen mengalami peningkatan yang signifikan yaitu sebesar 80%.

**b. Deskripsi Hasil *Pretest* dan *Posttest* Pendidikan Pancasila Peserta Didik Kelas Kontrol Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif**

Data hasil pretest di kelas kontrol dapat dilihat pada tabel yang terlampir sebagai berikut.

**Tabel 4. 6**

**Distribusi Skor Pretest Kelas Kontrol Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif**

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	0-74	Kurang	20	100%
2	75-83	Cukup	0	0%
3	84-92	Tinggi	0	0%
4	93-100	Sangat Tinggi	0	0%
	Total		<b>20</b>	<b>100%</b>

Sumber : SPSS For Windows Versi 20

Pada table 4.5 diatas menunjukkan bahwa 20 dari peserta didik kelas IV, peserta didik yang mendapat skor 0-74 ssebanyak 20 peserta didik dengan persentase 100%,oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa hasil dari soal pretest yang diberikan kepada kelas IV B, tergolong kurang.

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan pada saat penelitian diperoleh hasil kemampuan berpikir kreatif di kelas kontrol dengan penggunaan model pembelajaran konvensional sebagai berikut :

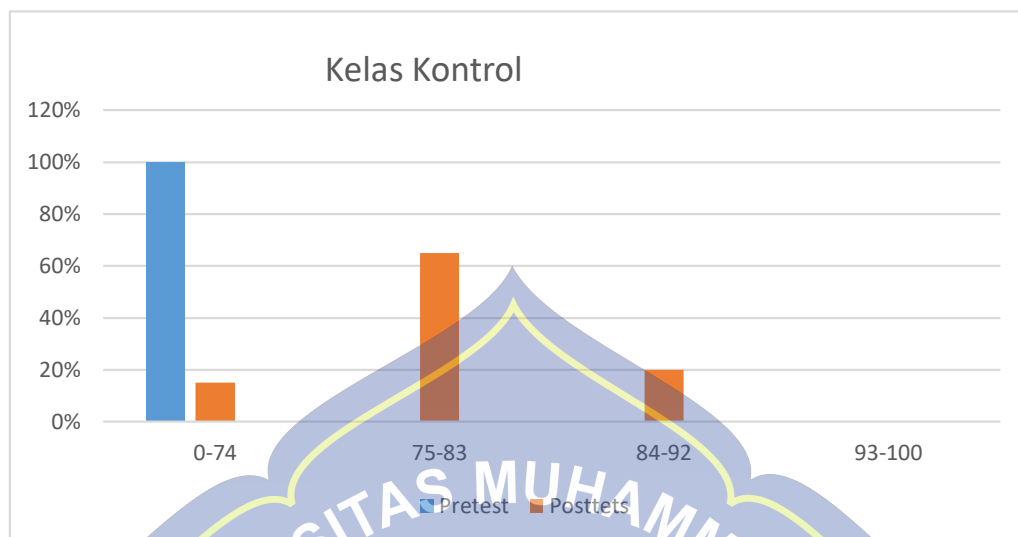
**Tabel 4. 7**

**Distribusi Skor Posttest Kemampuan Berpikir Kreatif Kelas Kontrol**

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	0-74	Kurang	3	15%
2	75-83	Cukup	13	65%
3	84-92	Tinggi	4	20%
4	93-100	Sangat Tinggi	0	0%
	Total		<b>20</b>	<b>100%</b>

Pada tabel 4.8 diatas menunjukkan bahwa dari 20 peserta didik kelas IV, peserta didik yang mendapatkan skor 0-83 sebanyak 16 peserta didik dengan persentase 80%. Sebanyak 4 peserta didik mendapatkan skor 84-92 dengan persentase 20%. Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil dari

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan pada saat penelitian, diperoleh hasil analisis sebagai berikut untuk melihat perbedaan capaian nilai Pretest dan Posttest pada kelas kontrol melalui diagram sebagai berikut :



**Diagram 4.2** Perbedaan capaian Pretest dan Posttest Kelas Kontrol

Berdasarkan hasil diagram 4.2 dapat dilihat perbedaan pretest dan posttest penggunaan model konvensional pada kelas kontrol. Untuk skor nilai

Kriteria ketuntasan pada posttest kemampuan berpikir kreatif peserta didik yang diperoleh di kelas kontrol sebesar 75% dari persentase ketuntasan sebelum perlakuan sebesar 0% yang artinya ketuntasan hasil belajar peserta didik di kelas eksperimen mengalami peningkatan yang signifikan yaitu sebesar 75%.

### **c. Deskripsi Hasil Pretest dan Posttest Kemampuan Berpikir Kreatif Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Data hasil pretest kemampuan berpikir kreatif pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat melalui hasil analisis sebagai berikut yang dilakukan pengolahan data *SPSS IBM 20*.

**Table 4. 8**  
**Deskripsi Hasil Pretest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Kelas	Test	N	Range	Min.	Max.	Mean	Std.Dev	Vari.
Kelas Eksperimen	<b>Pretest</b>	20	25	50	75	58.10	6.889	47.463
	<b>Posttest</b>	20	20	70	90	81.00	5.525	30.526
Kelas Kontrol	<b>Pretest</b>	20	20	50	70	57.25	6.172	38.092
	<b>Posttest</b>	20	10	70	80	79.00	5.282	27.895

Berdasarkan tabel 4.8 dapat dilihat bahwa di kelas eksperimen maupun di kelas kontrol terjadi peningkatan rata-rata nilai kemampuan berpikir kreatif dari sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan. Untuk kelas eksperimen mempunyai rata-rata nilai pretest 58.10 dan rata-rata nilai posttest-nya 81.00. Demikian juga di kelas kontrol, rata-rata nilai pretest-nya adalah 57.25 dan rata-rata nilai posttest-nya 79.00.

## **2. Pengaruh model pembelajaran *project based learning* (PjBL) terhadap motivasi belajar peserta didik di kelas IV SD Gugus I kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Project Based Learning* (PjBL) terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila (PKN). Pelaksanaan pembelajaran dilakukan di dua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan jumlah sampel pada kelas eksperimen 20 siswa, kelas kontrol 20 siswa. Berikut ini penelitian sajikan data hasil penelitian motivasi belajar pada mata pelajaran PKN.

Tabel 4. 9

**Distribusi Frekuensi dan Persentase Kategori Motivasi Belajar Kelas Eksperimen**

No	Interval Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	0-18	Sangat kurang	0	0%
2	19-36	Kurang	0	0%
3	37-54	Baik	7	35%
4	55-100	Sangat Baik	13	65%
	Total		<b>20</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan hasil penyebaran angket respon peserta didik tentang motivasi belajar Pendidikan Pancasila dengan model *Project Based Learning* diperoleh nilai rata-rata 65% dengan interval nilai 52-60 . Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa respon peserta didik terhadap motivasi belajar Pendidikan Pancasila dengan model *Project Based Learning* berkategori sangat baik.

Pada penerapan model *Project Based Learning* selama tiga kali pertemuan, peneliti menemukan bahwa dengan menggunakan model *Project Based Learning*, peserta didik dapat lebih mudah memahami materi yang disajikan. Hal ini karena model yang digunakan merupakan model yang mengharuskan peserta didik aktif terlibat dalam penyelesaian *Project* yang telah di berikan dengan cara bekerja kelompok sehingga kreativitas peserta didik terlibat. Hal ini di karenakan *project* yang diberikan yaitu pembuatan *Mind Mapping* yang memuat materi hak dan kewajiban di sekolah dan dirumah disajikan dalam sebuah tulisan di kertas pedalaran (kertas besar) dengan menggunakan pewarna sehinga peserta didik aktif dan terlibat dalam pembuatan *Mind Mapping*.



Adapun angket respon peserta didik mengenai motivasi belajar Pendidikan Pancasila di kelas kontrol disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut.

**Tabel 4.10**  
**Distribusi Frekuensi dan Persentase Kategori Motivasi Belajar Kelas Kontrol**

No	Interval Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	0-18	Sangat kurang	0	0%
2	19-36	Kurang	1	5%
3	37-54	Baik	9	45%
4	55-100	Sangat Baik	10	50%
	Total		<b>20</b>	<b>100%</b>

Sumber: Diolah oleh peneliti (2024)

Berdasarkan hasil penyebaran angket respon peserta didik tentang motivasi belajar Pendidikan Pancasila diperoleh nilai rata-rata 50% dengan interval skor 36-57, oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa respon peserta didik terhadap motivasi belajar Pendidikan Pancasila tanpa penerapan model *Project Based Learning* berkategori sangat baik akan tetapi persentase di bandingkan dengan kelas eksperimen berbeda 15% dengan perbedaan frekuensi di kategori sangat baik yaitu sebanyak 3 peserta didik

Selama tiga kali pertemuan, peneliti menemukan bahwa motivasi belajar Pendidikan Pancasila pada kelas kontrol baik, selama pertemuan di kelas kontrol pembelajaran berlangsung tanpa adanya penerapan model *Project Based Learning*, pembelajaran hanya berbantuan media PPT dan Video mengenai materi hak dan kewajiban disekolah dan dirumah,

sehingga motivasi belajar di kelas kontrol dan kelas eksperimen berbeda. Hal ini dikarenakan peserta didik kurang terlibat dalam pembelajaran sehingga pembelajaran kurang berkesan atau materi yang diberikan akan mudah dilupakan. Akan tetapi dengan menggunakan pembelajaran berbasis teknologi berbantuan media PPT dan Video merupakan hal yang membuat peserta didik di kelas kontrol bersemangat karena merupakan kegiatan pembelajaran yang jarang di terapkan/dilaksanakan di kelas.

Jadi dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran yang inovatif akan berpengaruh pada motivasi belajar peserta didik hal ini sejalan dengan pendapat ahli Ledward dan Hirata 2011, pembelajaran berbasis proyek merupakan salah satu pembelajaran aktif dengan melibatkan siswa secara mandiri dengan kriteria bahwa pembelajaran tersebut akan meningkatkan daya pikir siswa, memunculkan ide-ide kreatif dari siswa karena adanya pengerjaan proyek.

### **3. Uji Normalitas**

Uji normalitas dilaksanakan untuk menentukan apakah data mengikuti distribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji *Kolmogorov-Smirnov*. Keputusan berdasarkan uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov* adalah sebagai berikut :

- 1) Jika nilai sig > 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal
- 2) Jika nilai sig < 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data penelitian tidak mengikuti distribusi normal.

Hasil pengolahan data menggunakan perangkat lunak SPSS disajikan sebagai berikut.

**Tabel 4.11**  
**Uji Normalitas kemampuan berpikir kreatif**

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>		
	Statistic	Df	Sig.
Preekserimen	.241	20	.153
Postekserimen	.265	20	.172
Prekontrol	.180	20	.089
Postkontrol	.275	20	.129

Berdasarkan hasil pengujian normalitas pada tabel diatas, dapat diperhatikan bahwa semua nilai signifikansi uji *Kolmogorov-Smirnov* lebih besar dari tingkat signifikansi 0,05. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa data *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

**Tabel 4.12**  
**Uji Normalitas Motivasi Belajar Pendidikan Pancasila**

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>		
	Statistic	Df	Sig.
Kelas Eksperimen	.160	20	.190
Kelas Kontrol	.312	20	.070

Berdasarkan hasil pengujian normalitas pada tabel diatas, dapat diperhatikan bahwa semua nilai signifikansi uji *Kolmogorov-Smirnov* lebih besar dari tingkat signifikansi 0,05. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa data motivasi belajar Pendidikan Pancasila kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

#### 4. Uji Homogenitas

**Tabel 4.13**

## Uji Homogenitas Berpikir Kreatif

### Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means		
		F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)
kemampuan berpikir siswa	Equal variances assumed	2.411	.563	1.170	38	.249
	Equal variances not assumed			1.170	37.923	.249

Berdasarkan hasil uji homogenitas, nilai signifikansi (sig) adalah  $0,563 > 0,05$ . Dan nilai F-hitung  $2,411 < 3,32$ . Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa varians data *post -test* dan *pre-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sama atau homogen. Dengan demikian syarat (tidak mutlak) untuk uji independent *T-test* sudah terpenuhi.

