

BAB II

LANDASAN TEORI DAN KERANGKA BERFIKIR

A. Kajian Teori

1. Model *Project Based Learning* (PJBL)

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

Fauzan (2019, hlm. 11) menyatakan “ Model pembelajaran adalah suatu rencana mengajar yang memperlihatkan pola pembelajaran tertentu dan di dalam pola tersebut terdapat karakteristik berupatahapan kegiatan guru dan siswa atau dikenal dengan istilah sintaks dalam peristiwa pembelajaran”. Selanjutnya model pembelajaran menurut Setiani & Donni (2015, hlm. 150) adalah suatu kerangka terkonsep yang menggambarkan suatu tahapan sistematis dan terencana dalam merancang proses belajar siswa, dengan tujuan tercapainya proses belajar yang efektif. Sedangkan menurut Simeru dkk (2019, hlm. 2) model pembelajaran adalah kerangka yang secara sistematis menggambarkan hasil belajar siswa dan dapat membantu siswa mewujudkan hal yang ingin dicapai. Senada dengan hal tersebut, Sutikno (2019, hlm. 52) mendefinisikan pengertian model pembelajaran sebagai berikut:

Model pembelajaran diartikan sebagai kerangka yang sudah terkonsep dan menggambarkan pendekatan sistematis untuk mengorganisasikan pengalaman belajar serta mencapai pembelajaran tertentu. Pada umumnya model pembelajaran menggambarkan suatu tahapan atau semua rangkaian langkah yang diikuti oleh serangkaian kegiatan pembelajaran. Suatu model pembelajaran dengan jelas menunjukkan kegiatan mana yang harus dilakukan guru atau siswa, urutan terjadinya kegiatan tersebut, dan tugas spesifik apa yang harus dilakukan siswa.

Menurut Prihatmojo & Rohmani (2020, hlm. 1) model pembelajaran diartikan sebagai semua rangkaian penyajian bahan ajar yang mencakup semua aspek baik sebelum pembelajaran,

saat pembelajaran dan setelah pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru serta semua fasilitas yang dipakai secara langsung maupun tidak langsung. Selanjutnya menurut Trianto dalam Simeru dkk (2019, hlm. 2) model pembelajaran adalah suatu rencana yang berfungsi sebagai pedoman untuk melaksanakan proses belajar mengajar di kelas. Model pembelajaran adalah suatu kerangka terkonsep yang menggambarkan langkah-langkah pengorganisasian sistem belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran dan menjadi pedoman perencanaan pembelajaran dan guru ketika merancang dan melaksanakan kegiatan pembelajaran (Saefuddin dan Berdiati dalam Simeru dkk. 2019, hlm 2).

Hardini & Puspita dalam Halimah & Iis (2022, hlm. 40) mengemukakan bahwa model *Project Based Learning* (PJBL) memberikan kesempatan kepada guru untuk mengelola pembelajaran secara dengan melibatkan kerja proyek. Hal ini sejalan dengan Tan & Champman dalam Halimah & Iis (2022, hlm. 35) yang mendefinisikan model *Project Based Learning* (PJBL) sebagai pembelajaran yang dihasilkan dari proses pengerjaan proyek menuju pemahaman atau penyelesaian suatu masalah. Sedangkan menurut Setiani & Donni (2015, hlm. 167) model *Project Based Learning* (PJBL) atau biasa disebut pembelajaran yang menggunakan proyek dalam pembelajarannya sebagai upaya transformasi dari pembelajaran yang berpusat kepada guru menjadi berpusat kepada siswa. Sejalan dengan itu, menurut Surya dkk dalam Muntoif (2020, hlm. 1225) model PJBL adalah model pembelajaran inovatif dimana siswa sebagai pusat dan guru sebagai fasilitator. Dalam hal ini, guru memberikan kesempatan siswa untuk belajar secara mandiri. Lebih lanjut menurut Faturrohman dalam Manasikana (2016, hlm. 119) model *Project Based Learning* (PJBL) merupakan model yang menggunakan proyek sebagai alat pembelajaran untuk

mencapai kompetensi pengetahuan, keterampilan dan sikap.

Model *project based learning* menekankan pada kreativitas dan kemampuan siswa berdiskusi mencari solusi dari masalah dengan menciptakan produk (Yulistiyana dkk dalam Sulastriningsih dkk, 2015, hlm. 96). Selanjutnya menurut Earp dalam Halimah & Iis (2022, hlm. 38):

Model *Project Based Learning* (PJBL) adalah pendekatan pembelajaran berbasis penyelidikan yang dapat digunakan dari tahun-tahun awal hingga pendidikan tinggi, di mana para siswa belajar mengatasi tantangan dunia nyata. Keunikan PJBL ialah siswa menghasilkan produk akhir yang dijadikan sebagai jawaban dari bagaimaa pemahaman, pengetahuan, dan sikap baru mereka.

Dari pendapat ahli di atas, dapat dijelaskan bahwa model *Project Based Learning* (PJBL) adalah model yang dalam proses pembelajarannya membagi siswa ke dalam beberapa kelompok dan setiap kelompok mendapatkan tugas akhir membuat proyek, dalam penerapan model *Project Based Learning* (PJBL) siswa menjadi pusat pembelajaran sedangkan guru hanya sebagai motivator dan fasilitator.

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

Indriyani & Wrahanto dalam Sutisna dkk (2019, hlm. 86) mengungkapkan bahwa karakteristik model *Project Based Learning* (PJBL) ialah mengembangkan keterampilan berfikir siswa, meningkatkan kreativitas dan keterampilan, serta mendorong kolaborasi. Lebih lanjut, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dalam Halimah & Iis (2022, hlm. 61) mengemukakan karakteristik model PJBL yaitu:

- 1) Tugas dilaksanakan secara mandiri mulai dari perencanaan, persiapan hingga tahap presentasi produk;
- 2) Siswa bertanggung jawab penuh terhadap proyek yang akan disusun;
- 3) Proyek mencakup peran teman sebaya, pendidik, orang tua bahkan masyarakat;
- 4) pelatihan berpikir kreatif;
- 5) Situasi kelas sangat toleran terhadap ketidaksempurnaan dan perkembangan gagasan.

