

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Kreativitas

a. Pengertian Kreativitas

Kreativitas menurut Mastanora (2018) adalah penemuan atau pembentukan segala sesuatu yang baru dan berharga adalah kreatifitas. "Baru" dan "nilai" adalah dua elemen utama yang menentukan definisi kreativitas. "Nilai" mengacu pada keuntungan yang dialami orang-orang di suatu tempat tertentu, sedangkan "baru" mengacu pada sesuatu yang baru atau inventif dari sudut pandang individu, kelompok, atau masyarakat di wilayah tersebut. Sedangkan Pengertian Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan kualitas kreatif seseorang dapat dilihat dari kemampuan mereka untuk menghasilkan ide-ide baru berdasarkan pemahaman mereka tentang sesuatu yang sudah ada.

Kreativitas menurut Sumianto et al. (2021) adalah suatu kebiasaan atau cara hidup yang secara konsisten menghasilkan produk atau konsep baru yang belum pernah ada sebelumnya dan bermanfaat bagi individu lain atau komunitas yang lebih luas. Kapasitas untuk menghasilkan konsep dan metode orisinal yang bermanfaat bagi diri sendiri dan orang lain dikenal sebagai kreativitas. Meskipun komponen-komponen suatu benda baru mungkin belum ada sebelumnya, namun manusia tetap menemukan cara-cara baru untuk menggabungkan atau

menciptakan sesuatu yang unik dari yang sudah ada sebelumnya. Oleh karena itu, hal baru itu inovatif. Peran kreatif Soegiarto (2022) sangat penting dalam kehidupan dan perkembangan manusia. Selain atribut kognitif seperti bakat, IQ, dan keterampilan belajar, komponen emosional dan psikomotorik juga menumbuhkan kreativitas.

Kemampuan mengembangkan hal atau ide baru berdasarkan pengalaman, intuisi, interaksi dengan orang lain dan lingkungan, serta penjelasan ahli lainnya dapat disimpulkan sebagai kreativitas.

b. Aspek-Aspek Kreativitas

Menurut Luluk Asnawat (2017) Empat kriteria dapat digunakan untuk mengukur kreativitas seseorang: kepribadian (*person*), dorongan (*motivation*), proses (*process*), dan hasil (*product*).

1. Kepribadian

Berdasarkan proses penyesuaiannya, hal tersebut dapat berubah berdasarkan kondisi yang dihadapi seseorang. Pada hakikatnya setiap orang mempunyai kepribadian yang kreatif. Setiap orang dilahirkan dengan sifat-sifat alamiah yang dianugerahkan Tuhan kepadanya. Selain itu, mereka masing-masing memiliki ciri unik yang diturunkan dari orang tuanya.

2. Dorongan

Periksa prosedur yang datang dari seseorang. Kekuatan inilah yang memotivasi seseorang untuk mengambil tindakan. Oleh karena itu, dorongan untuk berkreasi dipahami sebagai dorongan seseorang untuk

menghasilkan sesuatu atau mengambil tindakan.

3. Proses

Berdasarkan faktor pendorongnya, lingkungan harus menumbuhkan kreativitas baik secara internal maupun eksternal agar dapat terwujud.

4. Produk

Menurut definisi produk kreatif, hasil akhir dari proses kreatif adalah sesuatu yang baru, khas, dan signifikan.

c. Indikator-Indikator Kreativitas

Menurut Munandar (Hamzah B. Uno dan nurdin Mohamad, (dalam Ahmad Faozan, 2024) berpendapat bahwa indikator kreativitas sebagai berikut:

1. Memiliki rasa ingin tahu yang besar.
2. Sering mengajukan pertanyaan yang berbobot.
3. Memberikan banyak gagasan dan usul tentang suatu masalah.
4. Mampu menyatakan pendapat secara spontan dan tidak malu-malu.
5. Memiliki atau menghargai rasa keindahan.
6. Mampu menyuarakan pendapat sendiri dan tidak terpengaruh oleh pendapat orang lain.
7. Memiliki selera humor yang kuat.
8. Mempunyai daya imajinasi yang kuat.
9. Mampu mengajukan ide-ide baru dan pemecahan masalah yang berbeda dari orang lain (orisinil).
10. Dapat bekerja sendiri dan senang mencoba hal-hal yang baru.

11. Mampu mengembangkan atau merinci suatu ide (kemampuan elaborasi).

d. Tujuan Pengembangan Kreativitas

Sangat penting untuk mengembangkan dan meningkatkan kreativitas anak-anak sebagai keterampilan dasar. Pada tahap awal perkembangan mereka, anak-anak memiliki kemampuan untuk meniru, berkreasi, dan mengekspresikan diri dengan cara yang berbeda.