**Tabel 4.14**  
**Uji homogenitas motivasi belajar**

### Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means		
		F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)
Motivasi Belajar Siswa	Equal variances assumed	1.978	.168	1.574	38	.124
	Equal variances not assumed			1.574	25.093	.128

Berdasarkan hasil uji homogenitas, nilai signifikansi (sig) adalah  $0,168 > 0,05$ . Dan nilai F-hitung  $1,978 < 3,32$ . Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa varians data angket responden pada kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sama atau homogen. Dengan demikian syarat (tidak mutlak) untuk uji independent *T-test* sudah terpenuhi.

## 5. Uji Hipotesis

Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data penelitian memiliki distribusi yang normal. Pengujian hipotesisi berikut ini bertujuan untuk menjawab pertanyaan penelitian mengenai” Apakah ada pengaruh model pembelajaran *project based learning* (PjBL) terhadap kemampuan berpikir kreatif dan motivasi belajar peserta didik di kelas IV Mata pelajaran Pendidikan Pancasila SD Gugus I kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa. Uji *paired sample t test* dilakukan pada data *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen. Untuk menjawab pertanyaan penelitian tersebut, dan hasilnya dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 4.15**  
**Paired Samples Test**

		Pair 1	Pair 2
		kelaskontrolpretest – kelaskontrolposttest	kelaseksperimen pretest – kelaseksperimen posttest
Paired Differences	Mean	-22.900	-21.750
	Std. Deviation	5.409	5.200
	Std. Error Mean	1.209	1.163
	95% Confidence Interval of the Difference	-25.431 -20.369	-27.347 -15.903
	T	-8.919	-18.935
Df	7	19	
Sig. (2-tailed)		.000	.000

Berdasarkan hasil uji *paired sampel test* ditemukan nilai Sig (2-tailed) sebesar 0,000, yang lebih kecil dari 0,05. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata dalam kemampuan berpikir kreatif dan motivasi belajar antara kelas eksperimen dan kelas

kontrol. Hal ini menunjukkan adanya pengaruh metode pembelajaran berbasis, *Project Based Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif dan motivasi belajar Pendidikan Pancasila Kelas IV SD Gugu I kec. Pallangga, Kab. Gowa.

## 6. Uji N-Gain

Uji N-gain dimaksudkan untuk melihat peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik yang diberikan pada pembelajaran dengan model pembelajaran berbasis proyek pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 4.16**

### **Analisis peningkatan kemampuan Berpikir Kreatif melalui Uji N-Gain**

no	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
1	Jumlah Peserta Didik	20	Jumlah Peserta Didik	20
2	Rata-Rata	0,54 (54%)	Rata-Rata	0,30 (50%)
3	Minimum	0,38 (38%)	Minimum	0,25 (25%)
4	Maksimum	0,67 (67%)	Maksimum	0,65 (65%)

Sumber : Olahan Data Peneliti

Berdasarkan hasil peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik menggunakan uji N-Gain pada tabel 4.15 menunjukkan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol Score N-Gain yang berbeda yakni Skor N-Gain pada kelas eksperimen adalah 0,54 maka peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik di kelas eksperimen termasuk kategori sedang dan kelas kontrol memiliki skor 0,30, maka peningkatan kemampuan berpikir kreatif kelas kontrol termasuk kategori rendah.

## B. Pembahasan

Hasil analisis data statistic deskriptif kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kemampuan berpikir kreatif peserta didik di kelas eksperimen dan kelas kontrol berada pada kategori kurang sebelum mendapatkan treatment (perlakuan). Hal ini menunjukkan bahwa kedua kelas tersebut mempunyai kemampuan awal yang tidak berbeda sebelum diberikan perlakuan. Kemudian setelah diberikan perlakuan berupa penerapan model pembelajaran *project based learning* pada kelas eksperimen mengalami peningkatan kemampuan berpikir kreatif yang berada pada kategori tinggi nilai rata-rata 81.00 dengan persentase 50%.

Kemudian untuk kelas kontrol setelah diberikan treatment (perlakuan) berupa penjelasan guru terkait pembelajaran pendidikan pancasila tanpa menggunakan model pembelajaran *project based learning* juga tetap mengalami peningkatan hanya saja peningkatan tersebut tidak sebanding dengan kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *project based learning*. Kategori kemampuan berpikir kreatif peserta didik di kelas kontrol setelah diberikan perlakuan berada pada kategori dengan nilai rata-rata 79.00 dengan persentase 65%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh perbedaan kemampuan berpikir kreatif antara kelas yang diberikan perlakuan menggunakan model *project based learning* dan tanpa menggunakan *project based learning*.

Dalam proses penelitian dilakukan sesuai dengan sintaks model PjBL, yaitu peserta didik dibagi 4 kelompok, peserta didik diberikan kesempatan untuk mengumpulkan informasi mengenai hak dan kewajiban disekolah dan di rumah, kemudian berdiskusi dengan teman kelompoknya berdasarkan hal yang ditemukan dan terakhir mereka menuliskan hasil diskusinya di kertas pedalaran (kertas besar) yang difasilitasi oleh peneliti, kemudian diberikan kebebasan untuk mengkreasikan hasil tulisannya tersebut yang akan dikerjakan secara kelompok.

penggunaan model *Project Based Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif mengharuskan peserta didik untuk bekerja kelompok, berdiskusi dan saling tukar pikiran. Dengan adanya *project* yang dikerjakan mengasah kreativitas peserta didik dalam menggambar sehingga pembelajaran dapat lebih bermakna dan membuat para peserta didik aktif dalam pembelajaran. Dengan adanya *project* yang dikerjakan akan meningkatkan minat dan motivasi belajar, memfasilitasi pemahaman konsep, meningkatkan keterampilan kolaboratif, serta mengembangkan kemampuan analisis dan evaluasi peserta didik. Hasil penelitian didukung oleh Surya, Relmasira, & Hardini (2018) menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* menuntut siswa untuk berpikir kreatif. Hal ini ditunjukkan dengan siswa banyak yang bertanya, mengemukakan pendapat, dan bertanya guru.

Meski demikian bahwa penggunaan model PjBL memberikan dampak positif untuk berpikir kreatif peserta didik dibandingkan dengan



penggunaan model konvensional hal ini diperkuat oleh hasil posttest yang berada pada kategori tinggi. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Wahida *et al.*(2015), *Project Based Learning* (PjBL) memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Hal ini disebabkan sintaks pembelajaran pada model ini. Terdapat lima fase perkembangan berpikir kreatif siswa dalam model pembelajaran berbasis proyek. Fase awal (fase *engage*), fase *explore*, fase *investigate*, fase *create* dan fase *share*.

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan penulis, dapat disimpulkan bahwa model *Project Based Learning* (PjBL) sangat berpengaruh untuk mewujudkan proses pembelajaran abad 21. Dikatakan demikian karena konsep pembelajaran abad 21 memiliki konsep yang sama dengan PjBL yaitu berfokus pada *creativity* (Kreativitas) peserta didik dan pendidik.

Potensi peserta didik dapat dikembangkan melalui kegiatan-kegiatan yang berlangsung selama proses pembelajaran. Peserta didik dapat mempunyai potensi sebaik-baiknya. Pembelajaran disetting atau dibuat dengan tujuan memotivasi anak-anak untuk terlibat dalam berbagai aktivitas saat mereka belajar. Peserta didik yang berpartisipasi aktif dalam pembelajarannya diberikan penghargaan baik secara verbal maupun nonverbal selama proses berlangsung.

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan terdapat pengaruh model *Project Based Learning* terhadap motivasi belajar

Pendidikan Pancasila, hal ini tampak dari rata-rata skor motivasi belajar di kelas eksperimen berada pada kategori sangat baik dengan persentase 65% dan di kelas kontrol berada pada kategori sangat baik juga dengan persentase 50%, akan tetapi persentase di bandingkan dengan kelas eksperimen berbeda 15% dengan perbedaan frekuensi di kategori sangat baik yaitu sebanyak 3 peserta didik.

Dilihat dari rata-rata skor angket motivasi belajar peserta didik di kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan di kelas kontrol. Karena model pembelajaran yang digunakan dalam *project based learning* memberikan pengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik. Dari data tersebut tidak hanya menerima materi pembelajaran yang diberikan oleh guru, tetapi semua peserta didik turut berpartisipasi dan aktif serta tidak ragu untuk bertanya kepada guru tentang materi yang tidak dimengerti, sehingga bersemangat dalam proses pembelajaran yaitu pembuatan proyek. Peserta didik tidak pernah merasa jenuh dan bosan dalam pembelajaran, hal ini menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran tersebut ada pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik.

Perbedaan motivasi belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol ini terjadi karena pengaruh penggunaan model pembelajaran yang digunakan. Menurut Amin, Ardiansyah & Hujjatusnaini (2021), memotivasi berperan dalam meningkatkan keinginan untuk mengembangkan keterampilan yang lebih baik. Di kelas eksperimen dibentuk kelompok dalam pembelajaran untuk menghasilkan suatu proyek yang dikerjakan

secara berkelompok sehingga peserta didik diberi kebebasan untuk berkreasi dalam pembuatan project tersebut sehingga motivasi belajar peserta didik meningkat. Hal ini sesuai dengan pernyataan Istianah & Sy (2022) yang menyatakan bahwa salah satu kelebihan model pembelajaran berbasis proyek adalah dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. hal ini di karenakan suasana kelas menjadi lebih aktif, siswa terlibat langsung dalam pembelajaran sehingga menimbulkan pembelajaran yang bermakna, dibandingkan di kelas kontrol hanya menggunakan model pembelajaran konvensional, guru lebih aktif dibandingkan dengan peserta didik sehingga motivasi belajar pada kelas kontrol tidak sebaik di kelas eksperimen, karena tidak memberikan kelas yang bermakna atau peserta didik tidak terlibat langsung. Dalam penelitian Triani (2015) menyatakan bahwa kekurangan model konvensional , yaitu Sebagian siswa kurang paham menerima materi yang dijelaskan oleh guru dan siswa tidak bisa mencatat materi dengan baik, karena siswa bosan, kurang berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran , karena peran guru sebagai sumber belajar sehingga keadaan kelas menjadi monoton.

Tanpa adanya motivasi, aktivitas pembelajaran akan terasa sulit (Dornyei, 2001). Akibatnya, capaian pembelajaran tidak akan tuntas secara maksimal (Salsabila, Mukti, Putri & Hasanah, 2020). Model pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik secara keseluruhan.

Karakter dan moral peserta didik merupakan salah satu hal penting yang harus dibentuk sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan adanya Pendidikan Pancasila. Namun, dalam penyampaian materinya sering kali ditemukan tantangan seperti kurangnya minat dan motivasi belajar peserta didik. Oleh karena itu, untuk mengatasi hal tersebut diperlukan pendekatan yang inovatif dan menarik. Salah satunya dengan menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL).

