

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Konseptual

1. Model Pembelajaran

Arti kata model menurut KBBI adalah acuan atau pola untuk melakukan sesuatu, sedangkan arti kata pembelajaran adalah cara untuk belajar (Operianus Mendrofa, 2021:47). Secara umum istilah model diartikan sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan suatu kegiatan, juga diartikan sebagai benda tiruan dari benda yang sesungguhnya, seperti “globe” adalah model dari bumi tempat kita hidup (Ilmi, 2023:47). Pembelajaran adalah bantuan yang diberikan oleh guru agar siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan, menguasai keterampilan dan tabiat, dan membangun sikap dan kepercayaan (Ahdar Djamaluddin, 2019:13). Model bisa diartikan suatu cara yang dapat digunakan untuk proses belajar mengajar. Pembelajaran adalah proses yang dilakukan guru dan peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan.

Berdasarkan definisi kata "model" dan "pembelajaran", istilah "model pembelajaran" dapat digunakan sebagai referensi bagi instruktur untuk menerapkan kegiatan proses pembelajaran kepada peserta didik. Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan cara-cara sistematis untuk mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu. Model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para pengajar dalam

merencanakan dan menjalankan kegiatan pembelajaran (Sulaiman, Okma Yendri, 2024:116). Model pembelajaran adalah kerangka kerja yang memberikan gambaran sistematis tentang cara melakukan pembelajaran untuk membantu siswa belajar untuk mencapai tujuan tertentu. Kondisi Kompetensi Dasar (KD), tujuan pembelajaran yang akan dicapai, jenis materi yang diajarkan, dan tingkat kemampuan peserta didik adalah semua faktor yang sangat memengaruhi pemilihan atau penentuan model pembelajaran.

Di samping itu, setiap model pembelajaran mempunyai tahap-tahap (sintaks) yang dapat dilakukan siswa dengan bimbingan guru (Martiman S. Sarumaha; Kaminudin Telaumbanua, 2023:10). Pola konseptual atau rancangan yang dikenal sebagai model pembelajaran dapat digunakan secara sistematis untuk menyusun kurikulum, mengatur materi, mengatur aktivitas siswa, memberi petunjuk kepada guru, mengatur setting pembelajaran, menciptakan lingkungan belajar yang mendukung, dan mengarahkan siswa ke tujuan yang diharapkan (Abas Asyafah, 2019:20). Model pembelajaran adalah serangkaian proses belajar mengajar dari awal hingga akhir, yang melibatkan pendidik dan peserta didik, dalam desain pembelajaran tertentu.

Setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahan. Model pembelajaran yang baik dan benar juga harus didasarkan pada teori yang jelas dan bukan hanya pendapat atau tujuan. Model pembelajaran juga harus memiliki langkah-langkah proses pembelajaran yang baik dan benar sehingga dapat digunakan sebagai pedoman guru dalam mengajar (Fauzan et al., 2021:364).

2. Model Pembelajaran *Project Based Learning*

a. Pengertian Model *Project Based Learning* (PJBL)

Model *Project Based Learning* (PJBL) adalah model pembelajaran yang menjadikan peserta didik sebagai subjek atau pusat pembelajaran, menitikberatkan proses belajar yang memiliki hasil akhir berupa proyek (Nababan et al., 2023:706). Model pembelajaran *Project Based Learning* atau yang lebih dikenal dengan pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang menekankan pada pendekatan belajar peserta didik (Asep Andri Astriyandi, 2021:20). Dari pemahaman tersebut, siswa diberi kebebasan untuk mengerjakan tugas proyek selama proses pembelajaran. Proyek yang dikerjakan oleh peserta didik dapat berupa proyek perseorangan atau kelompok dan harus diselesaikan dalam jangka waktu tertentu. Pola kerja proyek juga memberi guru kesempatan untuk mengelola pembelajaran.