Karakteristik model *Project Based Learning* (PJBL) yaitu: 1) guru berperan sebagai fasilitator dan kemudian menilai hasil proyek siswa; 2) memanfaatkan proyek menjadi media pembelajaran; 3) memanfaatkan permasalahan yang ada dalam kehidupan sehari-hari siswa sebagai langkah awal dalam pembelajaran; 4) fokus kepada pembelajaran konseptual; 5) membuat produk sederhana hasil dari pembelajaran proyek (Nikken dkk dalam Sstradiharja & Fina, 2023, hlm. 606). Senada dengan itu, Natty dkk dalam Sastradiharja & Fina (2023, hlm. 606) menyatakan model *project based learning* mempunyai karakteristik sebagai berikut: 1) Siswa dihadapkan pada permasalahan yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari, 2) Siswa akan diberikan proyek yang berhubungan dengan materi, 3) Siswa diminta memecahkan masalah secara mandiri, 4) Membuat proyek atau kegiatan berdasarkan masalah, dan 5) Siswa dilatih bekerja secara individu atau kelompok untuk membuat produk. Sedangkan menurut Thomas dalam Setiani & Donni (2015, hlm. 270) model berbasis proyek mempunyai karakteristik yaitu: 1) Centrality (Sentralitas), 2) Driving Question (Pertanyaan Terkontrol), 3) Constructive Investigations (Penyelidikan Konstruktif), 4) Realisme (Realistis atau Nyata). Selanjutnya menurut Hosnan dalam Nurfitriyanti (2016, hlm. 154) PJBL memiliki beberapa karakteristik sebagai berikut:

- 1) Setelah kerangka di berikan, siswa ditugaskan mencari keputusan sendiri,
- 2) Siswa memecahkan masalah dan tugas yang tidak ada jawaban pasti,
- 3) Siswa berpartisipasi dalam merancang proses kegiatan,
- 4) Mendorong siswa memecahkan masalah dan berkolaborasi,
- 5) Siswa memiliki tugas mengelola informasi yang sudah ditemukan
- 6) Mengundang seorang ahli yang mahir dibidang proyek yang sedang dikerjakan siswa untuk memberikan edukasi
- 7) Evaluasi dilakukan ketika mengerjakan proek
- 8) Siswa diperintahkan oleh guru untuk mengevaluasi hasil
- 9) Hasil akhir proyek ditampilkan pada untuk umum (seluruh warga sekolah dan orang tua)
- 10) Dalam kelas toleransi terhadap kesalahan dan perubahan.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat dinyatakan bahwa karakteristik model *project based laerning* yaitu: 1) Menggunakan proyek sebagai media pembelajaran, 2) Guru menyajikan permasalahan yang berkaitan dengan permasalahan dunia nyata, 3) Siswa akan diberikan tanggung jawab untuk mengembangkan atau merancang proses untuk memecahkan masalah, 4) Siswa secara berkelompok bersama-sama mencari informasi untuk menyelesaikan proyek 5) Siswa bersama kelompoknya akan memberikan solusi masalah dalam bentuk produk hasil pembelajaran proyek.

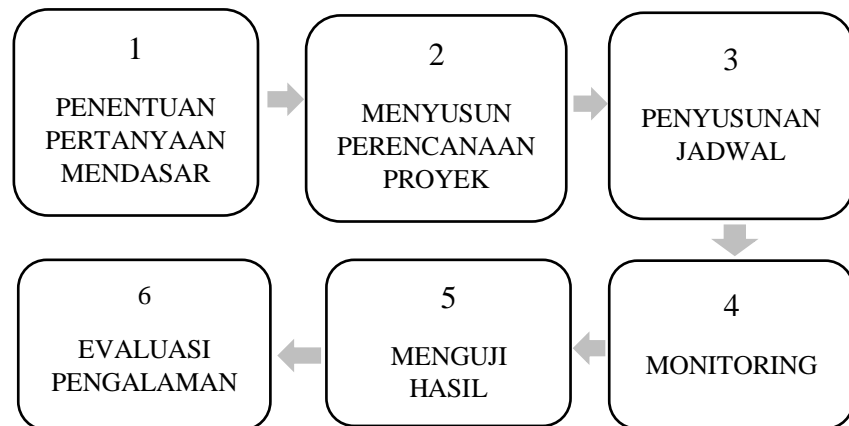
c. Langkah-Langkah Model *Projet Based Learning* (PJBL)

Mulyasa dalam Cyndiani (2014, hlm. 145-146) berpendapat bahwa sintak pembelajan mencakup langkah apa saja yang dilakukan oleh guru dan siswa. Dalam *Project Based Laerning* (PJBL) memiliki enam langkah utama yaitu:



Gambar 2.1 Sintak Model *Project Based Laerning* (PJBL)

Selanjutnya, langkah-langkah model *Project Based Laerning* (PJBL) dijelaskan dalam diagram yang terdapat dalam buku materi pelatihan guru dalam implementasi kurikulum 2013 (2014, hlm. 35), yang dapat dilihat pada diagram 2.2 dibawah ini:



Gambar 2.2 Langkah-langkah Model PJBL

Penjelasan langkah-langkah model PJBL pada gambar 2.2, yakni:

1) Pertanyaan Medasar

Diawali dengan diajukannya pertanyaan yang dapat menuntun siswa menyelesaikan suatu masalah. Membahas topik yang berkaitan dengan materi ajar.

2) Perencanaan Proyek

Perencanaan dibuat secara bersama antara siwa dan guru. Perencanaan berisi aturan pemilihan aktivitas, alat dan bahan yang dibutuhkan untuk menyelesaikan proyek.

3) Penyusunan Jadwal

Jadwal penyelesaian proyek disusun bersama oleh siswa dan guru.

4) Monitoring

Guru mendampingi dan memonitoring siswa selama proses penyelesaian proyek.

5) Menguji Hasil

Penilaian membantu guru menilai kemajuan individu dan memberikan informasi bagaimana pemahaman siswa.

6) Evaluasi Pengalaman

Guru dan siswa melakukan refleksi mengenai seluruh kegiatan yang sudah dilakukan dan siswa diberikan kesempatan untuk mengungkapkan pengalaman saat proses

menyelesaikan proyek.