Hal ini juga sesuai oleh penelitian Linda (2014) yaitu pada saat proses pembelajaran dengan model pembelajaran *Project Based Learning* peserta didik merasa sangat senang karena pada pembelajaran ini ada pembuatan proyek agar dalam proses pembelajaran tidak membosankan sehingga peserta didik lebih semangat dalam menerima pelajaran yang diberikan.

Model PjBL ini merupakan model pembelajaran yang berfokus pada kemampuan berpikir kreatif, model ini mendorong peserta didik untuk aktif, kreatif dan inovatif. *Project* yang akan dilakukan menjadi upaya untuk meningkatkan berpikir kreatif peserta didik dan motivasi belajarnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Beberapa studi menunjukkan bahwa peserta didik yang belajar dengan Model *Project Based Learning* cenderung memiliki prestasi akademik yang baik. Hal ini dikarenakan model ini membantu peserta didik lebih aktif terlibat dalam memahami materi dan memecahkan masalah yang

disajikan. Pembelajaran dengan Model *Project Based Learning* juga membantu peserta didik tidak hanya memahami konsep yang diajarkan melainkan juga menerapkan dalam situasi nyata.

Hasil penelitian yang dilakukan di kelas IV Sekolah Dasar Gugus I Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa adanya peningkatan yang signifikan dalam hal berpikir kreatif dan motivasi belajar setelah menerapkan model PjBL ini. Tidak hanya itu, peserta didik lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran, mampu berpikir kreatif dan memecahkan masalah, dan menunjukkan pemahaman yang lebih baik terhadap materi yang diajarkan.

Berdasarkan analisis statistik inferensial, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas hasil pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan uji Kolmogorof Smirnov dengan hasil yang menunjukkan bahwa semua data berdistribusi normal. Setelah itu, maka dilakukan uji homogenitas antara pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol, serta posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan uji Levene's dengan hasil yang menunjukkan bahwa kedua kelompok data dinyatakan homogen.

Uji hipotesis dengan statistik inferensial menunjukkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif dan motivasi belajar antara kelas eksperimen yang menggunakan perlakuan berupa penerapan model pembelajaran *project based learning* dalam proses pembelajaran.

Pengujian hipotesis dilakukan dengan membandingkan ttabel dengan thitung serta nilai sig (probabilitas). Hasil statistik menggunakan uji independent sampel t-test diperoleh nilai perbedaan kemampuan berpikir kreatif dan motivasi belajar peserta didik, sebelum diberikannya perlakuan dan setelah diberikannya perlakuan. Serta menunjukkan bahwa terdapat perbedaan nilai rata-rata kemampuan berpikir kreatif dan motivasi belajar kelas kontrol.

Setelah dilakukan uji independent sample t-test, dilanjutkan dengan uji n-gain score untuk membandingkan tingkat efektivitas kemampuan berpikir kreatif dengan penerapan model pembelajaran *project based learning* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dan hasil analisis data menunjukkan rata-rata ngain score untuk kelas eksperimen (menggunakan model PjBL) termasuk kategori sedang sedangkan untuk kelas kontrol berada pada kategori rendah. Walaupun dikategorikan sedang tetapi secara langsung model *project based learning* memberikan pengaruh terhadap hasil kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

Berdasarkan penjelasan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh kemampuan berpikir kreatif dan motivasi belajar setelah penerapan model pembelajaran *project based learning* pada proses pembelajaran. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Hidayah (2015) dan Mulia Sinta & dkk (2022) yang menyimpulkan bahwa pembelajaran dengan model *project based learning* mampu meningkatkan proses berpikir kreatif siswa sehingga sangat direkomendasikan dalam

pembelajaran seperti pemecahan masalah siswa dengan mencari alternatif penyelesaian masalah yang bervariasi.

Penggunaan model *Project Based Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif dan motivasi belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV Gugus I Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa. Integrasi Model *Project Based Learning* dengan adanya inovatif seperti membuat *Mind Mapping* dapat menciptakan pengalaman belajar yang menarik, interaktif dan efektif. Di dukung oleh Krisno Budiyanto (2016) menyatakan bahwa *Mind Mapping* atau pemetaan pikiran adalah cara menyalin materi pelajaran yang dapat memudahkan siswa belajar atau bisa di kategorikan ke dalam teknik kreatif, karena pembuatannya memerlukan imajinasi pembuatnya, siswa yang kreatif akan lebih mudah membuatnya, maka semakin sering siswa membuat *Mind Mapping* siswa akan semakin kreatif. Peserta didik cenderung terlihat semangat, lebih aktif dalam pembelajaran dan memiliki pemahaman yang lebih baik dibandingkan jika tanpa adanya kegiatan yang dibuat sehingga ingatan peserta didik pula akan cepat lupa. Tanpa adanya motivasi, aktivitas pembelajaran akan terasa sulit (Dornyei, 2001). Selain itu, dengan penerapan model ini motivasi peserta didik cenderung meningkat karena mereka di bebaskan untuk berkreasi sesuai dengan materi yang diajarkan, serta peserta didik mampu memahami dan menerapkan informasi yang diperoleh dengan efektif.

Model *Project Based Learning* membantu peserta didik untuk mengkaji dan memahami persoalan yang disajikan, menjawab pertanyaan

yang berkaitan dengan materi yang dipelajari serta menggali informasi secara mendalam untuk menemukan strategi dan solusi pemecahan masalah. Penggunaan strategi yang tepat dan sesuai dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan motivasi belajar peserta didik. Hal ini ditandai dengan meningkatnya kemampuan berpikir kreatif dan motivasi belajar peserta didik di kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan berupa penerapan Model *Project Based Learning*. Menurut Fisher et al., (2020) terdapat beberapa kelebihan pada model pembelajaran *Project Based Learning* diantaranya adalah motivasi belajar siswa untuk belajar akan meningkat, mendorong kemampuan mereka untuk melakukan suatu pekerjaan yang penting, kemampuan dalam memecahkan masalah juga meningkat, membuat siswa menjadi aktif serta berhasil memecahkan suatu masalah, memberikan pengalaman kepada siswa mengenai pembelajaran dan praktik dalam mengorganisasikan proyek dan dapat membuat alokasi waktu yang tepat serta sumber-sumber lain, salah satunya seperti menyediakan pengalaman belajar dan menunjukkan pengetahuan yang dimiliki, kemudian diimplementasikan dengan dunia nyata sehingga membuat suasana belajar menjadi menyenangkan.

Penelitian ini diharapkan memberikan implikasi terhadap peserta didik, pendidik serta peneliti selanjutnya. Penelitian ini dapat memberikan variasi model pembelajaran kepada peserta didik serta ilmu baru bagi pendidik dalam proses pembelajaran baik di sekolah maupun dilingkungan rumahnya.



## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

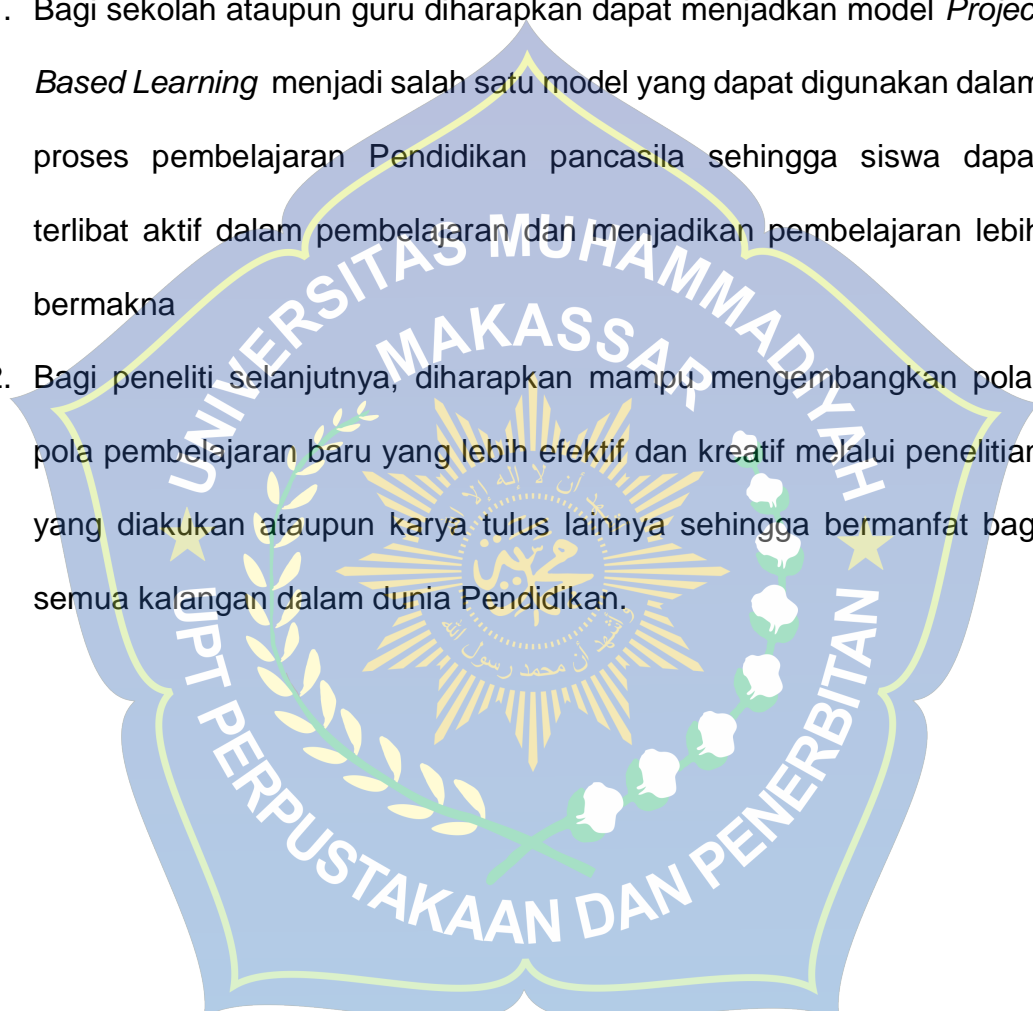
Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di Sekolah Dasar Gugus I Kecamatan Pallangga kabupaten Gowa, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *project based learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif dan motivasi belajar. Hal ini dibuktikan dengan hasil posttest dengan nilai rata-rata 81.00 pada kelas eksperimen dengan penerapan model *project based learning* dan nilai rata-rata pada kelas kontrol 79.00 dengan menggunakan model konvensional. Selanjutnya terdapat pengaruh model *Project Based Learning* terhadap motivasi belajar kelas eksperimen diperoleh kategori sangat baik atau 65%. Sedangkan di kelas kontrol diperoleh kategori sangat baik atau 50%. Kategori kelas eksperimen dan kelas kontrol sama akan tetapi terdapat perbedaan dalam persentasenya karena di kelas kontrol terdapat perbedaan 3 frekuensi dan di kelas kontrol terdapat kategori kurang.

Berdasarkan hasil penelitian dari pembahasan yang telah diuraikan, nilai Sig (2-tailed) sebesar 0,000, yang lebih kecil dari 0,05 oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata dalam kemampuan berpikir kreatif dan motivasi belajar peserta didik di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Artinya adalah  $H_1$  diterima dan terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model *Project Based Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif dan motivasi belajar peserta didik .

## B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, maka dapat diajukan beberapa saran sebagai berikut :

1. Bagi sekolah ataupun guru diharapkan dapat menjadikan model *Project Based Learning* menjadi salah satu model yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran Pendidikan pancasila sehingga siswa dapat terlibat aktif dalam pembelajaran dan menjadikan pembelajaran lebih bermakna
2. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan mampu mengembangkan pola-pola pembelajaran baru yang lebih efektif dan kreatif melalui penelitian yang dilakukan ataupun karya tulus lainnya sehingga bermanfaat bagi semua kalangan dalam dunia Pendidikan.