Project Based Learning adalah jenis pembelajaran di mana kelompok siswa berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran dan tugas nyata yang berkaitan dengan kebutuhan sehari-hari. Pembelajaran berbasis proyek meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berpikir kritis dan mengembangkan kreativitas mereka dengan menciptakan model untuk masalah yang mungkin mereka hadapi secara langsung (Sianturi, 2021:45). Model pembelajaran *Project Based Learning* mengacu pada teori konstruktivisme dimana peserta didik membangun sendiri pengetahuannya melalui pengalaman langsung. Teori ini relevan karena konstruktivisme

dalam pembelajaran berbasis proyek ini mendorong siswa untuk membentuk pengetahuan mereka sendiri melalui berbagai pengalaman dalam rangka menyelesaikan segala proyek yang bermakna (Risti, 2024:82). Dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* situasi kelas saat berlangsungnya proses pembelajaran tidak membosankan.

b. Karakteristik Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL)

Pembelajaran berbasis proyek adalah belajar sambil melakukan, masalah yang nyata ada di dunia, peran guru sebagai pemberi arahan, menggabungkan materi mata pelajaran yang lain, kolaborasi dan kerja kelompok (Eko Puji Dianawati, 2022:30). Karakteristik model pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) yang dikutip dari (Wahyuni & Fitriana, 2021:325), antara lain:

- 1) Peserta didik membuat keputusan tentang kerangka kerja.
- 2) Adanya permasalahan yang diajukan kepada peserta didik.
- 3) Peserta didik mendesain proses untuk menentukan solusi.
- 4) Peserta didik berkolaboratif untuk mengakses dan mengelola informasi.
- 5) Proses evaluasi dilakukan secara kontinu.
- 6) Peserta didik secara berkala melakukan refleksi.
- 7) Situasi pembelajaran yang penuh toleran terhadap kesalahan dan perubahan.
- 8) Guru sebagai fasilitator, pelatih, penasehat dan perantara.

Model *Project Based Learning* lebih menekankan pada ide peserta didik setiap peserta didik, baik dalam tim maupun

individu, menyusun strategi yang paling efektif untuk memecahkan masalah proyek. Dalam model PJBL ini, peserta didik yang mendesain proses untuk menentukan solusi atas masalah. Pembelajaran berbasis proyek adalah jenis pembelajaran dimana siswa diberi kesempatan untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar mereka sambil meningkatkan kemampuan kreatif mereka.

c. Prinsip-Prinsip Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL)

Prinsip *Project Based Learning* melibatkan pekerjaan sulit yang memerlukan perencanaan, pengelolaan, dan penyelesaian analisis masalah dalam jangka waktu tertentu. Pembelajaran berbasis proyek memiliki beberapa prinsip, dikutip dari (Habibah, 2024:772) diantaranya:

- 1) Prinsip sentrisme, dimana siswa mengalami dan mempelajari konsep inti disiplin ilmu mereka melalui proyek.
- 2) Prinsip panduan, pekerjaan proyek dapat dijadikan sebagai motivasi ekstrinsik yang dapat mendorong siswa untuk memperkuat otonominya dalam menyelesaikan tugas belajar.
- 3) Prinsip kegiatan penelitiannya, penelitian melibatkan proses desain, pengambilan keputusan, identifikasi masalah, pemecahan masalah, penemuan, dan pemodelan.
- 4) Prinsip otonomi, dapat diartikan sebagai kemandirian siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Pendidik sebagai perantara yang memfasilitasi berkembangnya kreativitas siswa.

Prinsip-prinsip *Project Based Learning* menekankan pada pembelajaran yang mendalam melalui pengalaman proyek. Terdapat prinsip-prinsip *Project Based Learning* yang dikutip dari (Jaja Jamaludin, 2024:12) yaitu:

- 1) Keterlibatan aktif siswa, prinsip ini menekankan pada peran aktif siswa dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi proyek.
- 2) Penerapan pengetahuan dalam konteks nyata, prinsip ini menunjukkan bahwa proyek dalam PJBL dirancang untuk mencerminkan situasi dunia nyata, sehingga peserta didik dapat mengaplikasikan pengetahuan mereka dalam konteks yang relevan.
- 3) Kolaborasi dan komunikasi, prinsip ini menekankan pentingnya kolaborasi antara peserta didik. Melalui proyek peserta didik belajar untuk bekerja sama, berbagi ide, dan berkomunikasi secara efektif.
- 4) Pemecahan masalah dan kreativitas, prinsip ini menyoroti bahwa PJBL mendorong peserta didik untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah dan kreativitas melalui proyek yang memerlukan ide – ide baru dan solusi inovatif.

