

Pengaruh Model *Project Based Learning* Terhadap Keterampilan Kreativitas Peserta Didik Kelas V SD Negeri 1 Kedaton

Murty Ayu Tyastini¹, Rochmiyati², Sugiman³

FKIP Unila Jalan Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 01 Bandar Lampung

e-mail: Murtyayutyastini@gmail.com, +6283160411148

Abstract: The Effect Of Project Based Learning Model On Creativity Skills Of Fifth Grade Students At SD Negeri 1 Kedaton

The problem of this research was the lack of creativity skills of fifth grade students at SD 1 Kedaton. The purpose of this research is to find out the effect of project based learning learning models on the creativity skills of fifth grade students at SD Negeri 1 Kedaton. The method used was pre-experimental with a one-shot case study design. The population were all of the fifth grade students at SD 1 Kedaton, the research sample were the fifth grade students at SD 1 Kedaton with a non probability sampling technique. Data collection techniques was used observation and documentation, instruments of this research was used observation sheets in the form of research rubrics. Data analysis was used a simple linear regression formula. The result of this research shows there is an effect of the project based learning model on creativity skills of fifth grade students at SD Negeri 1 Kedaton in academic year 2018/2019.

Keywords: *creativity skills, effect, project based learning.*

Abstrak: Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* Terhadap Keterampilan Kreativitas Peserta Didik Kelas V SD Negeri 1 Kedaton

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya keterampilan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran di kelas V SD Negeri 1 Kedaton. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *project based learning* terhadap keterampilan kreativitas peserta didik kelas V SD Negeri 1 Kedaton. Metode yang digunakan adalah *pre-eksperimental* dengan desain *one-shot case study*. Populasinya adalah seluruh peserta didik kelas V SD Negeri 1 Kedaton dan sampel penelitian adalah peserta didik kelas V SD Negeri 1 Kedaton dengan teknik pengambilan sampling *non probability sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi dan dokumentasi, instrumen penelitian menggunakan lembar observasi berupa rubrik penelitian. Analisis data menggunakan rumus regresi linier sederhana. Penelitian ini menyimpulkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran *project based learning* terhadap keterampilan kreativitas peserta didik kelas V SD Negeri 1 Kedaton tahun pelajaran 2018/2019.

Kata kunci: keterampilan kreativitas, pengaruh, *project based learning*.

PENDAHULUAN

Pendidikan yang mendukung pembangunan dimasa mendatang adalah pendidikan yang mampu mengembangkan potensi peserta didik, sehingga mampu menghadapi dan memecahkan problema kehidupan yang dihadapinya. Pendidikan juga sebagai usaha terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses belajar agar peserta didik secara aktif mengembangkan poten-si dirinya. Pengetahuan dan keterampilan yang diperolehnya melalui proses pendidikan menjadikan peserta didik mampu menghadapi problema yang dihadapi dalam ke-hidupan sehari-hari saat ini maupun dimasa mendatang.

Memasuki abad ke-21, sistem pendidikan nasional menghadapi tantangan yang sangat kompleks dalam menyiapkan kualitas sumber daya manusia (SDM) agar mampu bersaing di era global. Salah satu upaya yang tepat untuk menyiapkan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas dan membangun SDM yang bermutu tinggi adalah pendidikan.

Pengertian Pendidikan menurut Ki Hajar Dewantara dalam Purwanto (2014: 23) adalah sebagai berikut.

“Pendidikan adalah sebagai daya upaya untuk memajukan perkembangan budi pekerti (kekuatan batin), pikiran (intelektual), dan jasmani anak-anak. Maksud dari pernyataan tersebut adalah supaya kita dapat memajukan kesempurnaan hidup, yaitu kehidupan dan penghidupan anak-anak, selaras dengan alamnya dan masyarakatnya”.

Pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi peserta didik supaya mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya. Sekolah merupakan lingkungan pendidikan formal yang menyediakan berbagai kesempatan bagi peserta didik untuk melakukan kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran diarahkan untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Berlakunya Kurikulum 2013 membawa perubahan yang lebih baik dalam peningkatan kualitas belajar peserta didik. Hal ini sesuai dengan tujuan Kurikulum 2013 yaitu untuk

mempersiapkan peserta didik supaya memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif melalui penguatan sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang terintegrasi. Proses pembelajaran yang baik dapat meningkatkan kreativitas peserta didik. Kurikulum 2013 mengedepankan pengalaman belajar peserta didik melalui pendekatan saintifik yaitu proses mengamati, menanya, menalar, dan mencoba agar kreativitas peserta didik dapat tercapai.

Kurikulum 2013 juga menghendaki bahwa suatu pembelajaran pada dasarnya tidak hanya mempelajari tentang konsep, teori dan fakta, melainkan dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Materi pembelajaran tidak hanya tersusun atas hal-hal sederhana yang bersifat hafalan dan pemahaman, tetapi juga tersusun atas materi yang kompleks yang memerlukan analisis, aplikasi, dan sintesis.

Melalui proses pembelajaran, untuk memudahkan pendidik dan membantu peserta didik dalam

memahami konsep diperlukan suatu pendekatan pembelajaran yang langsung mengaitkan materi konteks pelajaran dengan kehidupan sehari-hari. Untuk mengajarkan suatu pokok bahasan tertentu harus dipilih model pembelajaran yang paling sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Memilih suatu model pembelajaran harus memiliki pertimbangan, misalnya materi pelajaran, tingkat perkembangan kognitif peserta didik, dan sarana atau fasilitas yang tersedia.

Model-model pembelajaran inovatif, progresif dan kontekstual merupakan konsep belajar yang membantu pendidik mengaitkan antara materi yang diajarkan dan situasi dunia nyata peserta didik. Mendorong peserta didik membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari diharapkan hasil pembelajaran akan lebih bermakna.

Pengertian model pembelajaran Menurut Joyce, (1992: 4) dalam Al-Tabany (2014:23) sebagai berikut.

“Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai

pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk didalamnya buku, film, komputer, kurikulum dan lain-lain”.

Penggunaan model pembelajaran yang kurang tepat dapat menimbulkan kebosanan sehingga peserta didik kurang termotivasi untuk belajar. Kenyataan di sekolah menunjukkan bahwa proses pembelajaran peserta didik terlihat kurang antusias dan daya kreatifitasnya rendah. Pendidik perlu memilih model pembelajaran yang tepat supaya peserta didik tidak merasa bosan dan lebih termotivasi untuk belajar.

Pemilihan model pembelajaran yang diharapkan pada Kurikulum 2013 antara lain : *project based learning*, *problem based learning*, dan *discovery learning*. Pemilihan model pembelajaran yang tepat diharapkan dapat mengaktifkan peserta didik serta menjadikan peserta didik lebih kreatif dalam pembelajaran yang

dapat menghasilkan karya baik secara individu maupun kelompok.

Penelitian ini menggunakan model pembelajaran *project based learning* karena dalam pembelajaran ini peserta didik dilibatkan secara langsung untuk membuat suatu karya yang dapat meningkatkan kreativitas peserta didik. Pembelajaran ini menggunakan proyek sebagai media dalam proses pembelajaran untuk mencapai kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

Pembelajaran yang membuat peserta didik lebih kreatif dalam berkarya akan lebih baik menggunakan model pembelajaran *project based learning*. Pembelajaran yang dapat memfasilitasi peserta didik untuk berkarya baik secara individual maupun kelompok diantaranya adalah pembelajaran berbasis proyek. Guna mendorong kemampuan peserta didik untuk menghasilkan karya baik individual maupun kelompok disarankan menggunakan pendekatan pembelajaran yang menghasilkan karya berbasis pemecahan masalah (*project based learning*).

Menurut Greeno dalam Yani dan Rahmat (2018: 78), pembelajaran berbasis proyek adalah pembelajaran yang komprehensif dengan melibatkan peserta didik dalam proses penyelidikan dan diarahkan untuk menciptakan suatu karya sebagai representasi dari wujud pengetahuan mereka.