Tujuan pengembangan kreativitas adalah karena kebutuhan anak terhadap aktivitas kreatif, yang didorong oleh rasa ingin tahu dan keinginan mereka untuk mempelajari sesuatu yang baru. Tujuan utama dari pengembangan kreativitas adalah untuk membuat anak-anak menjadi individu yang berbeda, memiliki banyak ide, kemampuan mencipta, kemampuan memecahkan masalah, dan menjadi lebih tertarik pada kegiatan kreatif sehingga mereka dapat memenuhi kebutuhan mereka untuk menjadi orang yang dapat mengaktualisasikan diri di dunia sekitarnya.

e. Faktor-Faktor Pendukung dan Penghambat Yang Mempengaruhi Kreativitas

Menurut Dwi et al., (2022) membagi unsur-unsur yang mempengaruhi kreativitas menjadi dua kategori, yaitu aspek pendukung dan penghambat. Berikut beberapa unsur yang dapat mendorong tumbuhnya kreativitas:

1. Sebuah contoh di mana terdapat keterbukaan dan ketidaklengkapan.

2. Keadaan yang mengundang dan memfasilitasi banyak pertanyaan, karena hal ini dapat menginspirasi Anda untuk memikirkan apa pun.
3. Kondisi yang menghambat inisiatif individu dan keragaman lingkungan.
4. Orang tua memperhatikan hobi anaknya.
5. Kombinasi motivasi diri dan stimulasi lingkungan sekolah.

Adapun faktor yang dapat menghambat perkembangan kreativitas adalah:

1. Adanya kebutuhan akan keberhasilan
2. Ketidakberanian dalam menanggung resiko
3. Upaya mengejar sesuatu yang belum diketahui
4. Onformitas terhadap teman-teman kelompoknya dan tekanan sosial,
5. Kurang berani dalam melakukan eksplorasi, stereotip peran seks, otoritarianisme, serta tidak menghargai terhadap fantasi dan khayalan.

2. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Menurut (Nurrita, 2018) Hasil Belajar adalah hasil yang diberikan kepada siswa berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, keterampilan pada diri siswa dengan adanya perubahan tingkah laku.

Menurut (Sunarti Rahman, 2021) Hasil Belajar adalah hasil yang telah dicapai oleh siswa setelah mengikuti kegiatan belajar di kelas. Hasil yang dicapai oleh siswa tersebut bisa berupa kemampuan-kemampuan , baik yang meliputi dengan aspek pengetahuan, sikap, maupun

keterampilan yang dimiliki oleh siswa setelah menerima pengalaman kerja.

Menurut (Leni Marlina,2020) Hasil Belajar adalah suatu hasil yang diperoleh siswa setelah siswa tersebut melakukan kegiatan belajar di dalam kelas dan pembelajaran, serta bukti keberhasilan yang telah dicapai oleh seseorang siswa berdasarkan mta pembelajaran yang meliputi tiga aspek yaitu aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

Berdasarkan berbagai sudut pandang para ahli, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar mengacu pada derajat pencapaian siswa dalam kegiatan akademiknya, yang ditunjukkan dengan nilai ujian mereka dalam berbagai mata pelajaran seperti keterampilan kognitif, afektif, dan psikomotorik.

b. Aspek Hasil Belajar

Menurut teori Taksonomi Bloom yang dicetuskan oleh Benjamin Samuel Bloom (dalam Magdalena, et al., 2020) Tiga domain yang menjadi tujuan pembelajaran adalah kognitif (pengetahuan), emosional (sikap), dan psikomotor (keterampilan). Berikut penjelasan mengenai indikator hasil belajar:

- 1) Tingkah laku siswa yang berkaitan dengan komponen intelektual, seperti pengetahuan dan kemampuan berpikir kritis, termasuk dalam ranah kognitif. Memori berpikir dan tumbuhnya hipotesis siswa merupakan dua cara untuk menilai pengetahuan dan kemampuan siswa. Siswa dengan domain kognitif yang kuat sering kali mampu

mempertahankan dan memahami definisi yang baru diperoleh. Selain itu, siswa memiliki kemampuan mengingat yang sangat baik terhadap teori-teori yang baru dipelajari. siswa yang mampu mengingat informasi baru.

- 2) Ciri-ciri moral dapat diamati pada ranah emosional melalui motivasi, sikap, perasaan, dan nilai siswa. Kemahiran siswa dalam bidang emosional biasanya kurang. Dalam melaksanakan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) di sekolah maupun dalam kegiatan ekstrakurikuler, siswa yang aspek afektifnya berkembang dengan baik dalam proses KBM menunjukkan sikap positif berupa persahabatan, kejujuran, kehandalan, dan kemandirian.
- 3) Pemanfaatan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) di kelas yang merupakan komponen keterampilan siswa dapat digunakan untuk mengkaji ranah psikomotorik. Tidaklah cukup bagi siswa hanya mengingat suatu teori atau definisi; mereka juga perlu menerapkan teori abstrak ini pada situasi praktis. Ini berfungsi sebagai tolok ukur untuk mengevaluasi seberapa baik siswa memahami suatu mata pelajaran ilmiah secara keseluruhan. Siswa yang mempunyai pemahaman menyeluruh terhadap materi mempunyai kemampuan yang besar dalam menerapkannya.

c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa Azza et al., (2020) yaitu Faktor Internal, Faktor eksternal, yang mungkin mencakup

lingkungan fisik dan sosial di luar individu, berbeda dengan faktor internal, yang terkait erat dengan semua situasi siswa.