## DAFTAR PUSTAKA

- Al-Qur'an Al-Karim* dan Terjemahannya dengan transliterasi, departemen Agama RI, Semarang: PT.Karya Toha Putra,t.t.
- Abidin, Y., Mulyati, T., & Yunansah, H. (2021). *Pembelajaran Literasi: Strategi Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika, Sains, Membaca, dan Menulis*. Bumi Aksara.
- Adhetya Cahyani, I. L. (2020). *Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Daring Dimasa Pandemi Covid-19*. *Pendidikan Islam*, 123-140 (12).
- Antika, W., Sasomo, B., & Rahmawati, A. D. (2023). *Analisis Asesmen Diagnostik Pada Model Pembelajaran Project Based Learning Di Kurikulum Merdeka SMPN 3 Sine*. *Pedagogy*, 8(1), 250–263.
- Budiono, A. N., & Hatip, M. (2023). *Asesmen Pembelajaran Pada Kurikulum Merdeka*. *Jurnal Axioma: Jurnal Matematika Dan Pembelajaran*, 8(1), 109–123..
- Dimiyati dan Mudjiono. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta:PT.Rineka Cipta.
- Dornyei, Z. (2001). *New Themes and Approaches in Second Language Motivation Research*. *Annual review of applied linguistics*, 21, 43-59.
- Era Mairani, S. S. (2021). *Jurnal Inovasi Pembelajaran Fisika ( INPAFI )*. 2017–2020.
- Fisher, D., Kusumah, Y. S., & Dahlan, J. A. (2020). *Project-based learning in mathematics: A literatur review*. *Journal of Physics: Conference Series*, 1657(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1657/1/012032>
- Idawati, Maisarah, Muhammad, Meliza, Arita, A., Amiruddin, & Salfiyadi, T. (2022). *Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran Sains Jenjang SD*. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(4), 745–751.
- Idham Kholid, “Motivasi dalam Pembelajaran Bahasa Asing”, *Jurnal Tadris*, vol 10 No. 1 (2017)
- Ismail,S.,& Zakiah,Q.Y.(2021). *Kebijakan Analisis dari Penerapan dari Kompetensi Minimal Penilaian Sebagai Usaha Untuk Meningkatkan Membaca* 6356

- Istianah, L., & Sy, S.E. (2022) Model Pembelajaran Bebas Proyek (*Project Based Learning*): Penerapan Model Pembelajaran Pada Pelajaran MIPA. Bandung: Media Sains Indonesia
- Koehler, M. J., Mishra, P., Cain, W. (2013). What is Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK). *Journal of Education*, 193 (3), 13–19. <https://doi.org/10.1177/002205741319300303>
- Kompri, Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru Dan Siswa, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016)
- Krisno Budiyanto, Moch. A. (2016). Metode Pembelajaran Dalam Students Centered Learning (Scl). Universitas Muhammadiyah Malang.
- Khalaf, Bilal Khalid; dan Zuhana Bt Mohammed Zin. Traditional and Inquiry-Based Learning Pedagogy: A Systematic Critical Review. *International Journal of Intruccion*, Vol.11, No.4. e-ISSN: 1308-1470. p-ISSN: 1694-6090. Hlm: 545-564.
- Latief, Hilman; Dede Rohmat; dan Epon Ningrum. 2014. Pengaruh Pembelajaran Kontekstual Terhadap Hasil Belajar (Studi Ekserimen) Pada Mata Pelajaran Geografi Kelas VII Di SMPN 4 Padalarangan. *Jurnal Gea*, Vol.14, No.2. Hlm:14-28.
- Ledward, B.C. dan Hirata, D. 2011. *An Overview Of 21<sup>st</sup> Century Skills. Summaey of 21<sup>st</sup> Century Skill For Student And Teachers*, Pacific Policy Research Center. Honolulu: Kamehameha Schools-Research & Evaluation. (Online), diakses 13 Desember 2011.
- Linda MZ. 2014. Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning (PJBL) Terhadap Motivasi Belajar Matematika SIswa Negeri 5 kecamatan Rambah Hilir Kabupaten Rokan Hulu. *Jurnal Pendidikan Biologi* :17-25
- Muhibbin Syah. (2013). Psikologi Belajar. Jakarta: Rajawali Pers
- Nasution, S. W. (2021). *Assesment Kurikulum Merdeka Belajar Di Sekolah Dasar. Prosding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 1(1), 135–142. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.181>
- Nurul Hidayah & Fikki Hermansyah “Hubungan antara Motivasi Belajar dan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Bandar Lampung Tahun 2016/2017”. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Volume. 3 No. 2

- Pendidikan, P. T. K. D. A. N., Dan, M., Belajar, H., & Peserta, M. (2023). *Ptk dan pendidikan*.9(1), 59–73. <https://doi.org/10.18592/ptk.v>
- Husniati, Widodo, arif, & Khair, B. N. (2022). *Persepsi Guru Terhadap Implementasi Pembelajaran Literasi Numerasi Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Sdn Darek Lombok Tengah*. *Journal of Elementary Education*, 5(1), 53–58. <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/collase/article/view/9979>
- Rasmitadila, Aliyyah, R. R., Rachmadtullah, R., Samsudin, A., Syaodih, E., Nurtanto, M., & Tambunan, A. R. S. (2020). *The Perceptions of Primary School Teachers of Online Learning during the COVID-19 Pandemic Period : A Case Study in Indonesia*. *Journal of Ethnic and Cultural Studies*, 7(2), 90–109. <https://doi.org/10.29333/ejecs/388>
- Rusman. (2015). *Pembelajaran Tematik Terpadu Teori, Praktik dan Penilaian*. Rajawali Pers.
- Sanjaya, Wina. 2008. *Strategi Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sardiman, A. M. (2012). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. PT Raja Garafindo Persada
- Satria Mihardi, ddk, *The Efect of Project Based Learning Model with KWL Worksheeton student Creatif Thingking Process in Physics Problems*, *Journal of Education and Practive*, Vol 4 No.25 tahun 2013, h.198.2
- Sinta, Mulia, Halimatus dakdiah, Nanda Novita, Fajrul Wahdi Ginting dan Syafrizal. (2022). *Penerapan Model Project Based Learning (PjBL) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta didik*. *JP2EA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Ekonomi Akuntansi*.
- Surya, A. P., Relmasira, S. C., & Hardini, A. T. A. (2018). *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(1), 41-54.
- Sudjito, Ernasari; Muchtar Ibrahim; dan Suhar. 2013. *Perbedaan Hasil Belajar Matematika Ditinjau Dari Model Pembelajaran Berbasis Masalah dan Pembelajaran Konvensional Pada Materi Pokok Lingkaran Siswa Kelas VIII SMP Negeri 4 Kendar*. *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika*, Vol.1, No.2. Hlm: 28-38.

- Susanti, dkk.(2022).*Panduan Pembelajaran dan Asesmen Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah*.Jakarta:Kemendikbud.
- Suwarno. 2018. Perbedaan Metode Pembelajaran Tipe Kooperatif Tipe Jigsaw Dan Konvensional Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa. *Journal of Islamic Accounting and Tax*. E-ISSN: 2620-9144. Hlm: 21-25.
- Triani, W. (2015). Pengaruh model pembelajaran project based learning terhadap hasil belajar geografi. *Jurnal Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung*, 2(1), 8-9.
- Tuithof, H., van Drie, J., Bronkhorst, L., Dorsman, L., % Van Tartwijk, J.(2021). *Teacher pedagogical content knowledge of two specific historical contexts captured and compared*.*Educational Studies*,47(2), 1-26 <https://doi.org/10.1080/03055698.2021.1877621>
- Uno, H. B. (2014). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Wahida, F., Rahmad., & Gonggo, S.T.(2015). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Parigi. *Jurnal Sains dan Teknologi Tadulako*, 4(3): 36-43.



**Lampiran 1 Surat Permohonan Izin Penelitian dari LP3M UNISMUH  
MAKASSAR**

 **MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**  
LEMBAGA PENELITIAN PENGEMBANGAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT  
Jl. Sultan Alauddin No. 239 Telp. 866972 Fax. 0411 960388 Makassar 90221 E-mail : lp3m@unismuh@plaza.com

Nomor : 1445/A.2-II/VIII/1446/2024 17 Syafar 1446 H.  
12 Agustus 2024 M.

Lamp : 1 (satu) Rangkap Proposal

Hal : Permohonan Izin Penelitian  
Kepada Yth,  
Bapak Gubernur Prov. Sul-Sel  
Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal & PTSP Provinsi Sulawesi Selatan  
di  
Makassar

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Berdasarkan Surat dari Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Makassar, Nomor: 1445/A.2-II/VIII/1446/2024 tanggal 12 Agustus 2024 menerangkan bahwa Mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama **FITRIA**  
No. Stambuk **105061106822**  
Fakultas **Pascasarjana**  
Jurusan **Magister Pendidikan Dasar**  
Pekerjaan **Mahasiswa S2**

Bermaksud melaksanakan penelitian/pengumpulan data dalam rangka penulisan Tesis dengan judul

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF DAN MOTIVASI BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA PESERTA DIDIK KELAS IV SD GUGUS 1 KECAMATAN LAPPARIAJA KABUPATEN BONE**

Yang akan dilaksanakan dari tanggal 24 Agustus 2024 s.d 24 Oktober 2024

Sehubungan dengan maksud di atas, kiranya Mahasiswa tersebut diberikan izin untuk melakukan penelitian sesuai ketentuan yang berlaku

Demikian, atas perhatian dan kerjasamanya ditucapkan Jazakumullahu khaeran katziraa.

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Ketua LP3M,  
  
Dr. Muh. Arief Muhsin., M.Pd  
NOM 1127761

08-24



## Lampiran 2. Surat Izin Penelitian dari Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu



**PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN**  
**DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**  
 Jl. Bougenville No.5 Telp. (0411) 441077 Fax. (0411) 448938  
 Website : <http://simap-new.sulselprov.go.id> Email : [ptsp@sulselprov.go.id](mailto:ptsp@sulselprov.go.id)  
 Makassar 90231

---

Nomor	: 28001/S.01/PTSP/2024	Kepada Yth.
Lampiran	: -	Bupati Gowa
Perihal	: <b>Izin penelitian</b>	

di-  
Tempat

Berdasarkan surat Ketua LP3M UNISMUH Makassar Nomor : 1445/A.2-IV/III/1446/2024 tanggal 12 Agustus 2024 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

Nama	: FITRIA
Nomor Pokok	: 105061106822
Program Studi	: Pendidikan Dasar
Pekerjaan/Lembaga	: Mahasiswa (S2)
Alamat	: Jl. Sir Alauddin No.209, Makassar

PROVINSI SULAWESI SELATAN

Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah/kantor saudara dalam rangka menyusun Tesis, dengan judul :

**" PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING (Pjbl) TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF DAN MOTIVASI BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA PESERTA DIDIK KELAS IV DI GUGUS I KECAMTAN PALANGGA KABUPATEN GOWA "**

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. **04 November s/d 04 Desember 2024**

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami **menyetujui** kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertera di belakang surat izin penelitian.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar  
Pada Tanggal 04 November 2024

KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU  
SATU PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN



**ASRUL SANI, S.H., M.Si.**  
 Pangkat : PEMBINA TINGKAT I  
 Nip : 19750321 200312 1 008

Tembusan Yth:

1. Ketua LP3M UNISMUH Makassar di Makassar;
2. Peringgal

### Lampiran 3. Surat Izin Penelitian dari Dinas Kabupaten



**PEMERINTAH KABUPATEN GOWA**  
**DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**  
 Alamat: Jl. Masjid Raya No. 36 Tlp. 0411-887188 - Sungguminasa 92111 Website: dmpptsp.gowakab.go.id email: perizinan.kab.gowa@gmail.com

---

Nomor : 505/645/DPM-PTSP/PENELITIAN/VI/2024 Lampiran : Perihal : <u>Surat Keterangan Penelitian</u>	KepadaYth. KEPALA SEKOLAH SD CENTER MANGALLI KAB. GOWA
---	--

di-  
Tempat

Berdasarkan Surat Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Sul-Sel Nomor: 14489/S.01/PTSP/2024 tanggal 4 September 2024 tentang Izin Penelitian.