Pembelajaran berbasis proyek merupakan pembelajaran yang melibatkan suatu penelitian atau penyelidikan mendalam tentang topik-topik tertentu yang dikerjakan peserta didik. Secara individual maupun kelompok peserta didik memecahkan masalah nyata di sekitarnya yang muncul dalam pembelajaran. Hasil dari pembelajaran berbasis proyek adalah produk atau karya berupa ide dan keterampilan yang kreatif dan bermakna.

Menurut Reber (1998) dalam Syah (2004: 119), keterampilan adalah kemampuan melakukan pola-pola tingkah laku yang kompleks dan tersusun rapi secara mulus dan sesuai dengan keadaan untuk mencapai hasil tertentu. Menurut Semiawan (1997) dalam Rachmawati dan

Kurniati (2011: 14), kreativitas adalah kemampuan untuk memberikan gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah.

Keterampilan kreativitas adalah kemampuan dalam memberikan gagasan baru yang kompleks dan tersusun rapi secara mulus serta sesuai dengan keadaan untuk mencapai hasil tertentu dan menghasilkan sebuah karya. Proses pembelajaran akan lebih bermakna jika peserta didik aktif dan kreatif dalam pembelajaran. Melibatkan peserta didik untuk membuat suatu karya dalam pembelajaran akan membuat peserta didik menjadi lebih terampil dan kreatif, serta pembelajaran juga akan lebih bermakna.

Sekolah dasar merupakan wadah berkembangnya seluruh kemampuan peserta didik, salah satunya ber ekspresi kreatif. Tingkat kreativitas peserta didik sekolah dasar dapat berkembang sangat pesat. Membangkitkan keterampilan kreatif perlu dilatih melalui kepekaan, rasa ingin tahu, dan berani berinovasi. Sekolah dan pendidik perlu me-

nerapkan model pembelajaran yang mendukung perkembangan kreativitas peserta didik.

Model pembelajaran *Project Based Learning* diharapkan mampu menyeimbangkan aspek kognitif dan aspek psikomotor peserta didik agar keterampilan kreativitas peserta didik dapat meningkat. Peningkatan keterampilan kreativitas peserta didik dapat dicapai dengan cara memberikan fasilitas pada peserta didik untuk dapat berekspresi dengan memanfaatkan apa yang tersedia di lingkungan sekitarnya. Peran pendidik sangat penting sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran agar tercapai peningkatan keterampilan kreativitas peserta didik secara maksimal.

Berdasarkan observasi yang dilaksanakan pada tanggal 27-29 Oktober 2018 terdapat 4 Sekolah dalam 1 Gugus di Kalianda Lampung Selatan. SD Negeri 1 Kedaton dipilih sebagai tempat penelitian karena pendidik kurang memahami kurikulum 2013, serta pendidik kurang memahami model pembelajaran yang digunakan. Proses

pembelajaran masih berpusat pada pendidik dan peserta didik terlihat pasif dalam pembelajaran yang berlangsung, serta belum ada proyek yang dilakukan dalam proses pembelajaran.

Peserta didik cenderung merasa bosan dan jenuh saat proses pembelajaran, akibatnya peserta didik kurang senang dan mudah melupakan pelajaran yang disampaikan disekolah. Keterampilan yang dimiliki peserta didik juga tidak akan keluar karena pembelajaran hanya berpusat pada pendidik. Pendidik hanya mendikte dan peserta didik menulis sehingga pendidik lebih aktif dan peserta didik cenderung pasif.

Faktor yang mempengaruhi keterampilan kreativitas peserta didik diantaranya karakteristik peserta didik yang masih belum berani menuangkan ide kreatifnya dalam hasil karya yang dihasilkannya. Peserta didik juga takut salah dalam mempraktikkan cara membuat karya dan takut kalau hasil karyanya tidak bagus. Seharusnya dalam tingkatan sekolah dasar yang paling penting

adalah kreativitas peserta didik dalam menghasilkan karya bukan kualitas dari hasil karya. Pendidik juga belum menerapkan model pembelajaran *project based learning*.