d. Manfaat Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL)

Model pembelajaran *Project Based Learning* secara umum memberi peserta didik kesempatan untuk berpartisipasi lebih aktif dalam memecahkan masalah. Ini adalah salah satu

manfaat dari model ini, karena dapat meningkatkan kreativitas belajar peserta didik. Kegiatan proyek dapat dilakukan secara berkelompok, meningkatkan kemampuan siswa untuk mencari dan mengambil informasi, dan meningkatkan kemampuan mereka untuk bekerja sama (Maya Kartika Sari, Sri Budyartati, 2022:25). Model pembelajaran *Project Based Learning* dikutip dari (Juwanti et al., 2020:78) memiliki beberapa manfaat, antara lain:

- 1) Membuat pembelajaran menjadi bermakna karena peserta didik belajar mengerjakan suatu proyek.
- 2) Meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan motivasi internal belajar peserta didik.
- 3) Peserta didik dapat menghubungkan apa yang dipelajarinya dengan konteks yang relevan dengan keadaan nyata, sehingga konsep atau teori dapat mereka temukan selama pengerjaan proyek.

Sesuai beberapa manfaat tersebut, maka model pembelajaran *Project Based Learning* ini memungkinkan peserta didik untuk menunjukkan kreativitas mereka dengan mencoba hal-hal baru selama proyek yang mereka lakukan. Dengan demikian, kreativitas peserta didik secara bertahap meningkat.

e. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL)

Model pembelajaran *Project Based Learning* memiliki langkah- langkah dalam pelaksanaan proses pembelajarannya.

Model pembelajaran *Project Based Learning* memiliki langkah-langkah (sintaks) yang menjadi ciri khasnya dan membedakan dari model pembelajaran lain seperti model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*). Langkah-langkah pembelajaran *Project Based Learning* menurut Lucas, meliputi (a) menentukan pertanyaan dasar; (b) membuat desain proyek; (c) menyusun penjadwalan; (d) memonitor kemajuan proyek; (e) penilaian hasil; (f) evaluasi pengalaman (Setyowati, 2018:256). Beberapa langkah tersebut memiliki arti atau maksud masing-masing dimana dijelaskan (Widiasworo & Nurhid, 2017:83), yaitu:

- 1) Penentuan pertanyaan mendasar, pembelajaran dimulai dengan pertanyaan esensial yaitu pertanyaan yang dapat memberi penugasan kepada peserta didik dalam melakukan suatu aktivitas.
- 2) Mendesain perencanaan proyek, perencanaan berisi tentang aturan main, pemilihan aktivitas, serta mengetahui alat dan bahan untuk membantu penyelesaian proyek.
- 3) Menyusun jadwal, dimana pada tahap ini memiliki beberapa aktivitas diantaranya, membuat timeline, deadline, membimbing peserta didik, dan meminta peserta didik membuat penjelasan tentang pemilihan.
- 4) Memonitor peserta didik dan kemajuan proyek, pendidik berperan menjadi mentor dan agar mempermudah monitoring, dibuat sebuah rubrik yang dapat merekam keseluruhan aktivitas yang penting.

- 5) Menguji hasil, dilakukan untuk membantu pendidik dalam mengukur ketercapaian standar, berperan evaluasi kemajuan masing – masing peserta didik.
 - 6) Mengevaluasi pengalaman, pendidik dan peserta didik melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah dijalankan.
- f. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL)

Seperti semua model pembelajaran, model pembelajaran yang didasarkan pada proyek melibatkan peserta didik untuk mengumpulkan informasi, menggunakan pengetahuan mereka untuk menyelesaikan masalah di dunia nyata, dan membuat proses belajar menjadi menyenangkan. Dan setiap model pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Berikut kelebihan model *Project Based Learning* (Munir, Rochma Ayustyaningti, 2023:31):

- 1) Meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
- 2) Meningkatkan keterampilan pemecahan masalah
- 3) Memberikan pengalaman belajar yang melibatkan peserta didik secara kompleks dan dirancang untuk berkembang sesuai dengan dunia nyata.
- 4) Membuat suasana belajar menjadi menyenangkan sehingga peserta didik maupun pendidik menikmati proses pembelajaran.