Adapun langkah-langkah PJBL menurut kementerian pendidikan dan kebudayaan dalam Halimah dan Iis (2022, hlm. 107) sebagai berikut:

Tabel 2.1
Langkah-Langkah PJBL
(Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan)

Aktivitas Pembelajaran	Aktivitas Guru	Aktivita Siswa
1. Pertanyaan mendasar	Guru menyampaikan topik dan mengajukan pertanyaan bagaimana cara memecahkan masalah	Siswa mengajukan pertanyaan mendasar apa yang harus dilakukan siswa terhadap topik atau pemecahan masalah
2. Mendesain perencanaan produk	Guru memastikan setiap siswa memilih dan mengetahui prosedur pembuatan proyek yang akan dihasilkan	Siswa berdiskusi penyusun rencana pembuatan proyek pemecahan masalah meliputi pembagian tugas, persiapan alat, bahan, media dan sumber yang dibutuhkan
3. Menyusun jadwal	Guru dan siswa membuat kesepakatan tentang jadwal pembuatan proyek (tahapan-tahapan dan pengumpulan)	Siswa menyusun jadwal penyelesaian proyek dengan memperhatikan batas waktu yang telah ditentukan bersama

4. Memonitoring keaktifan dan perkembangan proyek	Guru memantau keaktifan siswa selama melaksanakan proyek, memantau perkembang dan membimbing jika mengalami kesulitan	Siswa melakukan pembuatan proyek sesuai jadwal, mencatat setiap tahapan, mendiskusikan masalah yang muncul selama penyelesaian proyek
5. Menguji hasil	Guru berdiskusi tentang prototipe proyek, memantau keterlibatan siswa dan mengukur ketercapaian standar	Membahasa kelayakan proyek yang telah dibuat dan membuat laporan produk atau karya untuk dipaparkan kepada orang lain
6. Evaluasi pengalaman belajar	Guru membimbing proses pemaparan proyek, menanggapi hasil, selanjutnya guru dan siswa merefleksi kesimpulan	Setiap siswa memaparkan laporan, siswa yang lain memberikan tanggapan dan bersama guru menyimpulkan hasil proyek

Selanjutnya, menurut Devi dalam Sutisna dkk (2019, hlm. 86) model *Project Based Learning* (PJBL) memiliki langkah-langkah yaitu pertanyaan mendasar, membuat rencana proyek, menyusun jadwal, pengawasan terhadap siswa, dan menguji hasil proyek. Sedangkan menurut Yulianto dkk (2017, hlm. 459) langkah dalam pembelajaran *project based learning* yaitu ditetapkan pertanyaan dasar, dibaut perencanaan proyek,

penyesuaian waktu, memantau proses pembuatan proyek, mengevaluasi hasil dan pengalaman. Lebih lanjut, pendapat yang dikembangkan oleh The George Lucas Educational Foundational dalam Ani & Donni (2015, hlm. 176) langkah-langkah model *project based learning* terdiri dari:

- 1) Menentukan pertanyaan dasar
Memilih pembahasan yang relevan dengan kenyataan dunia nyata serta memulai penelitian menyeluruh.
- 2) Aturan rencana pekerjaan proyek
Mencakup aturan penyelesaian proyek, memilih kegiatan yang mendukung dan menjawab pertanyaan, alat dan bahan yang dapat dibutuhkan untuk membuat proyek.
- 3) Dibuat rencana penyelesaian
Siswa dan guru bersama membuat berapa waktu penyelesaian proyek.
- 4) Memantau pekerjaan siswa
Guru memantau pekerjaan proyek siswa dan melakukan penilaian proses.
- 5) Menilai hasil pekerjaan proyek siswa
Penilaian membantu guru menilai kemajuan individu dan memberikan informasi bagaimana pemahaman siswa.
- 6) Mengevaluasi pengalaman belajar
Guru memberikan pertanyaan refleksi untuk siswa mengungkapkan bagaimana pengalaman selama proses pembuatan proyek.

Dari pendapat ahli di atas mengenai langkah-langkah model *Project Based Learning* (PJBL), dapat disimpulkan langkah-langkah model *project based learning* yaitu: 1) Penentuan Pertanyaan Mendasar, 2) Perencanaan Proyek, 3) Menyusun Jadwal Pengerjaan Proyek, 4) Memonitoring Perkembangan Proyek Siswa, 5) Penilaian Hasil Proyek, dan 6) Mengevaluasi Pengalaman Belajar Siswa.

d. Kelebihan dan Kekurangan Model *Project Based Learning* (PJBL)

1) Kelebihan Model *Project Based Learning* (PJBL)

Kelebihan model *Project Based Learning* (PJBL) ialah dapat membuat motivasi siswa meningkat, memungkinkan siswa aktif dan dapat menyelesaikan masalah, meningkatkan kerjasama siswa, membekali dengan pelajaran dan pengalaman praktis selama mengorganisasikan produk (Cyndiani dkk, 2023, hlm. 160), Selanjutnya menurut Sunita dalam Sutrisna (2019, hlm. 86) kelebihan model PJBL yaitu: 1) Ada kesempatan siswa untuk berkembang 2) Siswa terlibat dalam proses belajar, dan 3) Siswa mendapat pengalaman menyenangkan. Sedangkan menurut Setiani & Donni (2015, hlm. 183) penggunaan model *Project Based Learning* (PJBL) memberikan kelebihan untuk siswa, guru dan sekolah guna meningkatkan kualitas, yaitu:

Persiapan siswa untuk terjun ke dunia yang terus berkembang, motivasi siswa untuk belajar dan menyelesaikan tugas meningkat, terdapat hubungan belajar di sekolah dan dunia nyata, keterampilan siswa dalam memecahkan berbagai masalah meningkat, meningkatkan keterampilan siswa dalam bekerja dengan informasi dari berbagai disiplin ilmu, rasa percaya diri siswa meningkat dan meningkatkan kemampuan memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran.

Menurut Fahrezi dalam Rosmana (2022, hlm. 3682) *project based learning* memiliki kelebihan, yakni:

- (1) Keterampilan yang dipelajari memotivasi siswa untuk belajar.
- (2) Keterampilan siswa dalam mencari berbagai sumber belajar meningkat.
- (3) Melatih siswa lebih aktif dalam pembelajarannya.
- (4) Meningkatkan kemampuan komunikasi siswa.
- (5) Menumbuhkan tanggung jawab dan kerjasama antar siswa.