1. Faktor internal

- a) Kapasitas belajar sangat dipengaruhi oleh kesejahteraan jasmani dan rohani seseorang, oleh karena itu sangat penting bagi setiap orang untuk memiliki kesehatan jasmani dan rohani yang baik.
- b) Derajat prestasi belajar seorang siswa sebagian besar ditentukan oleh intelegualitasnya (IQ), atau kemampuannya memecahkan segala macam persoalan.
- c) Kemampuan alami atau seperangkat kemampuan mendasar. Setiap orang mempunyai keterampilan yang unik. Pelajaran yang sesuai dengan kemampuan seseorang dapat dipelajari dengan mudah.
- d) Keinginan yang kuat melahirkan minat. Keberhasilan yang tinggi biasanya merupakan hasil dari keinginan yang kuat dalam belajar. Minat yang tinggi biasanya menimbulkan dorongan yang kuat untuk menyelesaikan tugas.
- e) Motivasi seseorang adalah apa yang mendorongnya untuk melakukan tugas tertentu. Dalam belajar, orang harus benar-benar termotivasi untuk belajar.
- f) Penting untuk memikirkan strategi belajar, termasuk cara membaca, mencatat, merangkum, dan sebagainya. Penting juga untuk memikirkan waktu dan lokasi terbaik untuk belajar, serta bagaimana

menggunakan media pembelajaran dan memodifikasi materi pelajaran.

2. Faktor eksternal

- a) Selain karakteristik keluarga orang tua, suasana rumah juga mempunyai peranan yang cukup besar dalam menentukan keberhasilan belajar anak.
- b) Sejumlah faktor, termasuk kualitas pengajar di sekolah, strategi pengajaran, kurikulum yang sesuai dengan tingkat keterampilan siswa, keadaan sekolah, peralatan yang tersedia untuk pengajaran, kondisi kelas, rasio siswa-guru, penegakan hukum di sekolah kebijakan, dan sebagainya.
- c) Memiliki tetangga yang berpendidikan, terutama jika anak-anak di lingkungan berpengetahuan luas dan bermoral tinggi, akan menginspirasi anak-anak untuk belajar lebih giat.
- d) Hidup bermasyarakat mempunyai pengaruh yang signifikan pula terhadap hasil belajar.

3. Model *Project Based Learning*

a. Pengertian Model *Project Based Learning*

Menurut Azizah, et al, (2023), "Model Pembelajaran Berbasis Proyek merupakan suatu pendekatan pendidikan dimana siswa mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam aktivitas dunia nyata dengan terlebih dahulu memecahkan suatu masalah."

Pembelajaran *project based learning* sering disebut juga dengan pembelajaran berbasis proyek. Pembelajaran berbasis proyek menggunakan langkah awal dengan menyajikan masalah yang mendorong siswa untuk menyelidiki guna mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru (Widiasworo, 2017).

Project Based Learning (PJBL) adalah model pembelajaran yang didefinisikan dengan kegiatan pembelajaran yang merancang dan melaksanakan sebuah proyek hingga menjadi sebuah produk (Ardianti et al., 2017). Model *Project Based Learning* ini membuat siswa menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran dan tidak membuat siswa cepat bosan.

Model PjBL merupakan pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai media pembelajaran. Pada pembelajaran PjBL ini guru hanya menjadi seorang fasilitator dan siswa diberikan kesempatan untuk melakukan pembelajaran yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktivitas secara nyata (Ananda, 2018).

Project Based Learning merupakan model pembelajaran dengan menggunakan proyek atau kegiatan dalam proses pembelajarannya. Melalui bentuk pembelajaran PjBL siswa dapat mengeksplorasi, menilai, menginterpretasikan, menyintetis, dan memperoleh informasi. Terdapat enam karakteristik khas dalam PjBL, yaitu membuat pertanyaan dasar, fokus pada tujuan pembelajaran, aktif berpartisipasi dalam kegiatan

pembelajaran, adanya kolaborasi antar siswa, penggunaan teknologi, dan menciptakan artefak nyata (Partini, 2021).

Menurut pendapat Rachmat, (2023) *Project Based Learning* adalah satu diantara beragam model pembelajaran yang digunakan oleh guru agar siswa dapat bekerjasama dengan baik. Model *Project Based Learning* ini terbukti dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa karena dalam kegiatan proyek siswa terlibat langsung dalam pembuatan produk namun juga pada awal tahapan siswa diminta untuk memahami masalah yang mendasar. Model ini dapat menjadikan siswa menjadi lebih termotivasi dan mendapatkan pembelajaran yang lebih bermakna dengan pengalaman baru.

Menurut Roosmalisa (2023) mendefinisikan PjBL sebagai pembelajaran dengan menggunakan proyek sebagai metode pengajaran sistematis yang melibatkan siswa dalam mempelajari pengetahuan dan keterampilan melalui tugas penelitian, pertanyaan otentik, dan produk yang dirancang dengan baik. Model ini memberikan pengalaman baru terhadap siswa karena siswa belajar dengan menghasilkan suatu produk.

Project Based Learning ialah proses pembelajaran yang secara langsung melibatkan siswa untuk menghasilkan suatu proyek (Sari & Angreni, 2018). Pada dasarnya model pembelajaran ini memecahkan masalah dengan mengerjakan sebuah proyek untuk menghasilkan suatu produk.