Berdasarkan uraian di atas, maka judul penelitian ini adalah “Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* terhadap Keterampilan Kreativitas peserta didik kelas V SD Negeri 1 Kedaton”.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang akan dilaksanakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian *pre-eksperimental*. Menurut Sugiyono (2016: 74) jenis penelitian *pre-eksperimental* adalah penelitian yang tidak mempunyai variabel kontrol dan sampel tidak dipilih secara random sehingga hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen dipengaruhi oleh variabel independen.

Bentuk desain *pre-eksperimental* yang digunakan adalah *one-shot case study*. Desain ini digunakan untuk meneliti pada satu kelompok dengan

pemberian satu kali perlakuan dan pengukurannya dilakukan satu kali.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SD Negeri 1 Kedaton Kalianda Lampung Selatan Tahun Pelajaran 2018/2019 yang berjumlah 21 peserta didik. Menurut Sugiyono (2016: 80) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek-subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *nonprobability sampling*. Jenis sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah *sampling jenuh*. Menurut Sugiyono (2016: 85) “*sampling jenuh* adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel”. Pengambilan sampel ini dilakukan pada keseluruhan kelas V SD Negeri 1 Kedaton.

Sebelum melakukan penelitian langkah, awal yang dilakukan peneliti yaitu uji validitas instrumen dan uji reliabilitas instrumen. Bentuk instrumen berupa lembar observasi,

yaitu lembar observasi aktivitas model *project based learning* dan lembar observasi keterampilan kreativitas peserta didik. Setelah melakukan uji validitas diketahui bahwa hasil analisis uji validitas lembar observasi model *project based learning* dinyatakan 4 indikator memiliki validitas sedang dan 3 indikator memiliki validitas tinggi. Hasil analisis uji validitas lembar observasi keterampilan kreativitas dinyatakan bahwa 2 indikator memiliki validitas tinggi dan 2 indikator memiliki validitas sedang.

Hasil perhitungan uji reliabilitas diketahui bahwa hasil analisis uji reliabilitas lembar observasi model *project based learning* dinyatakan tinggi dan uji reliabilitas lembar observasi keterampilan kreativitas dinyatakan sedang.

Selanjutnya dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak dan berdistribusi homogen atau tidak. Kemudian dilakukan uji regresi linear sederhana untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *project based learning*

terhadap keterampilan kreativitas peserta didik kelas V SD Negeri 1 Kedaton.

Hipotesis yang diajukan peneliti adalah ada pengaruh model pembelajaran *project based learning* terhadap keterampilan kreativitas peserta didik kelas V SD Negeri 1 Kedaton Kecamatan Kalianda Kabupaten Lampung Selatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data hasil penelitian yang dilakukan selama 6 pertemuan, diketahui bahwa nilai rata-rata keterampilan kreativitas peserta didik sesudah menggunakan model *project based learning* lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata keterampilan kreativitas peserta didik sebelum menggunakan model *project based learning*.

Menurut Huriah (2018: 44), *project based learning* adalah metode pembelajaran yang mana siswa meningkatkan pengetahuan dan psikomotor dengan cara bekerja sama dalam rentan waktu yang ditentukan untuk menginvestigasi

dan memberikan respon terhadap suatu masalah atau sebuah tantangan.

Aktivitas peserta didik dengan model *project based learning* selama enam pertemuan diperoleh peserta didik yang sangat aktif sebanyak 2 peserta didik dan aktif sebanyak 19 peserta didik sehingga rata-rata aktivitas peserta didik diperoleh nilai 74,86% yang berarti termasuk kategori aktif.

Aktivitas peserta didik dengan aspek keterampilan kreativitas selama 6 pertemuan diperoleh peserta didik yang sangat aktif sebanyak 8 peserta didik dan aktif sebanyak 13 peserta didik sehingga rata-rata aktivitas peserta didik diperoleh nilai 78,32% yang berarti termasuk kategori aktif.

Hasil perhitungan uji normalitas untuk data aktivitas model *project based learning* (variabel X) diperoleh data $\chi^2_{hitung} = 5,703643 < \chi^2_{tabel} = 9,48773$ berarti data variabel X berdistribusi normal. Sedangkan hasil perhitungan uji normalitas untuk data aktivitas variabel Y diperoleh data $\chi^2_{hitung} = 5,366320522 < \chi^2_{tabel} = 9,48773$ berarti data variabel Y berdistribusi normal.