(6) Melatih siswa untuk mengorganisasikan proyek.

Sejalan dengan pendapat di atas, Kurniasih dalam Nurfitriyanti (2016, hlm. 155) berpendapat bahwa kelebihan model *project based learning* yaitu:

1) Memotivasi siswa dan mendorong siswa untuk menyelesaikan tugas, 2) Kemampuan siswa memecahkan masalah meningkat, 3) Memungkinkan siswa aktif 4) Sikap kolaborasi meningkat, 5) Mendorong siswa untuk mengembangkan dan melatih keterampilan komunikasi, 6) Keterampilan pengelolaan sumber daya siswa meningkat, 7) Siswa mendapat pengalaman berorganisasi, mengatur waktu dan kelengkapan alat yang dibutuhkan dalam menyelesaikan proyek, 8) Dirancang untuk melibatkan siswa dalam kelas, 9) Memungkinkan untuk siswa mencari informasi, mendemonstrasikan pengetahuan serta mengamalkannya di dunia nyata, 10) Terciptanya lingkungan kelas yang aktif.

Dari penjelasan kelebihan model *Project Based Learning* (PJBL), model ini memiliki manfaat bagi pengembangan kreativitas siswa, yakni dengan adanya praktik dalam mengorganisasikan proyek, siswa dituntut untuk berfikir kreatif serta meningkatkan kolaborasi siswa dalam belajar berkelompok sehingga dapat meningkatkan kreativitas siswa.

2) Kekurangan Model *Project Based Learning* (PJBL)

Sunita dkk dalam Sutrisna (2019, hlm. 86) mengatakan bahwa kekurangan model PJBL yaitu: 1) Diperlukan sorang guru yang terampil, 2) Diperlukan sarana dan prasarana yang memadai 3) Sulitnya mengajak siswa berpartisipasi dalam berkelompok.

Model *project based learning* memiliki kelemahan yaitu dibutuhkan waktu yang lama, modal yang lebih mahal dibandingkan menggunakan model pembelajaran lainnya, kada saja siswa yang kurang ikut andil dalam kerja kelompok dan apabila topik masing-masing kelompok berbeda mungkin siswa kurang dapat mengerti keseluruhan topik (Cyndiani dkk, 2023, hlm. 160).

Selanjutnya, Almulla dalam Dewi (2023, hlm. 222) mengatakan bahwa model *project based laerning* menambah beban kerja dan menyita waktu bagi guru maupun siswa. Sedangkan menurut Fahrezi dkk dalam Rosmana (2022, hlm. 3682) kekurangan model *Project Based Laerning* (PJBL) ialah kemungkinan adanya siswa yang kurang aktif berpartisipasi saat kerja kelompok dan siswa kesulitan mengumpulkan informasi. Lebih lanjut, menurut Almuzhir (2022, hlm 127) kelemahan model *project based learnig* yaitu:

- (1) Dibutuhkan jam yang banyak untuk membuat sampai menyelesaikan proyek.
- (2) Diperlukan banyak biaya.
- (3) Guru harus berkopentem dan mau belajar.
- (4) Dibutuhkan sarana prasarana yang memadai.
- (5) Tidak cocok diterapkan kepada siswa yang mudah menyerah dan tidak memiliki keterampilan.
- (6) Guru kesulitan mengajak seluruh siswa berpartisipasi dalam kelompoknya.

Untuk mengatasi dan meminimalisir kekurangan di atas peran guru sangat penting, untuk waktu yang relatif lama guru harus mampu memonitoring kelompok-kelompok agar proyek dapat selesai sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Dengan membutuhkan biaya yang cukup besar guru harus kreatif dalam mengatasi hal tersebut contohnya dengan menghemat biaya-biaya untuk membeli bahan-bahan kebutuhan proyek, dapat diminimalisir dengan memanfaatkan barang yang sudah tidak terpakai.

2. Kreativitas

a. Pengertian Kreativitas

Menurut Abdurohim (2023, hlm. 31) kreativitas merupakan proses atau tindakan menciptakan sesuatu yang berbeda dan bermanfaat. Selanjutnya, menurut Surana dalam Rizqi dkk (2017, hlm. 15) kreativitas adalah suatu proses berfikir yang menghasilkan ide, gagasan dan pemikiran dalam menghasilkan hal baru. Senada dengan itu, Utami dalam Jumaedi (2015, hlm. 165) berpendapat bahwa kreativitas merupakan kemampuan memunculkan ide dan sesuatu yang baru serta melihat keterkaitan antara hal yang sudah ada dengan hal yang baru.

Selanjutnya menurut Suryana & Bayu dalam Abdurohim (2023, hlm. 33) kreativitas adalah beberapa gagasan terkait pengetahuan dan pengalaman yang ada dalam pikiran manusia, kemudian dipadukan oleh hal yang bersifat kreatif, bermanfaat bagi dirinya maupun orang lain. Sejalan dengan itu, Jaun dalam Abdurohim (2023, hlm. 32) menyatakan bahwa tingkat tertinggi yang seseorang miliki adalah *true creativity*. Maksudnya seseorang dapat membuat karya yang tidak pernah dilihat sebelumnya. Selanjutnya, Guilford dalam Abdurohim (2023, hlm. 35) mengatakan “*creative thinking involves ll these styles of thought (in verrying combinations) plus flury, flexibility, and originality*”, berfikir kreatif melibatkan semua gaya berfikir (dalam berbagai kombinasi) ditambah kelancaran, fleksibel dan orisinalitas. Kelancaran di sini didefinisikan sebagai total saran yang dapat diutarakan atau dikemukakan oleh seseorang, fleksibel diartikan sebagai berapa kali seseorang dapat mengubah dan menambah salah satu aspek kegunaan ke kegunaan lain dan orisinalitas mengacu kepada seberapa uniknya saran dan ide yang seorang kemukakan.