Namun, menurut Fathurrohman,(2013), "Pembelajaran berbasis proyek, dikenal juga dengan model pembelajaran berbasis proyek atau metode pembelajaran berbasis proyek, merupakan pendekatan pembelajaran inovatif yang mengutamakan pembelajaran kontekstual melalui serangkaian aktivitas yang rumit. Ini melibatkan penggunaan proyek sebagai langkah awal dalam model pembelajaran." Karena proyek akan melibatkan siswa dalam peran aktif, seperti memecahkan masalah, membuat keputusan, melakukan penelitian, dan menulis dokumen.

Menurut Sari et al., (2013)" Pendekatan pembelajaran yang lebih kreatif digunakan oleh paradigma pembelajaran berbasis proyek, yang mungkin menyoroti pembelajaran kontekstual melalui tugas-tugas yang menantang.

Menurut Maesaroh (2022) , "Karena kerja proyek dapat melibatkan tugas-tugas kompleks berdasarkan pertanyaan dan masalah yang sangat menantang dan membimbing siswa, model pembelajaran berbasis proyek memberikan kesempatan kepada pendidik untuk mengawasi pembelajaran di kelas yang melibatkan kerja proyek. Untuk memungkinkan siswa berkreasi, tugas ini melakukan penelitian, membuat penilaian, menyelesaikan masalah, dan memungkinkan mereka bekerja sendiri.

Model pembelajaran berbasis proyek dapat disimpulkan sebagai model pembelajaran berbasis proyek dengan memperhatikan seluruh penjelasan para ahli di atas. Dengan bantuan pendekatan ini, siswa dapat

memperoleh informasi dan kemampuan baru dengan mengalami langsung bagaimana memecahkan masalah dalam kelompok atau sendiri.

b. Karakteristik Model *Project Based Learning*

Setiap model pembelajaran mempunyai ciri-ciri yang membedakannya dengan model pembelajaran lainnya. Salah satu aspek tersebut adalah model pembelajaran berbasis proyek. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Maesaroh et al., (2022) bahwa pembelajaran berbasis proyek memiliki kualitas yang tercantum di bawah ini:

1. Peserta didik mampu membuat keputusan tentang kerangka kerjanya sendiri
2. Peserta didik mampu menghadapi masalah dan tantangan
3. Peserta didik dapat membangun proses untuk menyelesaikan masalah atau menyelesaikan masalah dengan tantangan.
4. Untuk memecahkan masalah, siswa dapat bekerja sama satu sama lain.
5. Suatu prosedur evaluasi yang dapat digunakan berulang kali dan terus-menerus seiring kemajuan proyek dan proses pembelajaran.
6. Siswa sesekali mempertimbangkan tugas yang telah diselesaikannya.
7. Lingkungan belajar yang sangat mudah beradaptasi dan pemaaf yang memungkinkan terjadinya kesalahan dan modifikasi.

Sedangkan menurut Ayu Hartini, (2017) pembelajaran model *Project Based Learning* memiliki lima karakteristik untuk menjadi pembeda dengan model lainnya yaitu sebagai berikut:

1. Terpusat (*centrality*)

Salah satu pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik adalah model pembelajaran berbasis proyek, kadang-kadang disebut juga dengan pembelajaran berbasis proyek. Oleh karena itu, pendidik harus terampil dalam mendampingi peserta didik.

2. Dikendalikan pertanyaan (*driving question*)

Berpusat pada pertanyaan atau isu yang mungkin menginspirasi siswa untuk menggunakan ide, aturan, dan informasi yang tepat untuk menjawab tantangan.

3. Investigasi konstruktif (*constructive investigations*)

Proyek harus dirancang dan dijalankan dengan cara yang memungkinkan peserta didik memperoleh keterampilan dan pengetahuan baru.

4. Otonomi (*outonomy*)

Aktivitas yang dilakukan siswa adalah penting karena mereka membuat keputusan dan mencari solusi.

5. Realistis/nyata (*realism*)

Aktivitas untuk siswa yang berfokus pada tugas yang mirip dengan situasi dunia nyata atau yang sebenarnya.

- c. Langkah-Langkah Model *Project Based Learning*

Menurut Setiawan et al., (2021) Secara umum langkah-langkah *Project Based Learning* adalah sebagai berikut :

1. Penentuan Proyek

Pada tahap ini, siswa memilih mata pelajaran atau topik proyek berdasarkan tugas proyek guru. Siswa dapat memilih atau memutuskan proyek mana yang akan dikerjakan secara individu atau kelompok. Anda dapat memulai proyek jangka pendek (satu pertemuan) dengan meminta siswa mempertimbangkan tujuan proyek dengan mengajukan beberapa pertanyaan.

2. Perancangan langkah-langkah penyelesaian proyek

Pada tahap ini, dengan bantuan guru, siswa menciptakan proses yang diperlukan untuk menyelesaikan proyek dari awal hingga akhir. Tahap ini mencakup peraturan permainan, memilih tugas yang akan bermanfaat bagi proyek, dan mengatur perlengkapan dan peralatan yang diperlukan.