Itulah beberapa kelebihan yang ada pada model pembelajaran *Project Based Learning*. Dibalik kelebihan pada model pembelajaran, terdapat pula kekurangan yang ada pada

model pembelajaran. Berikut kekurangan model *Project Based Learning* (Munir, Rochma Ayustyaningti, 2023:32):

- 1) Membutuhkan waktu untuk menyelesaikan proyek.
- 2) Membutuhkan peralatan yang harus disediakan.
- 3) Membutuhkan biaya.
- 4) Menyebabkan kurang memahami topik akibat tiap kelompok diberikan topik yang berbeda.

Itulah beberapa kekurangan yang ada pada model pembelajaran *Project Based Learning*. Karena di setiap model pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran tidak ada yang sempurna. Akan selalu ada celah kecil dalam pelaksanaannya yang akan sedikit menghambat dalam proses pembelajaran.

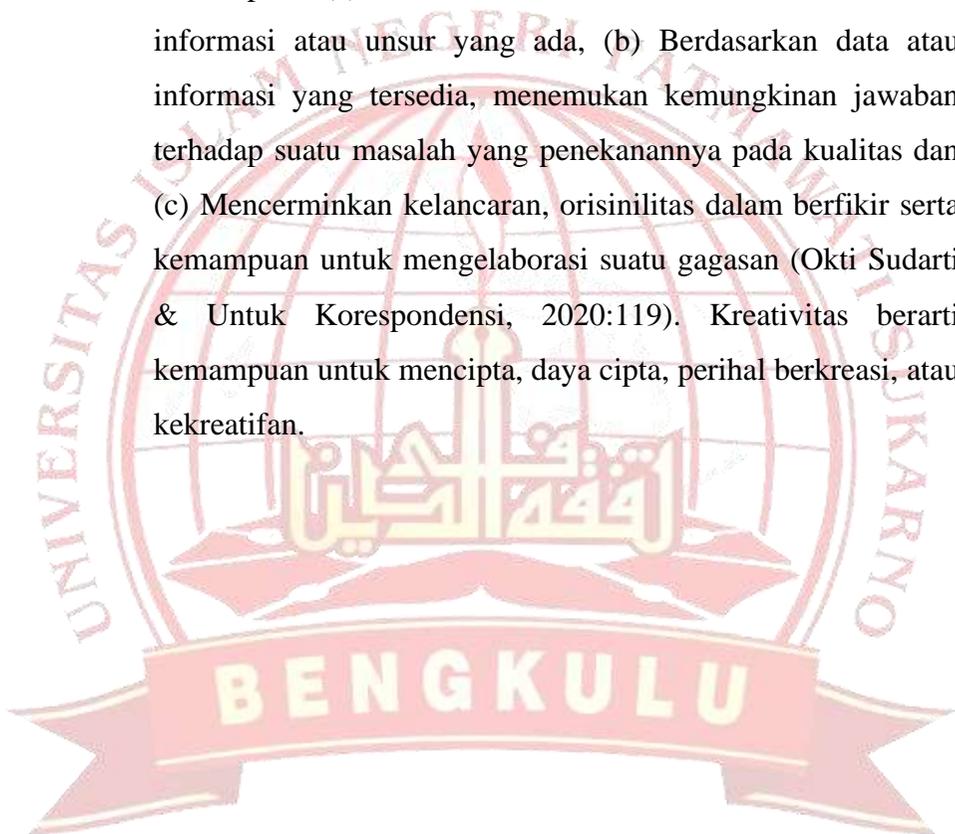
3. Kreativitas

a. Pengertian Kreativitas

Kreativitas adalah suatu tindakan yang bertujuan untuk menghasilkan barang, jasa, atau ide baru yang berharga. Kreativitas dapat didefinisikan sebagai tindakan imajinatif yang menunjukkan kemampuan kreatif seseorang atau untuk menyelesaikan masalah dengan cara yang unik (Choiriyah Widyasari, 2023:22). Kreativitas merupakan kombinasi dari beberapa data atau informasi yang diperoleh sebelumnya dan terwujud dalam gagasan atau karya nyata.