Dengan ini disampaikan kepada saudara bahwa yang tersebut di bawah ini:

Nama	: FITRIA
Tempat/Tanggal Lahir	: Bone, 20 Januari 1999
Jenis Kelamin	: Perempuan
Nomor Pokok	: 105061106822
Program Studi	: Pendidikan Dasar
Pekerjaan/Lembaga	: Mahasiswa(S2)
Alamat	: Jl. Macanda, Samata Gowa

Bermaksud akan mengadakan Penelitian/Pengumpulan Data dalam rangka penyelesaian Skripsi/Tesis/Ditugas/Lembaga di wilayah tempat Bapak/Ibu yang berjudul:

**"PENGARUH MODEL PROJECT BASED LEARNING TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF DAN MOTIVASI BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV SD GUGUS I KECAMATAN PALANGGA KABUPATEN GOWA"**

Selama	: 4 September 2024 s/d 31 Oktober 2024
Pengikat	:

Sehubungan dengan hal tersebut di atas, maka pada prinsipnya kami dapat menyetujui kegiatan tersebut dengan ketentuan:

1. Sebelum melaksanakan kegiatan kepada yang bersangkutan harus melapor kepada Bupati Cq. Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kab. Gowa;
2. Penelitian tidak menyimpang dari surat yang diberikan;
3. Mentaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku dan menginginkan adal istiadat setempat;
4. Surat Keterangan akan dicabut dan dinyatakan tidak berlaku apabila ternyata pemegang surat keterangan ini tidak mentaati ketentuan tersebut diatas.

Demikian disampaikan dan untuk lancarnya pelaksanaan dimaksud diharapkan perhatian bawahan seperfunya.

Diberikan di Sungguminasa, tanggal: 15 September 2024

Ditandatangani secara elektronik oleh  
 H. HINDRA SETIAWAN ABBAS S Sos M.Si  
 Kepala DPMPTSP Kabupaten Gowa,



HINDRA SETIAWAN ABBAS S Sos M.Si  
 Pangkat : Pembina Utama Muda  
 Np. : 1972.03.26.198303.1.003

Tembusan Yth:

1. Bupati Gowa (sebagai laporan)
2. Ketua LP3M UNISMUH Makassar di makassar
3. Arsip



**Lampiran 4. Surat keterangan Validasi Instrumen Penelitian dan Perangkat pembelajaran pada Validator 1**

  
**PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)**  
**PROGRAM PASCASARJANA**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**  
**SURAT KETERANGAN VALIDASI**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

1. Nama : Dr. Jamaluddin Arifin. M.Pd
2. NIDN : 09190883
3. Asal Program Studi : Pendidikan Sosiologi

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul:  
 Pengaruh model pembelajaran Project Based Learning (PjBl) Terhadap Kemampuan berpikir kreatif dan Motivasi belajar Pendidikan Pancasila Peserta didik kelas IV Gugus I kec. Lappariaja, Kab. Bone dari mahasiswa:

Nama : Fitria  
 Program Studi : Pendidikan Dasar  
 NIM : 105061106821

(sudah siap/~~belum siap~~)\* dipergunakan untuk penelitian dengan menambahkan beberapa saran sebagai berikut:

1. ~~Konsideri~~ *kurang ada pendiri*
2. ~~Kejelasan~~ *kejelasan* ~~kejelasan~~ *kejelasan*

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Makassar, 23/8 2024  
 Validator,  


\*) coret yang tidak perlu

Alamat: Lt. 2 Gedung Program Pascasarjana  
 Jalan Sultan Alauddin Nomor 259, Makassar, Sulawesi Selatan. 90222  
 E-mail: [jumal@pascasarjana@unismuh.ac.id](mailto:jumal@pascasarjana@unismuh.ac.id) | Website: <https://p2-vkti-pasca.unismuh.ac.id/>

**Lampiran 5. Surat keterangan Validasi Instrumen Penelitian dan Perangkat pembelajaran pada Validator 2**

  
**PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)**  
**PROGRAM PASCASARJANA**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**  
**SURAT KETERANGAN VALIDASI**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

1. Nama : Dr. Dawati, M.Pd
2. NIDN : 0820078001
3. Asal Program Studi : Magister Pendidikan Dasar

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul:  
 Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning (PBL)  
 Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Motivasi Belajar Pada  
 Penerimaan kelas IV Gugus I kec. Lappajang, kab. Bone  
 dari mahasiswa:

Nama : Filma  
 Program Studi : Pendidikan Dasar  
 NIM : 105061106822

(sudah siap/belum siap) \* dipergunakan untuk penelitian dengan menambahkan  
 beberapa saran sebagai berikut:

1. ....
2. ....

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana  
 mestinya.

Makassar, 23 Agustus 2024  
 Validator,  
 Dr. Dawati, M.Pd

\*) coret yang tidak perlu

Alamat: Lt. 2 Gedung Program Pascasarjana  
 Jalan Sultan Alauddin Nomor 259, Makassar, Sulawesi Selatan, 90222  
 E-mail: [jurnalpascasarjana@unismuh.ac.id](mailto:jurnalpascasarjana@unismuh.ac.id) | Website: <https://p2-vkti-pasca.unismuh.ac.id/>

## Lampiran 6. Surat keterangan telah melakukan penelitian SDN Center Mangalli



  
**PEMERINTAH KABUPATEN GOWA**  
**DINAS PENDIDIKAN**  
**UPT SEKOLAH DASAR NEGERI CENTRE MANGALLI**  
**KEC PALLANGGA**  
 Alamat : Jl. Pallangga Raya No. 24 Mangalli No Tlp. (0411) 880291

---

**SURAT KETERANGAN**  
 Nomor : 097/DESDIK-UPT-PLG/SDN.001/VII/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala UPT SDN Centre Mangalli Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa

Nama : **Hj. Siti Mufida, S.Pd., M.Pd.**  
 NIP : **196910141990122001**  
 Pangkat : **Pembina Tk I/IV B**  
 Jabatan : **Kepala Sekolah**

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

Nama : **Fitria**  
 Npm : **105061106822**  
 Program Studi : **Magister Pendidikan Dasar**  
 Universitas : **Muhammadiyah Makassar**

Beliau telah melakukan penelitian dan pengambilan data di UPT SDN Centre Mangalli Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa dalam rangka penyusunan tesis sebagai penyelesaian studi di Universitas Muhammadiyah Makassar dengan judul penelitian:

**PENGARUH MODEL PROJECT BASED LAERNING TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF DAN MOTIVASI BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV SD GUGUS I KECAMATAN LAPPARAJA KABUPATEN GOWA**

Demikian surat ini kami sampaikan, dan atas kerjasamanya kami mengucapkan banyak terima kasih

Mangalli, 31 Oktober 2024  
Kepala Sekolah

  
**HJ. SITI MUFIDA, S.Pd., M.Pd.**  
 NIP. 19691014 199012 2001

Lampiran 7. Modul Ajar



## MODUL AJAR PENDIDIKAN PANCASILA

### INFORMASI UMUM PERANGKAT AJAR

1. Nama Penulis : FITRIA
2. Jenjang Sekolah : SEKOLAH DASAR
3. Kelas : IV (EMPAT)
4. Alokasi Waktu : 4 X 35 MENIT ( 2 Pertemuan )

### TUJUAN PEMBELAJARAN

- Fase B
- Elemen : Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945
- Capaian Pembelajaran : Peserta didik mampu mengidentifikasi hak dan kewajiban sebagai anggota keluarga dan sebagai warga sekolah dan peserta didik mampu menyajikan hasil identifikasi hak dan kewajiban sebagai anggota keluarga dan sebagai warga sekolah.
- Tujuan Pembelajaran:
  1. Peserta didik mampu menunjukkan bentuk hak dan kewajiban
  2. Peserta didik mampu menjelaskan bentuk hak dan kewajiban
- Indikator Pencapaian Tujuan Pembelajaran:
  1. Melalui kegiatan mengamati gambar melalui media PPT tentang hak dan kewajiban, diharapkan peserta didik dapat memahami hak dan kewajiban sebagai anggota keluarga.
  2. Melalui diskusi kelompok, diharapkan peserta didik mampu menjelaskan hak dan kewajiban sebagai anggota keluarga.
  3. Melalui kerja kelompok, diharapkan peserta didik mampu membuat *mind mapping* tentang hak dan kewajiban.
- Konsep Utama: Hak dan Kewajiban di sekolah dan di rumah

### KOMPETENSI AWAL

- 1) Sebelum melaksanakan pembelajaran peserta didik belum mampu memahami hak dan kewajiban, setelah dilaksanakan pembelajaran peserta didik mampu memahami hak dan kewajiban sebagai anggota

keluarga.

- 2) Sebelum melaksanakan pembelajaran peserta didik belum mampu menunjukkan hak dan kewajiban, setelah dilaksanakan pembelajaran peserta didik mampu menunjukkan hak dan kewajiban sebagai anggota keluarga
- 3) Sebelum melaksanakan pembelajaran peserta didik belum mampu menjelaskan hak dan kewajiban, setelah dilaksanakan pembelajaran peserta didik mampu menjelaskan hak dan kewajiban sebagai anggota keluarga.

#### PROFIL PELAJAR PANCASILA

1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa dan berakhlak mulia;  
membiasakan peserta didik berdo'a sebelum pembelajaran dimulai.
2. Bergotong-royong; peserta didik mampu bekerja sama dalam kelompok.
3. Berkebinekaan global : menanamkan rasa cinta tanah air dengan menyanyikan lagu nasional
4. Bernalar Kritis : memperoleh dan memproses informasi dari gagasan.
5. Mandiri : bertanggung jawab atas proses dan hasil belajarnya
6. Kreatif : menghasilkan proyek yang inovatif

#### SARANA DAN PRASARANA

Perangkat keras : Proyektor, Laptop, Speaker  
 Perangkat lunak : Jaringan Internet  
 Media : PPT, Video

#### TARGET PESERTA DIDIK

Target peserta didik yaitu peserta didik regular/tipikal : umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar. Dengan jumlah peserta 10 siswa dalam satu kelas.