Hasil perhitungan didapat nilai F untuk variabel X dan variabel Y yaitu F_{hitung} sebesar $1,27 < F_{tabel}$ sebesar 4,35. Berdasarkan perbandingan nilai F tersebut maka dapat disimpulkan bahwa sampel memiliki varians yang homogen.

Guna menguji ada tidaknya pengaruh model *project based learning* terhadap keterampilan kreativitas peserta didik pada tema 8 subtema 2, maka digunakan analisis regresi linear sederhana untuk menguji hipotesis. Berdasarkan perhitungan uji regresi linear sederhana diperoleh r_{hitung} 0,806 dengan $N = 21$ untuk $\alpha = 0,05$ diperoleh r_{tabel} 0,433; sehingga $r_{hitung} > r_{tabel}$ ($0,806 > 0,433$). Kemudian, R Square = besarnya nilai koefisien determinasi (kemampuan mendukung/daya dukung) variabel bebas (model *project based learning*) dalam memprediksi atau menentukan besarnya variabel terikat (keterampilan kreativitas peserta didik) sebesar 0,649 atau 64,90%. Sedangkan sisanya 35.10% dipengaruhi faktor atau variabel lain yang tidak diteliti. Berdasarkan perhitungan regresi linear sederhana dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh

model *project based learning* terhadap keterampilan kreativitas peserta didik pada tema 8 subtema 2 kelas V SD Negeri 1 Kedaton.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa model *project based learning* memengaruhi secara signifikan terhadap keterampilan kreativitas peserta didik yang muncul pada hasil aktivitas dalam proses pembelajaran, meskipun diduga masih ada variabel lain yang berpengaruh. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *project based learning*, peserta didik akan mendapatkan pengalaman belajar secara langsung karena dalam kegiatan pembelajaran peserta didik dilibatkan secara langsung dengan praktek.

Pembelajaran dengan model *project based learning* melibatkan peserta didik secara langsung untuk membuat suatu proyek berdasarkan pengalaman peserta didik. Hal ini sesuai dengan pendapat Mulyasa (2017: 140), *project based learning* merupakan model pembelajaran yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan

mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalaman peserta didik dalam beraktivitas secara nyata. Pembelajaran dengan model *project based learning* lebih mengutamakan peran peserta didik selama proses pembelajaran.

Pembelajaran model *project based learning* memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan bakat atau keterampilannya dalam proses pembelajaran yang dapat diukur sesuai indikator keterampilan kreatifitas diantaranya, keluwesan, kelancaran, elaborasi, keaslian. Peserta didik lebih berperan dalam proses pembelajaran dan pendidik hanya menjadi fasilitator dalam proses pembelajaran. Keterampilan kreativitas juga muncul karena didukung dengan adanya media yang kreatif dari peserta didik seperti membuat skema siklus air, klipng, poster, komik, menanam tanaman dan membuat properti tari tradisional.

Berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran, diperoleh pada awal pertemuan sebelum penelitian ak-

tivitas peserta didik belum menunjukkan adanya peningkatan yang dilihat dari nilai rata-rata aktivitas pada lembar observasi, sedangkan aktivitas sesudah penelitian menunjukkan bahwa peserta didik mulai menunjukkan peningkatan dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Indriajati dan Ngazizah (2018), Lindawati, dkk (2013), Sahtoni, dkk (2017) dan Pradita, dkk (2015) yang menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *project based learning* dapat meningkatkan prestasi belajar dan kreativitas peserta didik.

Meskipun bukan membahas tentang peningkatan, namun berdasarkan hasil observasi, aktivitas dari sebelum dan sesudah penelitian menunjukkan adanya peningkatan, khususnya peningkatan pada saat penelitian. Hal ini sejalan dengan penelitian Dewi (2018), menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *project based learning* memiliki dampak positif dalam meningkatkan kreativitas belajar peserta didik.