Arti kreativitas dimaknai sebagai kemampuan seseorang atau individu dalam menciptakan atau menghasilkan kreasi baru, menemukan cara baru dalam melakukan sesuatu agar lebih mudah, efisien, dan efektif (Ahmad Susanto, 2017:40).

Kreativitas juga tidak terlepas dari berpikir kreatif. Karena berpikir kreatif juga mengarahkan kepada menciptakan ide baru. Kreativitas adalah kemampuan berpikir seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa karya nyata maupun gagasan. Menurut Utami Munandar kreativitas adalah kemampuan (a) Membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi atau unsur yang ada, (b) Berdasarkan data atau informasi yang tersedia, menemukan kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah yang penekanannya pada kualitas dan (c) Mencerminkan kelancaran, orisinalitas dalam berfikir serta kemampuan untuk mengelaborasi suatu gagasan (Okti Sudarti & Untuk Korespondensi, 2020:119). Kreativitas berarti kemampuan untuk mencipta, daya cipta, perihal berkreasi, atau kekreatifan.



b. Ciri-Ciri Kreativitas

Kreativitas memiliki beberapa ciri, diantaranya ciri *aptituted* dan ciri *non-aptituted*. Ciri-ciri *aptituted* adalah ciri-ciri yang berkaitan dengan kognitif, dikutip dari (Jumri et al., 2020:156) meliputi:

- 1) Kemampuan mencetuskan banyak gagasan, jawaban, penyelesaian masalah atas pertanyaan, memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal, selalu memikirkan lebih dari satu .
- 2) Keterampilan berpikir luwes, mencakup kemampuan menghasilkan gagasan atau jawaban yang bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda, mencari banyak alternatif atau arah yang berbeda, mampu mengubah cara pendekatan atau pemikiran.
- 3) Keterampilan kemampuan melahirkan ungkapan baru dan unik.
- 4) Mencakup kemampuan memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk, menambahkan atau memerinci detil-detil dari suatu objek, gagasan atau situasi sehingga menjadi lebih menarik.
- 5) Keterampilan mengevaluasi, mencakup kemampuan menentukan patokan penilaian sendiri, mampu mengambil keputusan, mencetuskan, dan melaksanakan gagasan.

Itulah beberapa ciri-ciri kreativitas yang berkaitan dengan *aptituted* yaitu kognitif. Selanjutnya ada ciri kreativitas *non-aptituted* yang berhubungan dengan sikap dan perasaan, dikutip dari (Jumri et al., 2020:156) meliputi:

- 1) Rasa ingin tahu, mencakup terdorong untuk mengetahui lebih banyak, mengajukan banyak ide, memperhatikan orang, objek, dan situasi; peka mengalami, mengetahui, dan meneliti.
- 2) Bersifat imajinatif, mencakup kemampuan memperagakan atau membayangkan hal-hal yang belum pernah terjadi, dan menggunakan hayalan.
- 3) Merasa tertantang oleh kemajemukan, mencakup terdorong mengatasi masalah yang sulit, tertantang oleh situasi yang rumit, dan tertarik pada tugas-tugas yang sulit.
- 4) Sifat berani mengambil resiko, mencakup kemampuan berani memberikan jawaban meskipun belum tentu benar, tidak takut gagal atau mendapat kritik, tidak ragu-ragu karena tidak ada kejelasan, dan hal-hal yang konvensional atau biasa dilakukan.
- 5) Sifat menghargai, mencakup: kemampuan menghargai bimbingan dan penghargaan, misalnya menghargai kemampuan dan bakat-bakat sendiri yang berkembang.

c. Indikator Kreativitas

Indikator kreativitas mempunyai penekanan khusus yang terdapat dalam masing-masing indikator tersebut dalam proses pembelajaran. Terdapat 4 indikator kreativitas, yaitu:

- 1) *Fluence*, kemampuan untuk memperoleh banyak ide.
- 2) Fleksibilitas, kemampuan untuk memperoleh ide yang berbeda.
- 3) Orisinalitas, kemampuan untuk memperoleh ide baru atau ide yang sebelumnya tidak ada.
- 4) *Eloboration*, kemampuan untuk melebarkan atau memperluas ide sehingga menjadi gagasan yang kompleks atau terperinci (Aderibigbe, 2018:6).