3. Penyusunan jadwal pelaksanaan Proyek

Siswa sekarang merencanakan semua tugas yang telah mereka buat dan jumlah waktu yang dibutuhkan untuk itu. Untuk tujuan jangka pendek, satu pertemuan sudah cukup untuk mencapai tujuan tersebut; untuk tujuan jangka panjang, setiap langkah tidak perlu ditentukan.

4. Penyelesaian proyek dengan fasilitas dan monitoring guru

Siswa menggunakan desain proyek mereka pada saat ini untuk menghasilkan produk akhir. Tugas jangka panjang selama satu semester dapat diselesaikan di rumah, sedangkan tugas jangka pendek

dapat diselesaikan di sekolah di bawah pengawasan seorang guru.

5. Penyusunan laporan dan persentasi/publikasi hasil proyek

Pada tahap ini, siswa memamerkan kreasi mereka dan bertujuan untuk menghasilkan laporan proyek.

6. Evaluasi proses dan hasil proyek

Siswa sekarang mempertimbangkan tindakan dan hasil proyek mereka. Selain itu, mereka dapat berbicara tentang pengalaman mereka mengerjakan proyek dan memberikan masukan mengenai prosedur dan barang akhir yang mereka hasilkan.

Langkah-langkah pembelajaran berbasis proyek yang dikembangkan oleh menurut Daryanto,(2017) adalah sebagai berikut :

1. Penentuan pertanyaan mendasar (*Start with the essential question*)

Pertanyaan esensial adalah pertanyaan yang dapat memberikan tugas kepada siswa atau berfungsi sebagai titik awal untuk belajar. Penyelidikan ini memilih subjek yang relevan dengan dunia nyata dan meluncurkan penelitian menyeluruh.

2. Mendesain Perencanaan Proyek (*Design a plan for the project*)

Guru dan siswa bekerja sama untuk membuat proyek sehingga siswa memiliki rasa kepemilikan atas usaha tersebut. Aturan permainan, latihan yang mungkin membantu menjawab pertanyaan-pertanyaan kunci, ide-ide untuk menggabungkan beberapa tema potensial, dan rincian tentang persediaan dan peralatan yang dapat digunakan untuk menyelesaikan proyek semuanya termasuk dalam rencana ini.

3. Menyusun jadwal (*Create a schedule*)

Guru dan siswa berkolaborasi untuk menyusun jadwal kegiatan untuk menyelesaikan tugas. Pada tahap ini, tugasnya meliputi membuat strategi untuk menyelesaikan proyek, menetapkan batas waktu, mendorong siswa untuk memikirkan solusi kreatif, dan menawarkan bantuan ketika mereka memilih untuk mengerjakan proyek lain.

4. Memonitor siswa dan kemajuan proyek (*Monitor the students and the progress of the project*)

Sepanjang proyek, Guru bertugas memantau kemajuan siswa dan menawarkan dukungan di setiap tahap. Dengan kata lain, Guru berfungsi sebagai panduan untuk proyek siswa. Untuk mempermudah proses pemantauan, dikembangkan rubrik yang dapat mendokumentasikan seluruh kegiatan penting.

5. Menguji hasil (*Assess the outcome*)

Pengujian hasil membantu pendidik dalam menilai pertumbuhan setiap siswa, mengukur kecerdasan standar, memberikan umpan balik mengenai tingkat pemahaman yang dicapai siswanya, dan mengembangkan rencana pembelajaran yang lebih efektif untuk siswanya. Persentasi atau presentasi proyek adalah dua cara yang dapat digunakan untuk menguji hasil. guru maupun siswa melihat manfaat dan kekurangan proyek. Dan kelompok lain dapat memberikan nasihat atau tanggapan.

6. Mengevaluasi pengalaman (*Evaluate the Experience*)

Setelah guru mengajarkan siswanya tentang tahap memaparkan proyek, untuk dievaluasi.. Refleksi dapat dilakukan secara individual atau kelompok. Dimana siswa diminta untuk menceritakan apa yang mereka rasakan saat menyelesaikan proyek. Dan menemukan solusi baru untuk masalah yang muncul pada tahap pertama pembelajaran.

d. Kelebihan dan Kekurangan Model *Project Based Learning*

Setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan Mia Roosmalisa Dewi (2023). Kelebihan model pembelajaran harus dimaksimalkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Kekurangan model pembelajaran harus diminimalkan dengan mencari solusi terbaik untuk mencapai tujuan pembelajaran.

1. Kelebihan Model *Project Based Learning* menurut terdapat 6 (enam)

kelebihan yaitu sebagai berikut:

- a) Peserta didik menjadi pembelajar yang aktif
- b) Pembelajaran menjadi lebih interaktif dan multiarah.
- c) Pembelajaran menjadi fokus pada siswa.
- d) Guru berfungsi sebagai fasilitator untuk peserta didik.
- e) Meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik
- f) Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanggung jawab atas kegiatan atau aktivitas untuk menyelesaikan tugas, yang membantu mereka menjadi lebih mandiri.

g) Dapat meningkatkan pemahaman peserta didik tentang konsep.

Selanjutnya menurut Apriany et al., (2020) kelebihan Model *Project Based Learning* yaitu sebagai berikut:

- a. Peserta didik dapat mengalami pengalaman baru melalui pembuatan proyek selama kegiatan pembelajaran berlangsung.
- b. Produk yang dihasilkan peserta didik memudahkan mereka untuk menyelesaikan masalah.