Setelah dikaji dari beberapa indikator model *project based learning* (X)

dan keterampilan kreativitas (Y), secara keseluruhan aktivitas peserta didik berpengaruh pada penelitian ini. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran tema 8 subtema 2 dengan menggunakan model *project based learning* berpengaruh secara signifikan terhadap keterampilan kreativitas peserta didik kelas V SD Negeri 1 Kedaton.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model *project based learning* terhadap keterampilan kreativitas peserta didik pada tema 8 subtema 2 kelas V SD Negeri 1 Kedaton Tahun Ajaran 2018/2019. Hal ini ditunjukkan berdasarkan hasil perhitungan regresi linear sederhana serta nilai rata-rata keterampilan kreativitas peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *project based learning* lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata keterampilan kreativitas peserta didik sebelum menggunakan model pembelajaran *project based learning*. Hal ini menunjukkan bahwa model *project based learning* berpengaruh secara signifikan

terhadap keterampilan kreativitas peserta didik kelas V SD Negeri 1 Kedaton.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas, maka dapat diajukan saran-saran untuk meningkatkan keterampilan kreativitas peserta didik pada pembelajaran di kelas V, yaitu sebagai berikut :

1. Peserta Didik

Peserta didik sebaiknya memperbanyak pengalaman belajar yang didapat dari lingkungan sekitar, serta memotivasi dirinya sendiri untuk giat dalam belajar di sekolah maupun belajar di rumah.

2. Pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi tentang penggunaan model pembelajaran *project based learning* dan sebaiknya pendidik dapat mengembangkan pembelajaran dengan pendekatan yang bervariasi dalam rangka memperbaiki kualitas pembelajaran bagi peserta didiknya.

3. Kepala Sekolah

Sebaiknya kepala sekolah mengkondisikan pihak pendidik untuk menggunakan model pembelajaran yang bervariasi dan memberikan pengalaman serta kontribusi positif untuk meningkatkan mutu pendidikan di SD Negeri 1 Kedaton maupun Sekolah Dasar disekitar yang menggunakan model pembelajaran *project based learning*, sehingga peserta didik dapat aktif dalam proses pembelajaran.

4. Peneliti Lanjutan

Sebaiknya peneliti lain dapat melakukan penelitian dengan menggunakan variabel yang berbeda dalam mengimplementasikan keterampilan kreativitas peserta didik.

DAFTAR RUJUKAN

- Al-Tabany, Trianto Ibnu Badar. 2015. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual: Konsep, Landasan, dan Implementasinya Pada Kurikulum 2013 (Kurikulum Tematik Integratif/TK)*. Jakarta: Prenadamedia Group.

- Huriah, Titih. 2018. *Metode Student Center Learning*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Indriajati dan Ngazizah. 2018. Universitas Muhammadiyah Purwokerto dalam jurnal yang berjudul *pembelajaran berbasis proyek terhadap kreativitas dan pemahaman siswa SD Muhammadiyah purwokerto*.
- Lindawati, dkk. 2013. Universitas Muhammadiyah Purworejo dalam jurnalnya yang berjudul *Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Man I Kebumen*.
- Mulyasa, dkk. 2017. *Revolusi dan Inovasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Pradita, dkk. 2015. Universitas Sebelas Maret dalam jurnalnya yang berjudul *Penerapan model pembelajaran Project based learning untuk meningkatkan prestasi belajar dan kreativitas siswa pada materi pokok sistem koloid kelas xi ipa semester genap madrasah aliyah negeri klaten Tahun pelajaran 2013/2014*.
- Purwanto. 2014. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Graha Ilmu.
- Rachmawati dan Kurniati. 2011. *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak-anak*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Sahtoni, dkk. 2018. Universitas Lampug. *Implementation of student's worksheet based on project based learning (PjBL) to poster student's creativity*. Internasional Journal of science and applied science vol. 2 no.1, 329-337.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syah, Muhibbin. 2004. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Yani dan Rahmat. 2018. *Teori dan Implementasi Pembelajaran Sainifik Kurikulum 2013*. Bandung: PT Refika Aditama.