Menurut Parnes sebagaimana dikutip dalam (Syefriani, Yahyar Erawati, 2019:28) kreativitas yang digambarkan sebagai berikut:

- 1) *Fluency* (kelancaran) yaitu kemampuan mengemukakan ide yang serupa untuk memecahkan suatu masalah.
- 2) *Flexibility* (keluwesan) yaitu kemampuan untuk menghasilkan berbagai macam ide guna memecahkan suatu masalah diluar kategori yang biasa.
- 3) *Originality* (keaslian) yaitu kemampuan memberikan respons yang unik atau luar biasa.
- 4) *Elaboration* (keterperincian) yaitu kemampuan menyatakan pengarahannya ide secara terperinci untuk mewujudkan ide menjadi kenyataan.

Menurut Munandar sebagaimana dikutip dalam (Wahyu Putro Sudrajat, 2020:21), aspek kreativitas terdiri dari:

- 1) *Flexibility* (Kemampuan untuk menghasilkan gagasan, jawaban yang bervariasi), indikatornya:
 - a) Menghasilkan gagasan, jawaban yang bervariasi
 - b) Dapat melihat suatu masalah dari sudut yang berbeda
 - c) Mencari banyak alternatif atau arah yang berbeda
- 2) *Originality* (Kemampuan untuk menghasilkan ide-ide yang luar biasa yang tidak umum pada proyek), indikatornya:
 - a) Mampu melahirkan ungkapan yang baru
 - b) Memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri
 - c) Mempunyai kemampuan keras untuk menyelesaikan tugas
- 3) *Elaboration* (Kemampuan untuk menanggapi pertanyaan-pertanyaan secara bergairah, aktif dan bersemangat dalam menyelesaikan tugas-tugas), indikatornya:
 - a) Menanggapi pertanyaan-pertanyaan secara bergairah, aktif dan bersemangat dalam menyelesaikan tugas-tugas
 - b) Berani menerima atau melaksanakan tugas yang berat
 - c) Senang mencari cara metode yang praktis dalam belajar

4) *Fluency* (Kemampuan menentukan banyak ide, banyak jawaban, banyak penyelesaian masalah, banyak pertanyaan dengan lancar), indikatornya:

a) Menentukan banyak ide, banyak jawaban, banyak penyelesaian masalah, banyak pertanyaan dengan lancar.

b) Selalu memikirkan lebih dari satu gagasan

d. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kreativitas Peserta Didik

Faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas menurut Rogers dikutip dari (Sitepu, 2019:55) adalah:

1) Faktor Internal Individu, yaitu faktor yang berasal dari dalam individu yang dapat mempengaruhi kreativitas adalah keterbukaan terhadap pengalaman, yang berarti bahwa seseorang dapat menerima semua informasi dari pengalaman hidupnya sendiri, yang berarti bahwa orang kreatif adalah orang yang mampu menerima keadaan, evaluasi internal, yang berarti bahwa seseorang dapat menilai produk yang dibuat oleh dirinya sendiri, dan kemampuan untuk membuat kombinasi baru dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya.

2) Faktor Eksternal (lingkungan), kebudayaan yang memberikan keamanan dan kebebasan psikologis dapat berdampak pada kreativitas seseorang. Lingkungan dalam arti sempit mencakup keluarga dan institusi pendidikan. Keluarga orang tua memiliki peran yang sangat penting dalam menentukan kreativitas anak. Lingkungan pendidikan memiliki dampak yang cukup besar terhadap

kemampuan berpikir anak-anak dan kemampuan mereka untuk menghasilkan karya kreatif, dan dampak ini berasal dari pendidik.

B. Penelitian Yang Relevan

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang dimana relevan dengan masalah peneliti. Dimana tiap penelitian relevan ini memiliki hasil penelitian masing – masing, diantaranya:

1. Galuh Sekar Putri, S.Pd (2024) “Peningkatan Kreativitas Melalui Penerapan Metode *Project Based Learning* (PJBL) Pada Peserta Didik Kelas VIII SMPN 2 Madiun Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Dengan Aktivitas Pembuatan Poster Di Media Sosial”

Penelitian tersebut bertujuan untuk meningkatkan kreativitas melalui model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dengan aktivitas pembuatan poster. Hasil pada penelitian tersebut adalah Pada siklus I memperoleh persentase 56.25% kemudian meningkat menjadi 87.5% pada siklus II, sehingga model pembelajaran PjBL dengan aktivitas pembuatan poster dapat meningkatkan kreativitas peserta didik.