Dari beberapa pendapat ahli, dapat disimpulkan kreativitas merupakan kemampuan siswa membuat sesuatu yang baru dalam

belajar, mengungkapkan ide dan pendapat baru untuk memecahkan masalah serta menciptakan sesuatu yang dianggap efektif dan bermanfaat dalam mencapai tujuan.

b. Ciri-Ciri Kreativitas

Ciri-ciri kreativitas menurut Susanto dalam Fitri & Farida (2019, hlm. 1230) terdiri dari dua yaitu:

- 1) Kreativitas berkaitan dengan kemampuan berfikir kreatif, yaitu kemampuan menemukan banyak kemungkinan jawaban suatu permasalahan, dengan fokus pada kuantitas, kesesuaian, dan variasi jawaban terkait.
- 2) Kreativitas berkaitan dengan perasaan seseorang
Ciri kreativitas yang berkaitan dengan kognisi yaitu kemampuan seseorang berfikir yang mempunyai kreativitas.

Selanjutnya, pendapat lain dari Susanto dalam Fitri & Farida (2019, hlm. 1230) yaitu rasa ingin tahu yang tinggi, rasa percaya diri yang kuat, mempunyai kepribadian yang mandiri, berani mengemukakan pendapat dan berani mengambil resiko. Sedangkan ciri-ciri kreativitas menurut Rahman (2019, hlm. 118) ialah:

- 1) Kefasihan, yaitu kemampuan menyelesaikan masalah melalui beberapa alternatif jawaban.
- 2) Fleksibilitas, yaitu kemampuan siswa memecahkan masalah dengan cara-cara yang berbeda.
- 3) Kebaruan, yaitu kemampuan siswa dalam memecahkan masalah yang mempunyai beberapa jawaban yang berbeda tetapi benar atau jawaban yang belum dikenal siswa pada tahap perkembangan atau tingkat pengetahuannya.

Guilford dalam Yuswaningsih & Hidayat (2017, hlm. 3) mendeskripsikan lima ciri kreativitas, yakni:

- 1) Kelancaran ialah kemampuan mengungkapkan banyak ide.

- 2) Keluwesan ialah sifat berani menyarankan pendekatan berbeda dari suatu masalah.
- 3) Keaslian ialah mampu memberikan ide orisinal dari hasil pemikiran sendiri.
- 4) Menguraikan ialah mampu menjelaskan sesuatu dengan jelas.
- 5) Merumuskan kembali ialah mampu mempertimbangkan kembali suatu masalah dengan cara yang tidak biasa.

Selanjutnya menurut Sitepu dalam Abdurohim (2023, hlm. 39) pribadi yang kreatif memiliki kemampuan yaitu kemampuan berpikir lancar, berfikir fleksibel, orisinalitas, menilai dan menguraikan.

Dari pendapat para ahli, disimpulkan ciri-ciri kreativitas yaitu mempunyai kemampuan untuk memberikan gagasan terhadap suatu permasalahan yang terjadi, tingginya rasa ingin tahu, rasa percaya diri yang tinggi, berani berpendapat, serta berani mengambil resiko.

c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas

Lestari & Linda (2019, hlm. 12-13) berpendapat bahwa ada dua faktor yang mempengaruhi kreativitas, yaitu:

Faktor intrinsik meliputi keinginan untuk berkreasi atau terlibat dalam aktivitas kreatif. Selain itu, individu perlu memiliki dorongan internal yang kuat untuk mewujudkan potensi kreatifnya, dan faktor eksternal tidak hanya mencakup keamanan dan kebebasan psikologis tetapi juga budaya yang menghargai kreativitas. Faktor eksternal (lingkungan) yang memungkinkan berkembangnya kreativitas adalah budaya, termasuk keamanan psikologis dan kebebasan. Kreativitas muncul dari kualitas dan keunikan pribadi yang mungkin akan terciptanya hal baru. Faktor lingkungan yang paling penting adalah lingkungan yang memberikan dukungan dan kebebasan kepada individu.

Pendapat dari Munandar dalam Abdurohim (2023, hlm. 50) faktor yang dapat mendorong kreativitas yaitu:

- 1) Dorongan dari dalam diri (*Intrinsik*)

Dorongan dari batin untuk berkreasi, mengembangkan kemampuan diri dan mengekspresikan segenap kemampuannya.

2) Dorongan dari luar (*Ekstrinsik*)

Lingkungan yang mempengaruhi kreativitas individu antara lain rumah, sekolah dan masyarakat.

Sementara itu, Hurlock dalam Pratiwi dkk (2019, hlm. 71) mengatakan bahwa kreativitas dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu jenis kelamin, keluarga, status sosial ekonomi, urutan kelahiran, dan lingkungan siswa dibesarkan. Lebih lanjut pendapat Hurlock dalam Ahmad & Indah (2021, hlm. 229) mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas yaitu waktu peluang menyendiri, dorongan lingkungan. Hubungan orang tua dan anak, metode pengasuhan dan peluang mendapatkan pengetahuan.

Selanjutnya faktor yang mempengaruhi kreativitas menurut Clark dalam Widiyaningrum & Harnanik (2016, hlm. 730) yaitu keadaan yang menunjukkan ketidaksempurnaan dan toleransi, keadaan yang merangsang banyak pertanyaan, keadaan yang mengedepankan kreativitas, keadaan yang mendorong tanggung jawab dan kemandirian, keadaan yang mengedepankan spontanitas, kedwibahasaan, perhatian orang tua, rangsangan dari lingkungan sekolah, dan motivasi diri.

Dari beberapa pendapat, diambil kesimpulan bahwa kreativitas seseorang tidak hanya dipengaruhi oleh keinginan yang timbul dari dirinya sendiri (faktor internal) tetapi terdapat pengaruh dari luar (faktor eksternal). Dengan adanya proses interaksi dengan lingkungannya, kreativitas seseorang dapat dibentuk.

3. Kaitan Antara Model *Project Based Learning* (PJBL) dengan Kreativitas

Kreativitas adalah aspek yang perlu dikembangkan oleh siswa. Sebagai pendidik, guru harus mampu menumbuhkan kreativitas pada diri siswanya, karena setiap siswa tentunya mempunyai tingkat kreativitas yang berbeda-beda. Kreativitas penting bagi siswa karena pada abad 21 ini, keterampilan yang perlu dimiliki oleh siswa ialah *creativity* (Kreativitas). Kreativitas dapat meningkatkan mutu pendidikan serta dapat mewujudkan tujuan pendidikan, karena ketika mempunyai kreativitas siswa mampu memecahkan masalah, mengemukakan gagasan, mengambil keputusan dan rasa ingin tahunya tinggi. Maka, diperlukan suatu model yang dapat mendorong kreativitas pada siswa.