Dari sudut pandang para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa manfaat pembelajaran berbasis proyek antara lain memberikan pengalaman segar kepada siswa, mempermudah penyelesaian proyek, menumbuhkan kreativitas, dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

2. Kekurangan model pembelajaran Project Based Learning

Menurut Rizkiana et al., (2023), model pembelajaran berbasis proyek memiliki kelemahan: "*Paradigma Project Based Learning* mempunyai beberapa kelemahan, seperti membatasi partisipasi kelompok dan menimbulkan keraguan terhadap kemampuan siswa dalam mempelajari lebih dari satu mata pelajaran dalam satu waktu." Selain itu, " Metodologi pembelajaran berbasis proyek mempunyai kekurangan, seperti perlunya pembelajaran yang menyeluruh dan jangka waktu pelaksanaan yang lama "..

Menurut Damayanti Nababan et al., (2023) kekurangan

model pembelajaran berbasis proyek adalah bahwa " Siswa yang mengikuti kegiatan pembelajaran lebih sedikit akan lebih kreatif, sesuai dengan pendekatan pembelajaran berbasis proyek." Namun, menurut Purwawinangun, (2023), " Paradigma pembelajaran berbasis proyek mempunyai dua kelemahan, yaitu membuat proyek memerlukan peralatan yang lengkap, serta membutuhkan banyak media dan materi pembelajaran."

Menurut para ahli di atas, kelemahan pembelajaran berbasis proyek adalah bahwa itu dapat menyebabkan siswa menjadi kurang aktif dalam kelompok. Kelemahan lainnya adalah bahwa membutuhkan peralatan yang lengkap, yang akan memakan waktu dan membutuhkan biaya yang mahal.

4. Pembelajaran IPAS

a. Pengertian Pembelajaran IPAS

Pelajaran IPAS mempelajari fenomena alam. Seperti yang dinyatakan oleh Rahmawati et al., (2023) , istilah "sains" berasal dari bahasa Latin, "scientia", yang berarti "pengetahuan". Tubuh pengetahuan, serta metode yang digunakan untuk memperolehnya, terdiri dari sains dan prosesnya. Produk dan proses seni adalah satu. Baik produk maupun proses adalah bagian dari ilmu pengetahuan sejati. Proses yang digunakan para ilmuwan untuk melakukan penyelidikan adalah seni. Merumuskan masalah, merumuskan hipotesis, merancang eksperimen, mengumpulkan data, menganalisis, dan akhirnya menyimpulkan adalah semua langkah

dalam proses ini.

Menurut Purwawinangun, (2023), Istilah bahasa Inggris "*natural science*", yang berarti alam atau "berkaitan dengan alam", adalah asal muasal frasa "ilmu alam" (IPA). Oleh karena itu, "ilmu alam" dapat dipahami sebagai "ilmu yang berkaitan dengan alam yang mempelajari apa yang terjadi di alam" atau sekadar "ilmu alam".

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran saintifik adalah ilmu yang menyelidiki gejala-gejala alam semesta beserta isinya yang terjadi dalam kehidupan dengan memperhatikan sejumlah definisi dan sudut pandang ahli yang telah diberikan di atas. Sains menyelidiki fenomena dan gejala yang ada di dunia nyata. Metode ilmiah seperti objektivitas dan rasionalitas digunakan untuk mencapai hal ini.

Di kelas IPS, siswa belajar tentang serangkaian peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi terkait masalah sosial. Topik yang dibahas pada topik ini di tingkat SD/MI meliputi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi. Siswa yang mengikuti kursus ini dipersiapkan untuk menjadi warga negara Indonesia yang bertanggung jawab, demokratis, serta warga global yang menjunjung perdamaian.

b. Karakteristik Pembelajaran IPAS

Menurut Suhelayanti, et al., (2023) Ilmu pengetahuan selalu berkembang mengikuti perkembangan zaman. Ada kemungkinan bahwa apa yang sebelumnya kita pahami sebagai fakta ilmiah akan berubah di masa depan. Oleh karena itu, sains merupakan upaya berkelanjutan

manusia untuk menemukan kebenaran dan menggunakannya demi kepentingan masyarakat. Ini adalah bidang yang selalu berkembang.

Daya alam yang membantu manusia memenuhi kebutuhan mereka juga semakin berkurang. Banyak masalah yang dihadapi disebabkan oleh peningkatan eksponensial populasi manusia. Seringkali, permasalahan tidak dapat diselesaikan dengan menggunakan satu perspektif saja, seperti dalam kasus ilmu sosial atau ilmu alam. Sebaliknya, diperlukan strategi yang lebih komprehensif yang mencakup beberapa bidang akademis untuk mengatasi masalah ini. Pemahaman IPAS (sains dan sosial) dan keterampilan proses adalah dua komponen utama pembelajaran IPAS. Pembelajaran IPAS harus dipadukan dengan pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial untuk memberikan pemahaman ini kepada siswa.