Persamaan penelitian tersebut terhadap penelitian penulis adalah terdapat pada variabel yaitu Kreativitas dan *Project Based Learning*. Dan sama dalam penggunaan peserta didik yaitu kelas VIII. Perbedaan penelitian tersebut terhadap penelitian penulis adalah pada bentuk penelitiannya, dimana penelitian yang penulis gunakan yaitu penelitian eksperimen, sedangkan penelitian relevan tersebut menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

2. Hier Inthersan Manullang (2024) “Hubungan Model *Project Based Learning* dengan Kreativitas Belajar Pendidikan Agama Kristen Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Purba”

Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui hubungan model pembelajaran *Project Based Learning* dalam meningkatkan kreativitas belajar Pendidikan Agama Kristen siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Purba. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif deskriptif inferensial. Hasil penelitian tersebut adalah Uji hubungan yang signifikan diperoleh nilai $t_{hitung} = 3.397 > t_{tabel(a=0.05.dk=n-2=37)} = 2.021$ dengan demikian terdapat hubungan yang signifikan antara variabel X dengan variabel Y.

Persamaan penelitian tersebut terhadap penelitian penulis adalah terdapat pada variabel yaitu Kreativitas dan *Project Based Learning*. Dan sama dalam penggunaan peserta didik yaitu kelas VIII. Perbedaan penelitian tersebut terhadap penelitian penulis adalah penelitian tersebut mencari hubungan, sedangkan pada penelitian penulis mencari pengaruh.

3. Putri Dewi Angraini (2021) “Analisis Penggunaan Model pembelajaran *Project Based Learning* Dalam Peningkatan Keaktifan Siswa”

Penelitian ini bertujuan untuk melakukan pendeskripsian mengenai penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* dalam peningkatan keaktifan siswa. Hasil penelitian tersebut adalah model pembelajaran *Project Based Learning* mampu memberikan pengaruh terhadap keaktifan siswa dan

mendukung siswa memahami lebih dalam perihal materi yang diajarkan, sehingga proses pembelajaran tidak membosankan.

Persamaan penelitian tersebut terhadap penelitian penulis adalah terdapat pada fokus variabel *Project Based Learning*. Sedangkan perbedaannya adalah penelitian tersebut penelitian kualitatif analisis dan penelitian penulis menggunakan penelitian kuantitatif. Dimana metode yang digunakan juga berbeda.

4. Yusmalia Raisha Rasyid (2024) “Pengaruh Model *Project Based Learning* Terhadap Kreativitas Peserta Didik Dalam Pembelajaran IPS Di SMP Negeri 17 Kota Bandung”

Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh model project based learning terhadap kreativitas peserta didik dalam pembelajaran IPS di SMP Negeri 17 Kota Bandung, dengan menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif metode quasi eksperimen. Hasil dari penelitian tersebut adalah Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model project based learning terhadap kreativitas peserta didik di kelas eksperimen dalam pembelajaran IPS ($0,000 < 0,05$).

Persamaan penelitian tersebut terhadap penelitian penulis adalah terdapat pada variabel yaitu *Project Based Learning* dan kreativitas. Dan menggunakan peserta didik SMP. Perbedaan penelitian tersebut terhadap penelitian penulis adalah teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian tersebut menggunakan instrument Torrance Test og Creative Thinking

(TTCT) Verbal, sedangkan penelitian penulis menggunakan angket dan rubrik observasi.

5. Nailil Mona (2023) “Penerapan Model *Project Based Learning* Untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi dan Kreativitas Peserta Didik”

Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui peningkatan keterampilan kolaborasi dan kreativitas peserta didik dengan model PJBL. penelitian ini menggunakan PTK. Hasil penelitian tersebut adalah adanya peningkatan yang signifikan dalam keterampilan kolaborasi maupun kreativitas peserta didik dengan kategori sangat tinggi. Dibuktikan dengan nilai rata-rata kreativitas siklus 1 adalah 63,89% dan mengalami peningkatan pada siklus 2 sebesar 86,42%.