Model *Project Based Learning* (PJBL) merupakan model yang dapat penerapannya menggunakan proyek sebagai hasil akhir sehingga membuat pembelajaran menjadi aktif. Sesuai pendapat Muntain (2017, hlm. 84) Model *project based learning* dapat meningkatkan kreativitas siswa, model pembelajaran inovatif yang melibatkan siswa secara aktif dalam membangun pengetahuan, mengembangkan potensi siswa melalui serangkaian proses yang membantu siswa memahami apa yang mereka pelajari melalui pembuatan serta memfasilitasi siswa mewujudkan ide-ide dan gagasan-gagasan selalu produk dengan serangkaian proses kreatif dan bermakna. Mahasne & Alwan dalam Purnomo (2019, hlm. 11) telah membuktikan pembelajaran berbasis proyek dapat mendorong siswa meningkatkan kreativitas serta kemampuan-kemampuan lain yang terlibat dalam proses pembelajaran.

B. Hasil Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian ini, hasil penelitian sebelumnya digunakan sebagai informasi referensi. Dari berbagai referensi yang penulis telusuri, penulis dapat mengidentifikasi beberapa penelitian yang berkaitan dengan penelitian ini, antara lain:

Tabel 2.2
Hasil Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti/ Tahun	Judul	Tempat	Pendekatan/ Analisis	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Nasrul Muata'in	Pengaruh Model <i>Project Based Learning</i> Terhadap Peningkatan Krearivitas Siswa Dalam Membuat Produk Daur Ulang Limbah Pada Kelas X SMA Muhammadiyah 2 Palembang	SMA Muhammadiyah Palembang	Pendekatan kuantitatif, penelitian eksperimen semu (Quasi Eksperimen) menggunakan <i>non-equivalent control group</i>	Penggunaan model <i>project based learning</i> berpengaruh terhadap peningkatan kreativitas siswa dibandingkan	- Metode penelitian - Desain penelitian - Variabel X terhadap variabel Y yaitu model <i>project based</i>	- Waktu penelitian - Subjek penelitian - Materi pelajaran yang dijadikan pengukuran

				<i>design</i>	dengan siswa yang hanya menggunakan metode ceramah atau penugasan	<i>learning</i> terhadap kreativitas	
2.	Haza Kurnia Dunamika (2019)	Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek (<i>Project Based Learning</i>) Terhadap Kreativitas siswa pada materi energi terbarukan	SMA Al-Kautsar Bandar Lampung	Pendekatan kuantitatif, penelitian eksperimen semu (<i>Quasi Eksperimen</i>) dengan menggunakan <i>posttest only control group design</i>	Model <i>Project Based Learning</i> (PJBL) lebih memberikan pengaruh terhadap peningkatan kreativitas siswa dibandingkan dengan model pembelajaran	- Metode penelitian - Desain penelitian - Variabel X terhadap variabel Y yaitu model PJBL terhadap kreativitas siswa	- Waktu penelitian - Subjek penelitian - Materi pelajaran yang dijadikan pengukuran - Bentuk penilaian

					konvensional		
3.	Maizar Azha (2019)	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i> (PJBL) Terhadap Kreativitas Siswa Pada Materi Fluida Statis di SMAN 2 Delima Kabupaten Pidie	SMA 2 Delima Kabupaten Pidie	Pendekatan kuantitatif, penelitian <i>true</i> eksperimen dengan rancangan penelitian <i>posttest only design control group</i>	Adanya pengaruh model <i>project based learning</i> terhadap peningkatan kreativitas siswa dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional	- Metode penelitian - Variabel X terhadap variabel Y yaitu model <i>project based learning</i> dan kreativitas siswa	- Waktu penelitian - Subjek penelitian - Materi pelajaran yang dijadikan pengukuran - Desain penelitian - Rancangan penelitian
4.	Murty Ayu Tyastini (2019)	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i> Terhadap Keterampilan Kreativitas Peserta Didik Kelas V SD	SDN 1 Kedaton	Pendekatan kuantitatif, metode <i>pre eksperimental</i> dengan	Terdapat pengaruh model PJBL terhadap keterampilan	- Variabel X terhadap variabel Y yaitu model PJBL	- Metode penelitian - Desain penelitian - Subjek

		Negeri 1 Kedaton		desain <i>one shot case study</i>	kegiatan peserta didik kelas V SD Negeri 1 Kedaton tahun pelajaran 2018/2019	terhadap kreativitas siswa	penelitian - Materi penelitian
5.	Oksi Yunita Saputri (2019)	Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i> Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Tambang	SMA 1 Tambang	Pendekatan kuantitatif, penelitian <i>Quasi Eksperimen</i> dengan bentuk desain <i>the nonequivalent posttest-only control group</i>	Terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran <i>Project Based Learning</i> (PJBL) terhadap kreativitas	- Metode penelitian - Desain penelitian - Variabel X yaitu model <i>project based learning</i>	- Variabel Y yaitu kreativitas belajar - Waktu penelitian - Subjek penelitian - Materi pelajaran yang

				<i>desain</i>	siswa		dijadikan pengukuran - Bentuk desain penelitian
6.	Firda Aulia (2020)	Pengaruh Model <i>Project Based Learning</i> (PJBL) Terhadap kemampuan berfikir kreatif siswa kelas V SDN Kampung BULak 02 Pada Materi Siklus Air	SDN Kampung Bulak 02	Pendekatan kuantitatif, metode eksperimental semu (quasi eksperimen) dengan desain <i>two group randomized posttest only control design</i>	Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model PJBL terhadap kemampuan berfikir kritis siswa	- Variabel X yaitu model <i>Project Based Learning</i> (PJBL) - Metode pembelajaran	- Variabel Y yaitu berfikir kreatif - Desain penelitian - Waktu penelitian - Subjek penelitian - Materi pelajaran yang dijadikan pengukuran