#### MODEL PEMBELAJARAN:

Model Pembelajaran Project Based Learning (Pembelajaran berbasis proyek)

#### METODE PEMBELAJARAN:



Tanya jawab, diskusi, penugasan, dan ceramah

### **MEDIA PEMBELAJARAN :**

Moda Pembelajaran Luar Jaringan

### **KOMPONEN INTI PEMAHAMAN BERMAKNA**

1. Hak merupakan sesuatu yang kita terima atau peroleh, sedangkan kewajiban merupakan sesuatu yang harus kita laksanakan dengan penuh tanggung jawab. Hak dan kewajiban harus dilaksanakan dengan seimbang. Setiap individu pasti memiliki hak dan kewajiban masing-masing, misalnya hak dan kewajiban sebagai anggota keluarga dan sebagai warga sekolah.
2. Contoh hak sebagai anggota keluarga antara lain : memperoleh kasih sayang, perlindungan dan keamanan dari keluarga, mendapatkan makan dan minum, mendapatkan bimbingan orang tua ketika belajar dan mendapatkan kesejahteraan hidup. Sedangkan kewajiban sebagai anggota keluarga antara lain: menjaga kebersihan rumah, mematuhi dan melaksanakan nasihat orang tua, menghormati, menyayangi dan menghargai anggota keluarga, mengerjakan PR dari sekolah.

### **PERTANYAAN PEMANTIK**

1. Apakah tadi kalian diberi uang saku oleh ibu kalian?, mengapa ibu kalian memberi uang saku?
2. Ketika di rumah, apakah kalian pernah menyapu halaman?, hal apakah yang kalian peroleh setelah melakukan hal tersebut?

### **ASESMEN**

1. Sikap (Profil Pelajar Pancasila) berupa : Observasi
2. Asesmen Formatif  
Melalui angket motivasi belajar
3. Asesmen Sumatif  
Mengerjakan latihan soal tentang hak dan kewajiban

### **URUTAN KEGIATAN PEMBELAJARAN**

#### **Pertemuan 1**

##### **Kegiatan Awal**

- 1) Guru bersama peserta didik saling memberi salam dan bertanya kabar

(Orientasi);

- 2) Guru melakukan do'a bersama mengawali pembelajaran (*Beriman, bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa dan berakhlak mulia*);
- 3) Guru bersama peserta didik melakukan absensi kehadiran (*Numberik*);
- 4) Peserta didik menyiapkan diri untuk mengikuti pembelajaran (*Mandiri*);
- 5) Siswa menyanyikan lagu Sabang Sampai Merauke. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat nasionalisme (*Berkebinekaan global*);
- 6) Guru bersama peserta didik melakukan apersepsi (*Pertanyaan pemantik*) "Apakah tadi kalian diberi uang saku oleh ibu kalian?, mengapa ibu kalian memberi uang saku?"
- 7) Guru memotivasi peserta didik dengan memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari.
- 8) Guru mengkomunikasikan tujuan pembelajaran kepada peserta didik;
- 9) Guru mengkomunikasikan materi pelajaran.

Kegiatan inti

Model PjBL (Project Based Learning)

Tahap 1 : Menentukan pertanyaan atau masalah utama

- 1) Peserta didik melakukan kegiatan membaca sekilas (point-point penting) materi ajar untuk hari ini (*Literasi*);
- 2) Guru bersama peserta didik melakukan tanya jawab tentang hak dan kewajiban.  
"Informasi apa yang kalian peroleh setelah membaca?"
- 3) Peserta didik mengamati dan menyimak video dan materi yang disajikan oleh guru melalui layar LCD dalam bentuk media PPT (*critical thinking*)
- 4) Peserta didik bersama guru melakukan kegiatan tanya jawab terkait tayangan pada layar LCD. Pertanyaan yang diajukan. Setelah siswa menjawab, kemudian guru memberikan penjelasan dengan metode ceramah.

Tahap 2 : Merencanakan proyek

- 1) Guru membagi siswa menjadi 3 kelompok heterogen.
- 2) Masing-masing kelompok diberi Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

- 3) Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil LKPD
- 4) Guru memberikan penguatan dengan memberikan contoh konkrit dalam kehidupan sehari-hari yang pernah dialami peserta didik.
- 5) Peserta didik menyimak penjelasan guru tentang proyek yang akan dilaksanakan hari ini yaitu membuat poster tentang hak dan kewajiban di rumah .
- 6) Peserta didik menyimak petunjuk atau rambu-rambu dalam melakukan perencanaan proyek, kemudian peserta didik berdiskusi untuk menentukan alat dan bahan untuk proyek yang akan dibuat.
- 7) Peserta didik bertanya kepada guru atas hal yang belum dipahami. (menanya)

#### Tahap 3 : Membuat jadwal penyelesaian proyek

- 1) Peserta didik dan guru membuat kesepakatan tentang jadwal (waktu) pembuatan produk.  
Peserta didik akan mengerjakan proyek sesuai langkah-langkah yang telah mereka susun pada pertemuan berikutnya. (Creativity /Abad 21)

#### Kegiatan Akhir

1. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan/verifikasi tentang kegiatan hari ini;
2. Guru mengkomunikasikan proses dan hasil belajar peserta didik;
3. Guru menanyakan kesan dan pesan mengenai pembelajaran hari ini;
4. Guru memberikan tugas lanjutan (PR);
5. Menyanyikan lagu daerah bersama-sama;
6. Do'a penutup dipimpin oleh salah satu peserta didik;
7. Guru mengakhiri kelas dengan mengucapkan salam penutup

#### Pertemuan 2

#### Kegiatan Awal

- 1) Guru bersama peserta didik saling memberi salam dan bertanya kabar (*Orientasi*);
- 2) Guru melakukan do'a bersama mengawali pembelajaran (*Beriman, bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa dan berakhlak mulia*);
- 3) Guru bersama peserta didik melakukan absensi kehadiran (*Numberik*);
- 4) Peserta didik menyiapkan diri untuk mengikuti pembelajaran

(Mandiri);

- 5) Peserta didik menyanyikan lagu Garuda Pancasila. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat nasionalisme (*Berkebinekaan global*);
- 6) Guru bersama peserta didik melakukan apersepsi (*Pertanyaan pemantik*) “Ketika di rumah, apakah kalian pernah menyapu halaman?, hal apakah yang kalian peroleh setelah melakukan hal tersebut?
- 7) “Guru memotivasi peserta didik dengan memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari.
- 8) Guru mengkomunikasikan tujuan pembelajaran kepada peserta didik;
- 9) Guru mengkomunikasikan materi pelajaran.
- 10)

**Kegiatan Inti**

Model PjBL (Project Based Learning)

Tahap 4 : memonitor kemajuan penyelesaian proyek

- 1) Guru membagikan kembali LKPD
- 2) Peserta didik mulai melakukan proses membuat mind mapping sesuai dengan langkah- langkah pada LKPD
- 3) Masing-masing kelompok menyiapkan alat dan bahan: kertas pedalaran, pensil warna, lem, dan pengait untuk lembaran.
- 4) Masing-masing kelompok bekerja sama membuat mind mapping, dimulai membuat cover sampai menempel gambar tentang hak dan kewajiban di rumah. (*Collaboration and Creativity* )
- 5) Guru memonitoring kegiatan peserta didik dalam menyelesaikan produk dengan mendatangi masing-masing kelompok.
- 6) Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya jika mengalami kesulitan.

Tahap 5 : Mempresentasikan dan menguji hasil penyelesaian proyek

- 1) Peserta didik secara berkelompok maju ke depan kelas untuk mempresentasikan hasil produk yang telah mereka buat (Comunication/Abad 21).
- 2) Dari presentasi yang telah dipaparkan, peserta didik lainnya memberikan tanggapan atau masukan (Collaboration/ Abad 21).

- 3) Guru menanggapi dan memotivasi keberanian peserta didik dalam mempresentasikan hasil karyanya.

Tahap 6 : Mengevaluasi dan refleksi proses dan hasil proyek

- 4) Setelah semua kelompok selesai mengomunikasikan hasil pembuatan proyek, guru memberikan penguatan dan kesimpulan tentang materi yang dipelajari.
- 5) Guru merefleksi dari keseluruhan proses pelaksanaan proyek.
- 6) Guru memberikan evaluasi akhir atau tes sumatif terkait pembelajaran yang telah dilaksanakan

#### Kegiatan Akhir

- 1) Guru memberikan penguatan dan kesimpulan/verifikasi tentang kegiatan hari ini;
  - 2) Guru mengkomunikasikan proses dan hasil belajar peserta didik;
  - 3) Guru menanyakan kesan dan pesan mengenai pembelajaran hari ini;
  - 4) Guru memberikan tugas lanjutan (PR);
  - 5) Menyanyikan lagu daerah bersama-sama;
  - 6) Do'a penutup dipimpin oleh salah satu peserta didik;
  - 7) Guru mengakhiri kelas dengan mengucapkan salam penutup
- REFLEKSI PENDIDIK

1. Bagaimana optimalisasi penggunaan media ketika pembelajaran berlangsung?
2. Apakah ketika pembelajaran siswa lebih bersemangat mengikuti pembelajaran?
3. Apakah pembelajaran sudah optimal dalam melibatkan peserta didik?
4. Apakah pembelajaran yang telah diimplementasikan dapat memfasilitasi peserta didik memberdayakan keterampilan berpikirnya?

#### LAMPIRAN-LAMPIRAN

1. Bahan ajar

2. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD )
3. Media pembelajaran
4. Alat evaluasi

#### **PENGAYAAN DAN REMEDIAL**

Pengayaan diberikan kepada peserta didik yang telah memahami materi pelajaran untuk mempersiapkan ke materi selanjutnya, sementara remedial diberikan kepada peserta didik yang belum menguasai materi awal dengan memberikan pendampingan dan tugas mandiri di rumah dengan bimbingan orang tua dan dipantau guru.

#### **BAHAN BACAAN PENDIDIK**

Priharto, Dwi Nanta & Yusnawan Lubis. 2021. *Buku Panduan Guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan.

#### **BAHAN BACAAN PESERTA DIDIK**

Priharto, Dwi Nanta & Yusnawan Lubis. 2021. *Buku Panduan Guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Priharto, Dwi Nanta & Yusnawan Lubis. 2021. *Buku Panduan Guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan. [https://youtu.be/1Nb\\_tsqVJGg](https://youtu.be/1Nb_tsqVJGg) video kisah Nusa dan Rara tentang hak dan kewajiban di rumah diunduh

## Lampiran 8. LKPD

### Pertemuan 1

**LKPD**  
Lembar Kerja Peserta Didik  
**Hak dan Kewajiban**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH  
MAKASSAR**  
PUSKAPUS  
PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

**Ayo mengeksplorasi!**  
Tentukan garis hak dan kewajiban dengan gambar yang sesuai berikut ini!

Hak

Kewajiban

## Pertemuan ke-2

KURIKULUM MERDEKA

# LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

KELAS :  
NAMA :

Lampiran Belajar Hadiah dari Ayah

Setiap malam Siti (pukul 19:00)-20:00, Siti diajarkan membaca. Mamma belajar dengan menggunakan kartu-kartu belajar. Lampu belajar dia selalu hadirkan di atas meja yang ada. Ayah memberikan kartu belajar kepada Siti dan selalu selalu membaca-giat belajar.

Siti selalu semangat ketika belajar-membaca. Ia membaca setiap hari sebelum berangkat sekolah. Ia juga membacanya ketika di bus. Setelah masuk ke rumah belajar Siti selalu dibacakan dengan baik. Siti selalu senang saat belajar. Mamma selalu Siti yang selalu semangatnya ketika belajar. Setelah belajarnya hari-hari. Mamma selalu Siti dengan sangat semangat. Setelah itu Siti selalu sangat semangat. Setelah itu Siti selalu sangat semangat.

Maka kemudian Siti diajarkan, untuk membaca buku-buku. Setelah itu Siti diajarkan dengan buku-buku yang lain. Siti diajarkan dengan buku-buku yang lain. Siti diajarkan dengan buku-buku yang lain.

TULISKAN JAWABAN KALIAN DENGAN LENGKAP TENTANG PELAKSANAAN KEWAJIBAN DAN PENERIMAAN HAK ANTARA SITI DAN ADIKNYA, BERDASARKAN CERITA DALAM TEKS DI ATAS!