c. Tujuan dan Manfaat Pembelajaran IPAS

Menurut Ayu Nanda Septiana, (2023) Untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang manfaat pembelajaran IPAS, kita harus memahami hubungan antara Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). IPAS dapat membantu peserta didik menumbuhkan keingintahuannya terhadap fenomena yang terjadi di sekitarnya. Keingintahuan ini dapat memicu peserta didik untuk memahami bagaimana alam semesta bekerja dan berinteraksi dengan kehidupan manusia di muka bumi. Pemahaman ini dapat dimanfaatkan untuk mengidentifikasi berbagai permasalahan yang dihadapi dan

menemukan solusi untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan

Mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang segala sesuatu yang berkaitan dengan alam kita adalah salah satu dari banyak manfaat mempelajari Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Selain itu, ada beberapa keuntungan lain dari mempelajari mata pelajaran ini, antara lain sebagai berikut:

- 1) Menginspirasi minat tentang keadaan alam.
- 2) Menawarkan pemahaman tentang ide-ide organik yang praktis untuk kehidupan sehari-hari.
- 3) Turut serta menjaga, mengendalikan, dan menjaga alam.
- 4) Memiliki kemampuan membentuk konsep terhadap lingkungan sekitar.
- 5) Ide-ide ilmu pengetahuan alam sangat membantu dalam menggambarkan berbagai kejadian alam dan mencari solusi terhadap permasalahan ini.
- 6) Menumbuhkan rasa cinta terhadap alam yang merupakan ciptaan Tuhan Yang Maha Esa.
- 7) Mengakui betapa pentingnya alam bagi kehidupan sehari-hari.
- 8) Memiliki pemahaman tentang teknologi dan pengaruhnya serta interaksinya dengan kehidupan sehari-hari.
- 9) Memberikan informasi untuk membantu manusia memahami bagaimana makhluk hidup berevolusi dari waktu ke waktu.
- 10) Menmemberikan informasi tentang bagaimana alam semesta diciptakan

dan bagaimana alam semesta tercipta.

- 11) Membantu masyarakat dalam kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan

Oleh karena itu, pemahaman sains memberi siswa kesempatan untuk belajar lebih banyak tentang alam dan diri mereka sendiri, dan juga membantu mereka menjadi lebih mahir dalam menerapkan apa yang mereka pelajari dalam kehidupan sehari-hari. Penekanan proses pembelajaran adalah memberikan siswa pengalaman langsung sehingga mereka dapat mengembangkan kapasitas untuk menyelidiki dan memahami alam dari sudut pandang ilmiah.

Mempelajari Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Muhamad Basori, (2016) juga memungkinkan kita mempelajari konsep-konsep praktis, nilai-nilai, sikap, dan keterampilan sosial serta memahami kemajuan masyarakat Indonesia dari dulu hingga saat ini, semua itu membuat kita bangga sebagai orang Indonesia.

Pembelajaran IPS juga diharapkan dapat membantu kita mengembangkan keterampilan berikut:

- 1) Mempelajari gagasan-gagasan yang berkaitan dengan lingkungan hidup dan kehidupan masyarakat.
- 2) Memiliki kapasitas dasar untuk berpikir kritis dan rasional, rasa ingin tahu, pemecahan masalah, dan keterampilan sosial.
- 3) Berbakti dan sadar akan cita-cita manusia dan masyarakat.

- 4) Mampu berinteraksi, bekerja sama, dan bersaing secara lokal, nasional, dan internasional dalam masyarakat majemuk.

Berikutnya menjelaskan manfaat pembelajaran IPS di antaranya:

- 1) Mengajari siswa bagaimana menjadi warga negara yang baik, mengakui bahwa dirinya adalah ciptaan Tuhan, memahami hak dan tanggung jawabnya sebagai warga negara, mengamalkan demokrasi, menghargai kebanggaan dan tanggung jawab bangsa, serta membela kebanggaan terhadap negaranya.
- 2) Mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan inkuiri untuk memahami, membedakan, mengevaluasi, dan memiliki keterampilan sosial untuk mengambil bagian dalam pemecahan masalah sosial. menempatkan lebih banyak kreativitas dan inovasi dalam program pembelajaran; berlatih belajar mandiri dan membangun kesatuan.
- 3) prinsip-prinsip terpuji dalam hidup, seperti etika, keadilan, dan moralitas, untuk memastikan bahwa Anda memiliki standar moral yang tinggi.
- 4) Meningkatkan kesadaran sosial dan kesadaran lingkungan dan kemasyarakatan dengan menumbuhkan keterampilan sosial, kebiasaan, dan kecerdasan.
- 5) Diharapkan bahwa pembelajaran IPS juga dapat membantu peserta didik untuk menghayati.

Berikut ini dapat ditarik kesimpulan para ahli mengenai tujuan

dan manfaat pendidikan ilmiah:

- 1) Mendorong rasa ingin tahu dan minat anak agar termotivasi untuk mempelajari fenomena manusia dan alam semesta serta kaitannya dengan kehidupan di bumi.
- 2) Berperan aktif dalam menjaga, mempertahankan, dan melestarikan lingkungan hidup, serta mengelola sumber daya alam secara bijaksana.
- 3) Kembangkan kemampuan investigasi untuk mengenali, mengartikulasikan, dan menyelesaikan masalah dengan tindakan praktis.
- 4) Mengenali identitasnya, konteks sosial di mana ia hidup, dan cara masyarakat dan keberadaan manusia berkembang sepanjang waktu.
- 5) Mengetahui syarat-syarat yang harus dipenuhi agar peserta didik dapat bergabung dalam suatu komunitas, organisasi nasional, dan komunitas global agar mampu membantu menyelesaikan permasalahan baik yang berkaitan dengan dirinya maupun lingkungan sekitarnya; Selain itu, memperoleh pengetahuan dan pemahaman tentang konsep IPAS dan memanfaatkannya dalam kehidupan sehari-hari.