7.	Amelia Purnama Gultom (2022)	Penerapan Model Pembelajaran Berbasis <i>Project</i> Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Materi Litosfer Kelas X di SMAN 1 Langgam	SMAN 1 Langgam	Pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen dengan menggunakan <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	Penerapan model pembelajaran berbasis <i>project</i> meningkatkan kreativitas siswa	- Metode penelitian - Desain penelitian - Variabel X terhadap variabel Y yaitu model pembelajaran berbasis <i>project</i> terhadap kreativitas siswa	- Waktu penelitian - Subjek penelitian - Materi pelajaran yang dijadikan pengukuran
8.	Tutik Muroiroh (2022)	Efektivitas Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i> Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif dan Sikap	SDN Sumbermulyo 02	Pendekatan kuantitatif, desain <i>pre experimental design</i>	Terdapat perbedaan kemampuan berfikir kreatif	- Variabel X yaitu model <i>Project Based Learning</i>	- Variabel Y yaitu berfikir kreatif dan sikap kerjasama

		Kerjasama Siswa di SDN Sumbermulyo 02		dengan bentuk <i>one grup pretest posttest design</i>	sebelum dan sesudah menggunakan model <i>Project Based Learning</i> (PJBL)	(PJBL) - Cara pengukuran	- Desain penelitian - Bentuk desain - Waktu penelitian - Subjek penelitian - Materi pelajaran yang dijadikan pengukuran
9.	Zahraini Jamilah (2022)	Penggunaan Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i> (PJBL) Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa Kelas VII MTS Nahdlatus	MTAS Nahdlatus Shaufiah Wanasaba	Pendekatan kuantitatif, desain quasi eksperimen dengan bentuk desain	Terdapat pengaruh hasil kemampuan berfikir kreatif siswa	- Variabel X yaitu model <i>Project Based Learning</i> (PJBL)	- Variabel Y yaitu berfikir kreatif - Bentuk desain - Waktu

		Shaufiah Wanasaba		<i>posttest-only control group</i>	yang signifikan	- Metode penelitian - Desain penelitian	penelitian - Subjek penelitian - Materi pelajaran yang dijadikan pengukuran
10.	Nindi Vidiyanti (2023)	Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek Membuat Gambar Terhadap Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Reproduksi Kelas XI di SMA Negeri 3 Jember Tahun Pelajaran 2022/2023	SMAN 3 Jember	Pendekatan kuantitatif metode quasi eksperimen dengan desain <i>nonequivalent group pretest posttest design</i>	Terdapat perbedaan signifikan model pembelajaran berbasis proyek membuat media gambar terhadap	- Variabel X dan Y1 yaitu model pembelajaran berbasis proyek dan kreativitas siswa - Metode penelitian - Desain	- Jumlah variabel - Waktu penelitian - Materi pelajaran yang dijadikan pengukuran

					kreativitas siswa	penelitian	
--	--	--	--	--	----------------------	------------	--

C. Kerangka Pemikiran

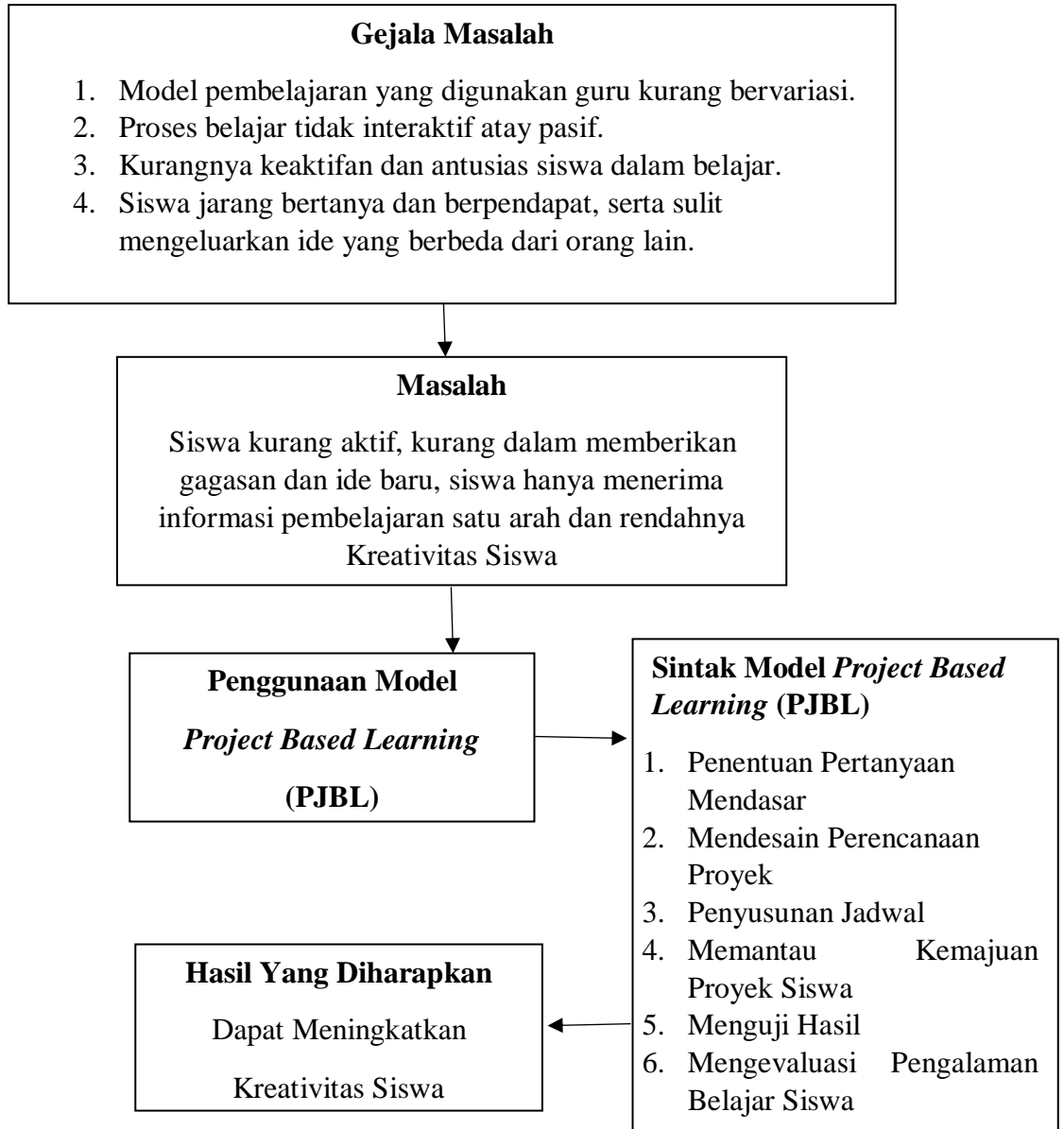
Model pembelajaran yang digunakan oleh guru adalah model *Project Based Learning* (PJBL) dan model pembelajaran konvensional, akan tetapi dalam penerapannya model yang sering guru gunakan pada mata pelajaran ekonomi ialah model konvensional.