HAK	KEWAJIBAN



Pertemuan ke-3

# LKPD

Lembar Kerja Peserta Didik

**KELAS IV**  
Tahun Ajaran 2024 - 2025

## Hak dan Kewajiban

Kelompokkan yang termasuk Hak dan Kewajiban di Sekolah/Rumah

Mendapat kasih sayang ibu	Merapikan mainan setelah bermain
Mengumpulkan tugas sekolah	Bermain dengan adik dan kakak
Izin sebelum keluar rumah	Mengerjakan piket kelas
Mendapatkan nilai ulangan	Membantu adik belajar
Berbicara dengan santun kepada guru	Menjaga kebersihan rumah

Sekolah	Rumah

**LEMBAR KERJA SISWA**

Pasangkan kewajiban berikut dengan hak yang akan diterima!

KEWAJIBAN	HAK
Mendapatkan kasih sayang dari orang tua	Mendapatkan tempat tidur
Tidak berbicara kasar kepada orang tua	Ditanggung jawab
Mendapatkan orang tua yang baik	Siswa yang mengikuti pelajaran
Berbicara santun saat berbicara di perpustakaan	Mendapatkan pelajaran yang baik saat mengikuti pelajaran
Membaca buku di perpustakaan	Belajar di ruang kelas yang bersih
Berkomunikasi dengan teman	Mengunjungi kamar mandi yang bersih
Merasuk tamu di sekolah	Ditanggung jawab
Menjaga kebersihan kamar mandi	Mendapatkan udara yang sejuk di sekolah
Menyapu ruang kelas	Mendapatkan kata-kata yang baik
Menghormati guru	

### Lampiran 9. Kisi-Kisi Soal Tes Kemampuan Berpikir Kreatif

Indikator berpikir Kreatif	Indikator Soal	Level Kognitif	Bentuk Soal	No. Soal
Keterampilan berpikir lancar ( <i>fluency</i> )	Disajikan soal berupa gambar yang berkaitan dengan hak dan kewajiban. Peserta didik memberikan pendapat mengenai gambar yang telah di sediakan	C5	Esai	1
Keterampilan berpikir luwes ( <i>flexibility</i> )	Di sajikan soal gambar, peserta didik menentukan yang termasuk hak atau kewajiban serta menyimpulkan dari gambar yang diamati	C4	Esai	3
Keterampilan berpikir orisinal ( <i>originality</i> )	Di sajikan soal pertanyaan, peserta didik mampu memberikan alasannya mengenai perbandingan yang dipilih	C3	Esai	2
Keterampilan memperinci ( <i>analyze</i> )	Di sajikan video mengenai hak dan kewajiban, peserta didik dapat mengaitkan dengan kehidupan sehari-harinya	C4	Esai	4

### Lampiran 10. Soal Tes Kemampuan Berpikir Kreatif

Asal Sekolah :  
Mata Pelajaran/Materi : Pendidikan Pancasila/Hak dan kewajiban

Nama	:
Kelas	: IV

**Petunjuk :**




1. Isilah identitas pada kolom yang telah disediakan.
2. Bacalah setiap soal dengan teliti dan kerjakan dengan serius!
3. Kerjakan terlebih dahulu soal yang dianggap mudah!
4. Uraikan setiap jawaban dengan lengkap dan jelas! 1.

1.



Amatilah gambar yang ada di atas ! gambar manakah yang termasuk hak dan kewajiban sebagai warga negara dalam kehidupan sehari-hari. Serta berikan argumen kalian mengenai gambar tersebut.

2. sebagai seorang peserta didik, kalian mempunyai hak dan kewajiban, hak merupakan hal-hal yang kalian terima sebagai peserta didik setelah melaksanakan kewajiban. Berkaitan dengan hal itu, mengapa kita harus mendahulukan kewajiban dibandingkan dengan hak ?
3. perhatikan gambar di bawah ini, tentukanlah bentuk hak dan kewajibanmu sesuai dengan gambar tersebut kemudian buatlah kesimpulan

	Hak :
	Kewajiban :
	Hak :
	Kewajiban :
	Hak :
	Kewajiab :

KESIMPULAN

4. Scanlah barkode yang ada di bawah ini !

Melalui video yang telah di tonton ceritakanlah pengalaman kalian dalam melaksanakan hak dan kewajiban berkaitan dengan menjaga kebersihan sekolah



### Lampiran 11. Rubrik Penilaian Kemampuan Berpikir Kreatif

Aspek	Skor	Kriteria
Fluency (kelancaran)	0	Tidak memberikan jawaban atau ide yang tak relevan untuk menyelesaikan masalah
	1	Memberikan satu buah ide yang relevan dalam menyelesaikan masalah tetapi mengungkapkan kurang jelas serta perhitungan salah
	2	Memberikan satu buah ide relevan dalam menyelesaikan masalah, mengungkapkannya jelas dan lengkap serta perhitungan benar
	3	Memberikan lebih dari satu buah ide yang relevan tetapi mengungkapkan kurang jelas serta terdapat perhitungan yang salah
	4	Memberikan satu buah ide yang relevan dalam menyelesaikan masalah, mengungkapkannya jelas dan lengkap, serta perhitungan benar
Fleksibilitas (keluwesan)	0	Tidak menjawab
	1	Memberikan jawaban hanya dengan satu cara dan terdapat kekeliruan dalam proses perhitungan hingga hasilnya salah
	2	Memberikan jawaban hanya dengan satu cara, proses dan perhitungan jawaban benar
	3	Memberikan jawaban lebih dari satu cara (beragam), tetapi hasilnya ada yang salah karena terdapat kekeliruan dalam proses menjawab
	4	Memberikan jawaban lebih dari satu cara (beragam) proses jawaban benar
Originality (keaslian)	0	Tidak menjawab
	1	Memberikan jawaban tidak sesuai informasi yang diberikan atau memberikan jawaban seperti yang ada di buku namun jawaban salah
	2	Memberikan jawaban sama seperti yang diberikan guru atau buku jawaban benar
	3	Memberikan jawaban dengan caranya sendiri tetapi proses perhitungannya dan jawaban salah
	4	Memberikan jawaban dengan caranya sendiri dan proses perhitungan serta jawaban benar
Elaboration	0	Tidak menjawab atau memberikan jawaban salah
	1	Terdapat kekeliruan dalam perhitungan tanpa disertai perincian
	2	Terdapat kekeliruan dalam perhitungan disertai perincian
	3	Jawaban disertai perincian dengan namun terdapat kekeliruan dalam perhitungan
	4	Jawaban disertai perincian dengan detail dan proses perhitungan benar

Pedoman Penilaian Nilai akhir dalam skala 0 - 50, sebagai berikut:

$$\text{Nilai Rata - rata} = \frac{\text{perolehan skor}}{\text{skor ideal (50)}}$$

## Lampiran 12. Lembar Observasi keterlaksanaan Pembelajaran

### Pembelajaran Pendidikan Pancasila Melalui Model *Project Based Learning*

Sekolah :  
 Kelas : IV / Empat  
 Hari/Tanggal :  
 Petunjuk :

Berilah tanda centang (√) pada tabel keterlaksanaan pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* berbantuan media komik dengan ketentuan berikut:

- 4 = Terlaksana dengan sangat baik  
 3 = Terlaksana dengan baik  
 2 = Terlaksana namun kurang baik  
 1 = Tidak terlaksana

No	Keterlaksanaan Pembelajaran dengan Model PBL berbantuan Komik	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
<b>Pendahuluan</b>					
1.	Guru memberikan salam dan secara acak memberikan kesempatan kepada seorang peserta didik lainnya untuk memimpin doa sesuai agama dan kepercayaannya sebelum memulai kegiatan belajar.				
2.	Guru mengingatkan untuk selalu disiplin, toleransi, dan bertanggung jawab serta manfaatnya dalam mencapai cita-cita				
3.	Guru memantik pengetahuan peserta didik melalui apersepsi dengan memberikan pertanyaan kepada peserta didik				
4.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran kepada peserta didik.				
<b>Kegiatan Inti</b>					
<b>Tahap 1. Menentukan pertanyaan atau masalah utama</b>					
5.	Peserta didik melakukan kegiatan membaca sekilas (point-point penting) materi ajar untuk hari ini ( <i>Literasi</i> )				

6.	Guru bersama peserta didik melakukan tanya jawab tentang hak dan kewajiban.				
7.	Peserta didik mengamati dan menyimak video dan materi yang disajikan oleh guru melalui layar LCD dalam bentuk media PPT ( <i>critical thinking</i> )				
8	Peserta didik bersama guru melakukan kegiatan tanya jawab terkait tayangan pada layar LCD. Pertanyaan yang diajukan. Setelah siswa menjawab, kemudian guru memberikan penjelasan dengan metode ceramah.				
<b>Tahap 2. Merencanakan Proyek</b>					
9.	Guru membagi siswa menjadi 5 kelompok heterogen				
10.	Masing-masing kelompok diberi Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)				
11	Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil LKPD				
12	Guru memberikan penguatan dengan memberikan contoh konkrit dalam kehidupan sehari-hari yang pernah dialami peserta didik.				
13	Peserta didik menyimak penjelasan guru tentang proyek yang akan dilaksanakan hari ini yaitu membuat poster tentang hak dan kewajiban di rumah .				



14	Peserta didik menyimak petunjuk atau rambu-rambu dalam melakukan perencanaan proyek, kemudian peserta didik berdiskusi untuk menentukan alat dan bahan untuk proyek yang akan dibuat.				
15	Peserta didik bertanya kepada guru atas hal yang belum dipahami. (menanya)				
<b>Tahap 3. Membuat jadwal penyelesaian proyek</b>					
16	Peserta didik dan guru membuat kesepakatan tentang jadwal (waktu) pembuatan produk				
17	Peserta didik akan mengerjakan proyek sesuai langkah-langkah yang telah mereka susun pada pertemuan berikutnya. (Creativity / Abad 21).				
<b>Kegiatan Penutup</b>					
18	Guru mengapresiasi dan memberikan evaluasi terkait kegiatan yang telah dilakukan peserta didik				
19	Guru memberikan informasi mengenai kegiatan pembelajaran pada pertemuan selanjutnya				
20	Guru menutup pembelajaran dengan berdoa bersama dan memberikan kesempatan kepada seorang peserta didik lainnya untuk memimpin doa sesuai agama dan kepercayaannya sebelum memulai kegiatan belajar.				

Gowa.....2024

Observer

Nlp

### Lampiran 13. Angket Respon Peserta Didik Terhadap Motivasi Belajar Siswa

#### ANGKET MOTIVASI BELAJAR

Petunjuk pengisian angket:

1. Tulislah identitas dengan benar pada kolom yang telah disediakan.
2. Perhatikan dengan seksama setiap pernyataan yang ada.
3. Jawablah dengan memilih salah satu dari empat alternatif jawaban, kemudian berikan tanda *check-list* (√) pada kolom yang telah disediakan.
4. Angket ini digunakan untuk mengetahui pengaruh persepsi siswa tentang mata pelajaran PKn terhadap motivasi belajar dan tidak pernah ada pengaruh terhadap nilai mata pelajaran PKn.

Inisial : .....

Kelas : .....