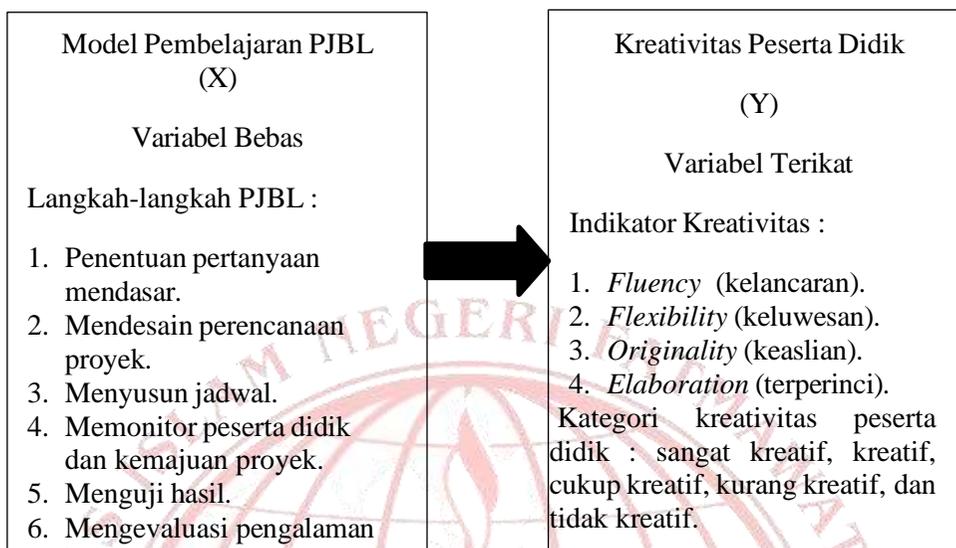
Persamaan penelitian tersebut terhadap penelitian penulis adalah menggunakan *Project Based Learning* dan berhubungan dengan kreativitas. Perbedaan penelitian tersebut terhadap penelitian penulis adalah pada penelitian tersebut menggunakan PTK, sedangkan pada penelitian penulis menggunakan eksperimen.

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir adalah sebuah konsep berupa gambar atau model yang di dalamnya menjelaskan hubungan antara variabel satu dengan variabel lainnya. Berdasarkan kajian teori yang telah dikemukakan, maka dapat dibuat suatu kerangka berpikir. Pada kondisi awal pembelajaran sebelum menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning*, guru masih menggunakan model pembelajaran yang biasa atau model pembelajaran konvensional.

Adapun langkah-langkah dalam model pembelajaran *Project Based Learning* dimulai dari penentuan pertanyaan mendasar dengan pertanyaan esensial. Setelah itu mendesain perencanaan proyek. Memonitor peserta didik dan kemajuan proyek. Menguji hasil untuk membantu pendidik dalam mengukur ketercapaian standar. Dan mengevaluasi pengalaman, pendidik dan peserta didik melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah dijalankan. Penggunaan model *Project Based Learning* dengan langkah-langkahnya tersebut dapat melatih dan menggali kreativitas peserta didik yang meliputi indikator *Fluency* (kelancaran), *Flexibility* (keluwesan), *Originality* (keaslian), *Elaboration* (keterperincian).

Berdasarkan uraian tersebut, maka akan digunakan model *Project Based Learning* untuk mengetahui pengaruhnya terhadap kreativitas peserta didik. Hubungan antar variabel dalam penelitian ini dapat dilihat pada kerangka pikir berikut.



Gambar 1. Kerangka Berpikir

Keterangan: : Pengaruh

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian ini adalah hipotesis alternatif disingkat dengan H_a dan hipotesis lawan disingkat dengan H_0 . Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka berpikir, maka peneliti menetapkan hipotesis yang ditentukan dalam penelitian ini adalah:

H_0 : Tidak ada pengaruh antara model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap kreativitas peserta didik Kelas VIII SMPN 7 Seluma.

H_a : Ada pengaruh antara model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap kreativitas peserta didik Kelas VIII SMPN 7 Seluma.