Menggunakan model pembelajaran konvensional dalam pembelajaran secara terus menerus dapat menyebabkan aktivitas siswa di dalam kelas rendah dikarenakan pembelajaran hanya berpusat pada guru, siswa hanya mendengarkan dan memperhatikan guru berbicara di depan kelas. Hal tersebut dapat membuat kurangnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran yang akan berpengaruh kepada kreativitas siswa.

Kreativitas merupakan aspek penting dari perkembangan manusia tidak terkecuali di dalam lembaga pendidikan. Lembaga pendidikan merupakan tempat yang tepat dalam memelihara bakat kreatif serta kemampuan siswa dalam berfikir secara kreatif. Kreativitas penting dikembangkan oleh siswa karena akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Tantangan yang sebenarnya ada dalam lembaga pendidikan yang cara pembelajaran yang kreatif, strategi pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan kreativitas siswa, serta konsep kreativitas itu sendiri (Lestari & Linda, 2019, hlm. 1). Untuk itu, agar bisa mengembangkan kreativitas siswa guru harus mampu merancang metode secara kreatif dan mengeksplorasi strategi pembelajaran yang inovatif guna menghasilkan suasana belajar yang menarik bagi siswa. Kreativitas belajar belum tercipta dalam pembelajaran, sehingga diperlukan strategi yang membantu siswa fokus belajar untuk meningkatkan kreativitas siswa.

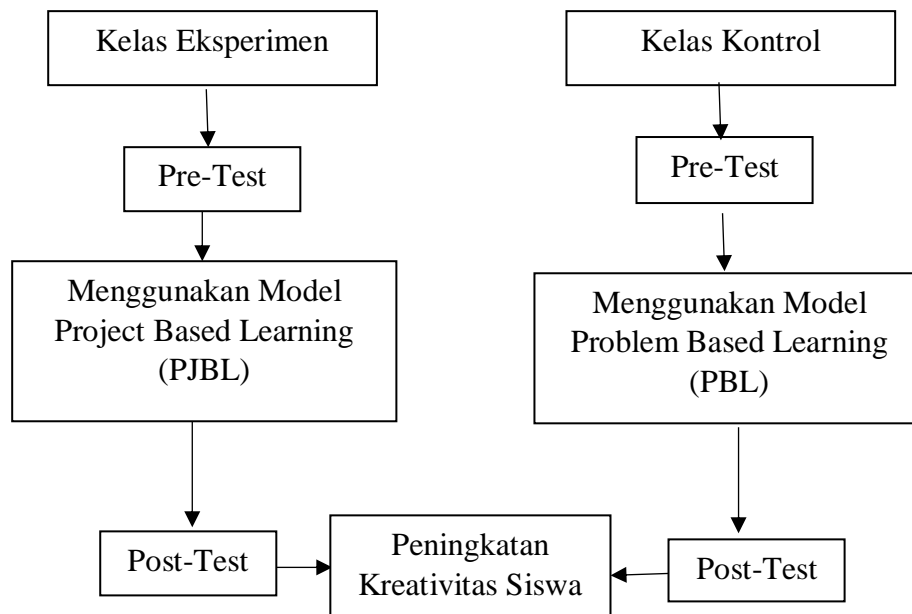
Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model *Project Based Learning* (PJBL) dalam proses belajar mengajar. Hal tersebut dikarenakan *project based learning* adalah model pembelajaran aktif dimana siswa belajar secara mandiri. Penerapan model PJBL yang dilakukan dengan berkelompok serta dalam proses akhirnya siswa menghasilkan proyek nyata, hal tersebut dapat memotivasi siswa meningkatkan keterampilan, terutama dalam berkreaitivitas.

Berdasarkan konsep tersebut, peneliti menggambarkan kerangka pemikiran penelitian dalam peta konsep, dapat dilihat pada gambar 2.3 dibawah ini:



Gambar 2.3 Bagan Kerangka Pemikiran

Dari bagan kerangka pemikiran di atas, maka dapat disimpulkan *paradigma penelitiannya* yaitu:



Gambar 2.4 Paradigma Penelitian

D. Asumsi dan Hipotesis Penelitian

1. Asumsi Penelitian

Menurut Tim Karya Tulis Ilmiah (KTI) Mahasiswa FKIP Unpas (2024, hlm. 14) “Asumsi merupakan titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima oleh peneliti. Asumsi berfungsi sebagai landasan bagi perumusan hipotesis. Oleh karena itu, asumsi penelitian yang diajukan dapat berupa teori-teori, evidensi, atau dapat pula berasal dari pemikiran peneliti”.

Berdasarkan teori tersebut, asumsi penelitian dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a. Model pembelajaran yang diterapkan dengan baik dapat membuat pembelajaran menjadi aktif.
- b. Pembelajaran ekonomi adalah pembelajaran tentang suatu permasalahan hidup sehari-hari yang pasti dialami oleh setiap manusia, untuk itu sesuai dengan pembelajaran konseptual.

- c. Peserta didik aktif, kreatif, dan berani mengemukakan pendapat pendapat atau ide-ide dalam pembelajaran.

2. Hipotesis Penelitian

Menurut Tim Karya Tulis Ilmiah (KTI) Mahasiswa FKIP Unpas (2024, hlm. 14) menjelaskan bahwa “Hipotesis merupakan jawaban sementara dari masalah atau submasalah yang secara teori telah dinyatakan dalam kerangka pemikiran dan masih harus diuji kebenarannya secara empiris”. Hipotesis dalam penelitian ini yaitu

1. Terdapat perbedaan kreativitas siswa di kelas eksperimen sebelum dan sesudah menggunakan model *Project Based Learning* (PJBL).
2. Terdapat perbedaan kreativitas siswa di kelas kontrol sebelum dan sesudah menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL).
3. Terdapat peningkatan kreativitas siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah menerapkan model *Project Based Learning* (PJBL) pada kelas eksperimen dan model *Problem Based Learning* (PBL) pada kelas kontrol.