Alternatif Jawaban:

SS : Sangat Setuju      TS : Tidak Setuju  
S : Setuju                      STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1.	Saya senang mempelajari mata pelajaran PKn				
2.	Saya memperhatikan dengan seksama materi-materi PKn yang disampaikan oleh guru				
3.	Di rumah saya mengulang kembali pelajaran PKn yang diberikan oleh guru di sekolah				
4.	Sebelum guru menyampaikan pelajaran, saya terlebih dahulu membaca buku pelajaran PKn				
5.	Apabila guru memberikan PR atau tugas saya mengerjakan tepat waktu				
6.	Jika saya mendapatkan peringkat/rangking dikelas, orang tua saya memberikan hadiah				
7.	Apabila saya di kelas mengalami kesulitan memahami pelajaran PKn, saya bertanya kepada Teman				
8.	Mata pelajaran PKn menarik untuk dipelajari karena materinya bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari				

9.	Saya selalu mencatatnya pelajaran agar tidak lupa				
10.	Saya belajar tanpa disuruh orang tua				
11.	Saya berusaha menyelesaikan PR atau tugas dengan sebaik-baiknya				
12.	Saya merasa rugi jika tidak mengikuti mata pelajaran PKn				
13.	Saya belajar karena saya takut dimarahi orang tua				
14.	Saya menambah waktu belajar setiap kali akan diadakan ulangan				
15.	Guru memberikan kesempatan kepada siswa-siswanya untuk bertanya apabila ada materi pelajaran PKn yang belum jelas				
16.	Saya mempelajari buku yang berhubungan dengan PKn				
17.	Ketika ulangan saya mengerjakan sendiri pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh guru				
18.	Saya mengerjakan PR atau tugas karena takut dihukum oleh guru				

Rubrik Penilaian Motivasi Belajar Pendidikan Pancasila

Jawaban	Skor
Sangat Setuju (SS)	4
Setuju (S)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

### Lampiran 14. Data Hasil Keterlaksanaan pembelajaran dengan Model PjBL

Aspek yang dinilai	Pertemuan ke-			
	1	2	3	4
	Pendahuluan			
1	4	4	4	4
2	4	4	4	4
3	4	3	3	3
4	3	4	4	4
	Kegiatan Inti			
5	4	4	4	4
6	4	4	4	4
7	4	3	4	4
8	4	4	3	4
9	3	4	3	4
10	3	3	3	3
11	4	4	4	4
12	3	3	4	4
13	4	4	3	3
14	4	3	3	4
15	3	3	4	4
16	4	4	4	4
17	3	3	3	4
	Penutup			
18	3	4	3	4
19	3	4	4	4
20	4	4	4	4
Jumlah	<b>64</b>	<b>65</b>	<b>72</b>	<b>77</b>
Persentase	<b>90%</b>	<b>91,25%</b>	<b>90%</b>	<b>96,25%</b>
Rata-Rata			<b>91,875%</b>	
Interpretasi			<b>Sangat Baik</b>	

Lampiran 15. Data Motivasi Belajar Pendidikan Pancasila di Kelas Eksperimen

No	Responden	No.Item																		Jumlah	persentase	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18			
1	ADZ	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	59	81,94%	Sangat baik
2	AR	4	4	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	60	83,3%	Sangat baik
3	AP	3	3	3	3	3	4	4	3	2	3	4	2	3	4	3	4	2	3	57	77,8%	Sangat baik
4	MIM	3	3	3	3	2	3	4	3	2	3	4	3	2	3	4	4	4	3	56	77,7%	Sangat baik
5	MAJ	4	3	4	3	3	3	2	3	4	2	3	3	4	2	3	3	2	3	54	75%	Baik
6	MP	4	3	3	3	4	2	3	4	2	3	4	3	2	3	3	3	4	2	55	76,3%	Sangat baik
7	NS	3	3	4	3	4	3	4	2	3	4	3	2	3	4	3	4	2	3	57	77,8%	Sangat baik
8	NA	3	4	3	3	3	4	2	2	3	4	3	2	3	4	3	4	3	3	56	77,7%	Sangat baik
9	ARA	4	4	3	4	3	2	3	4	3	2	3	4	3	2	3	3	3	3	56	77,7%	Sangat baik
10	AFS	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	2	3	4	3	2	3	4	3	57	77,8%	Sangat baik
11	APA	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	4	3	3	2	53	73,6%	Baik
12	ARF	3	3	2	2	4	2	3	4	3	2	4	3	3	3	3	3	4	3	54	75%	Baik
13	AKA	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	2	3	3	54	75%	Baik
14	AF	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	57	77,8%	Sangat baik
15	AMS	3	3	4	3	4	3	4	2	3	3	3	2	3	3	2	4	3	2	54	75%	Baik
16	AQS	3	4	3	3	3	4	3	2	3	4	3	2	3	4	3	4	3	3	57	77,8%	Sangat baik
17	AIF	3	3	3	3	3	4	4	3	2	3	4	2	3	4	3	4	2	3	56	77,7%	Sangat baik
18	APH	3	3	3	2	2	4	4	3	2	3	4	2	3	4	3	2	2	3	52	72,2%	Baik
19	BAA	3	3	3	3	2	3	4	3	2	3	4	3	2	3	4	4	4	3	56	77,7%	Sangat baik
20	BA	3	3	3	3	3	3	3	3	4	2	3	4	2	3	3	3	3	3	54	75%	Baik

## Lampiran 16. Data Motivasi Belajar Pendidikan Pancasila di Kelas Kontrol

No	Responden	No.Item																		Jumlah	persentase	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18			
1	MKF	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	59	81,94%	Sangat baik
2	KY	4	3	3	3	2	3	3	3	4	2	3	3	4	2	3	3	3	3	54	75%	Baik
3	MS	3	3	3	3	3	4	4	3	2	3	4	2	3	4	3	4	2	3	56	77,7%	Sangat baik
4	MA	3	3	3	3	2	3	4	3	2	3	4	3	2	3	4	4	4	3	56	77,7%	Sangat baik
5	NA	4	3	4	3	3	3	2	3	4	2	3	3	4	2	3	3	2	3	54	75%	Baik
6	NZ	4	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	2	2	49	68%	Baik
7	SF	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	49	68%	Baik
8	PL	3	4	3	3	3	4	2	2	3	4	3	2	3	4	3	4	3	3	56	77,7%	Sangat baik
9	DAV	4	4	3	4	3	2	3	4	3	2	3	4	3	3	2	3	3	3	56	77,7%	Sangat baik
10	DAM	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	2	3	4	3	2	3	4	3	57	77,8%	Sangat baik
11	DAR	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	4	3	3	2	53	73,6%	Baik
12	FS	3	3	2	2	4	2	3	4	3	2	4	3	3	3	3	3	4	3	54	75%	Baik
13	HL	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	2	3	3	54	75%	Baik
14	JMR	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	57	77,8%	Sangat baik
15	KH	3	3	4	3	4	3	4	2	3	3	3	2	3	3	2	4	3	2	54	75%	Baik
16	KZH	3	4	3	3	3	4	3	2	3	4	3	2	3	4	3	4	3	3	57	77,8%	Sangat baik
17	KPI	3	3	3	3	3	4	4	3	2	3	4	2	3	4	3	4	2	3	56	77,7%	Sangat baik
18	MDA	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	36	50%	Baik
19	SSH	3	3	3	3	2	3	4	3	2	3	4	3	2	3	4	4	4	3	56	77,7%	Sangat baik
20	TA	3	3	3	3	3	3	3	3	4	2	3	4	2	3	3	3	3	3	54	75%	Baik

No	Responden	Skor Jawaban				Jumlah	Nilai
		1	2	3	4		
1	ADZ	3	3	2	2	10	60
2	AR	2	2	2	2	8	50
3	AP	2	3	2	2	10	67
4	MIM	2	2	2	2	8	50
5	MAJ	2	2	2	2	9	50
6	MP	3	2	2	2	8	55
7	NS	2	2	2	2	8	50
8	NA	3	3	3	3	12	75
9	ARA	2	2	2	2	8	50
10	AFS	3	2	2	3	10	60
11	APA	3	3	2	2	10	60
12	ARF	2	2	2	3	8	55
13	AKA	2	2	3	3	8	60
14	AF	2	3	2	2	7	55
15	AMS	3	2	3	2	10	60
16	AQS	3	3	3	2	11	70
17	AIF	2	2	3	2	8	55
18	APH	3	2	3	2	10	60
19	BAA	3	3	2	2	10	60
20	BA	2	3	2	3	10	60

**Lampiran 17. Data Hasil Pretest Kelas Eksperimen**

**Lampiran 18. Data Hasil Pretest Kemampuan Berpikir Kreatif di Kelas Kontrol**

No	Responden	Skor Jawaban				Jumlah	Nilai
		1	2	3	4		
1	MKF	3	3	2	2	8	50
2	KY	2	2	2	2	8	50
3	MS	2	3	2	2	10	60
4	MA	2	2	2	2	10	60
5	NA	2	2	2	2	11	65
6	NZ	3	2	2	2	10	60
7	SF	2	2	2	2	8	50
8	PL	3	3	3	3	9	55
9	DAV	2	2	2	2	9	55
10	DAM	3	2	2	3	8	50
11	DAR	3	3	2	2	10	60
12	FS	2	2	2	3	10	60
13	HL	2	2	3	3	12	70
14	JMR	2	3	2	2	11	65
15	KH	3	2	3	2	8	50
16	KZH	3	3	3	2	9	55
17	KPI	2	2	3	2	11	65
18	MDA	3	2	3	2	9	55
19	SSH	3	3	2	2	8	50
20	TA	2	3	2	3	10	60



**Lampiran 19. Data Hasil Posttest Kemampuan Berpikir Kreatif di Kelas Eskperimen**

No	Responden	Skor Jawaban				Jumlah	Nilai
		1	2	3	4		
1	ADZ	3	4	3	4	14	85
2	AR	3	3	3	2	11	70
3	AP	3	3	4	3	13	80
4	MIM	4	3	2	3	12	75
5	MAJ	3	3	4	3	13	80
6	MP	3	2	2	2	9	75
7	NS	2	3	3	3	11	70
8	NA	4	3	3	4	14	85
9	ARA	3	3	4	3	13	80
10	AFS	3	4	4	3	14	85
11	APA	3	3	3	3	12	75
12	ARF	4	3	4	3	14	85
13	AKA	4	4	3	3	14	85
14	AF	3	3	3	3	12	80
15	AMS	3	4	3	4	14	85
16	AQS	4	4	4	3	15	90
17	AIF	3	3	4	3	13	80
18	APH	3	4	3	4	14	85
19	BAA	4	3	4	3	14	85
20	BA	4	3	4	3	14	85

**Lampiran 20. Data Hasil Posttest Kemampuan Berpikir Kreatif di Kelas Kontrol**

No	Responden	Skor Jawaban				Jumlah	Nilai
		1	2	3	4		
1	MKF	3	3	2	3	11	70
2	KY	3	3	3	2	11	70
3	MS	3	3	4	3	13	80
4	MA	3	3	2	3	11	70
5	NA	3	3	4	3	13	80
6	NZ	3	4	3	3	13	80
7	SF	4	3	3	3	13	80
8	PL	3	3	3	3	12	75
9	DAV	3	3	4	3	13	80
10	DAM	3	4	3	3	13	80
11	DAR	3	4	4	3	14	85
12	FS	4	4	3	3	14	85
13	HL	4	4	4	3	15	90
14	JMR	4	4	3	3	14	85
15	KH	3	3	3	4	13	80
16	KZH	4	3	3	3	13	80
17	KPI	3	3	4	3	13	80
18	MDA	3	4	3	2	12	75
19	SSH	4	3	2	3	12	75

**Lampiran 21. Dokumentasi Pelaksanaan Pembelajaran dan Pembuatan Project**