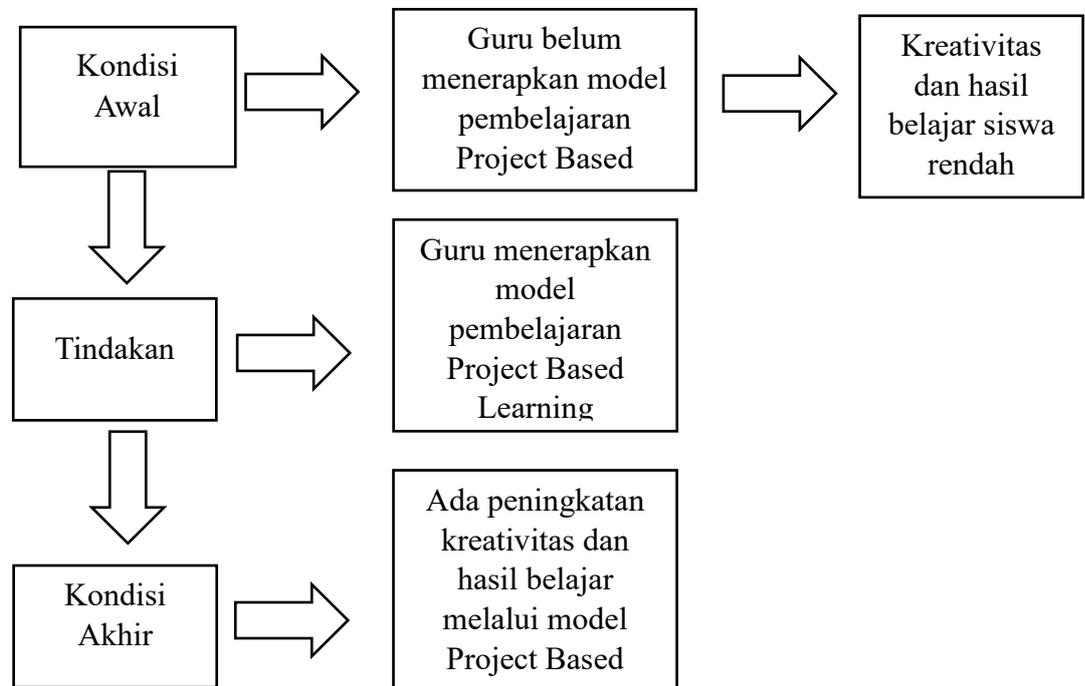
B. Kerangka Berpikir

IPAS merupakan gabungan dari Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang membahas tentang makhluk hidup dan benda mati

di alam semesta, serta interaksi yang terjadi di dalamnya, dan membahas kehidupan manusia sebagai makhluk sosial dan individu serta interaksinya dengan lingkungan

Pembelajaran IPAS di SDN 02 Nambangan Kidul Kota Madiun menggunakan metode konvensional, yaitu guru memberikan materi dan masih berpusat pada buku sehingga kreativitas siswa rendah. Dan metode tersebut kurang efektif karena siswa tidak menguasai materi dengan baik yang disampaikan guru sehingga jika diberi pertanyaan siswa hanya diam yang menyebabkan kurang aktif dan kreatif dalam menyampaikan pendapat antara peserta didik dengan gurunya dan antara peserta didik dengan peserta didik lainnya sehingga mengakibatkan proses kegiatan pembelajaran di dalam kelas menjadi kurang menarik dan terkesan monoton.

Rendahnya minat siswa untuk belajar IPAS berpengaruh pada rendahnya hasil belajar siswa. Hal ini membuat guru harus kreatif dan inovatif dalam memilih metode pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajarnya. Metode *Project Based Learning* (PJBL) adalah merupakan salah satu metode pembelajaran yang berbasis proyek sebagai media yang bermanfaat bagi didik dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan melatih siswa dalam memberikan wawasan yang luas terhadap suatu masalah. Penerapan model *Project Based Learning* (PJBL) diharapkan mampu mempermudah siswa dalam memahami materi IPAS sehingga termotivasi untuk belajar yang berdampak pada meningkatnya hasil belajar dan kreativitas siswa.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

C. Hipotesis Tindakan

Hipotesis adalah respons sementara, yang dinyatakan sebagai pernyataan, terhadap tantangan penelitian yang kebenarannya belum diketahui. Berikut hipotesis kerja yang diajukan, dengan mempertimbangkan definisi permasalahan dan tujuan penelitian: “Di SDN 02 Nambangan Kidul Kota Madiun, kelas IV topik IPA dan sains dapat memperoleh manfaat dari peningkatan kreativitas dan hasil belajar melalui pemanfaatan Metode *Project Based Learning* (PJBL).