



PENERAPAN MODEL *PROJECT BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS PEMBELAJARAN SISWA KELAS II SD PADA TEMA HIDUP RUKUN

Oleh:

Feranika Oftaviani^{1*}, Titi Anjarini², Riawan Yudi Purwoko³

^{1*, 2, 3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Purworejo

*Email: feranika21@gmail.com

DOI: 10.37081/jipdas.v3i03.1611

Article history:

Submitted: 01 Agustus 2023

Accepted: 03 Agustus 2023

Published: 06 Agustus 2023

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model *Project Based Learning (PjBL)* dapat meningkatkan kreativitas pembelajaran siswa pada tema Hidup Rukun. Subjek penelitian ini adalah 13 siswa kelas 2 SD Negeri Lubangkidul. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pengumpulan data dilaksanakan dengan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan teknik presentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* dapat meningkatkan kreativitas pembelajaran siswa pada pembelajaran tematik tema Hidup Rukun subtema 4 Hidup Rukun di Masyarakat pada kelas 2 SD Negeri Lubangkidul. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil pengamatan yang menunjukkan nilai keterlaksanaan pembelajaran pada siklus I adalah 88,125% dan meningkat pada siklus II menjadi 95%. Nilai kreativitas pembelajaran siswa yang semula terbilang cukup rendah dan perlu ditingkatkan, pada siklus I kreativitas klasikal pembelajaran siswa sebesar 73,08%, meningkat pada siklus II menjadi 80,77% dengan jumlah siswa tuntas 11 dari total 13 siswa. Sehingga terbukti bahwa penerapan model *project based learning* dapat meningkatkan kreativitas pembelajaran siswa kelas 2 SD pada tema hidup rukun.

Kata Kunci: Kreativitas Pembelajaran Siswa, Model *Project Based Learning*, Tema Hidup Rukun.

1. PENDAHULUAN

Proses pembelajaran pada kurikulum 2013 dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, dan memotivasi siswa untuk lebih mengembangkan kreativitas sesuai dengan pengalaman serta meningkatkan hasil belajar. Pada kurikulum 2013 peran yang dimiliki oleh seorang guru adalah sebagai fasilitator. Untuk menjadi fasilitator yang baik guru harus mempersiapkan rancangan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa agar mencapai tujuan pembelajaran (Sofan Amri, 2013: 19). Guru seharusnya tahu strategi dan model pembelajaran yang cocok diterapkan selama kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran di kelas hendaknya merangsang aktivitas kreatif siswa agar berkembang. Akan tetapi, pada realitanya tidak semua pembelajaran di kelas memberi perhatian terhadap pengembangan kreativitas pembelajaran siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara guru kelas 2 di SD Negeri Lubangkidul, kreativitas pembelajaran siswa masih kurang dan perlu ditingkatkan lagi. Ibu Nur Chayati, S.Pd.I. selaku guru kelas 2 mengungkapkan bahwa dari total 13 siswa, sekitar 60% siswa belum kreatif dan 40% siswa sudah cukup kreatif. Pada saat observasi, proses pembelajaran tematik tema hidup rukun sedang berlangsung, guru menjelaskan materi dan siswa mendengarkan penjelasan guru, namun pada kenyataannya tidak semua siswa duduk dan mendengarkan penjelasan guru. Terdapat beberapa siswa yang mengobrol dengan teman sebangkunya atau bermain sendiri saat guru menjelaskan materi. Hal



ini terjadi karena guru mengajar secara informatif (klasikal) dengan ceramah sehingga siswa kurang berpendapat saat proses pembelajaran berlangsung. Pada pembelajaran klasikal umumnya terjadi komunikasi searah antara guru ke siswa, sehingga siswa menjadi kurang aktif dalam mengekspresikan ide-idenya saat kegiatan pembelajaran.

Salah satu upaya agar proses pembelajaran tidak lagi monoton, komunikasi tidak satu arah, serta pembelajaran dapat membangkitkan kreativitas siswa menjadi lebih aktif dan kreatif sehingga pelajaran akan lebih bermakna, yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)*. *Project Based Learning (PjBL)* menurut *Buck Institute For Education (BIE)* dalam Surya (2018:43) adalah pembelajaran yang melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran baik dalam memecahkan suatu permasalahan maupun memberikan peluang bagi siswa untuk lebih mengekspresikan kreativitas mereka sehingga dapat meningkatkan hasil belajar dan kreativitas pembelajaran siswa. Menurut Astuti (dalam Wulandari, 2019: 99) kelebihan dari model pembelajaran *Project Based Learning* yaitu (a) menumbuhkan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran, (b) dapat mengembangkan penguasaan materi dan kreativitas pembelajaran siswa dalam memecahkan masalah, (c) meningkatkan kemauan siswa melaksanakan rancangan tindakan kreatif yang telah dibuat kelompoknya, (d) melatih siswa dapat bekerja sama dalam kerja kelompok. Selain memiliki kelebihan, model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* juga memiliki beberapa kelemahan. Beberapa kelemahan *Project based learning* dalam Ridwan (2017: 178) adalah: (a) Membutuhkan banyak waktu untuk menyelesaikan masalah dan menghasilkan produk, (b) Membutuhkan biaya yang cukup, (c) Membutuhkan guru yang terampil dan mau belajar, (d) Membutuhkan fasilitas, peralatan, dan bahan yang memadai, (e) Tidak sesuai untuk siswa yang mudah menyerah dan tidak memiliki pengetahuan serta keterampilan yang dibutuhkan, dan (f) Kesulitan melibatkan semua siswa dalam kerja kelompok.

Langkah-langkah pembelajaran dalam model pembelajaran *Project Based Learning* sebagaimana yang dikembangkan oleh *The George Lucas Educational Foundation* (dalam Nugraha, 2018: 10) terdiri dari: (a) *Start With the Essential Question*, dimana pembelajaran dimulai dengan pertanyaan esensial, (b) *Design a Plan for the Project*, melakukan perencanaan secara kolaboratif antara pengajar dan siswa agar siswa merasa “memiliki” atas proyek tersebut, (c) *Create a Schedule*, menyusun jadwal aktivitas dalam menyelesaikan proyek, (d) *Monitor the Students and the Progress of the Project*, memonitor aktivitas siswa selama menyelesaikan proyek, (e) *Assess the Outcome*, memberikan penilaian untuk membantu pengajar dalam menyusun strategi pembelajaran berikutnya, dan (f) *Evaluate the Experience*, pengajar dan siswa melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah dijalankan dengan mengungkapkan perasaan dan pengalaman siswa selama menyelesaikan proyek. Menurut Kristin (dalam Surya, 2018:42) kreativitas merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menghasilkan suatu hal yang baru, baik dari ide dan gagasan yang dimilikinya akan menghasilkan sesuatu yang memiliki daya guna. Dalam hal ini guru juga berperan aktif dalam membantu mengembangkan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran atau dapat disebut sebagai kreativitas pembelajaran siswa. Kreativitas pembelajaran siswa merupakan kreativitas yang muncul dalam pembelajaran yang diarahkan untuk mengembangkan ide kreatif siswa.

Meningkatkan kreativitas pembelajaran siswa, diperlukan aspek-aspek indikator yang dapat mengukur tingkat kreativitas pembelajaran siswa. Pengukuran kreativitas pembelajaran yang dikembangkan oleh Guilford (dalam Nugraha, 2018:11) yaitu: 1) Kelancaran (*fluency*) adalah kemampuan siswa untuk menghasilkan banyak gagasan secara mandiri. 2) Keluwesan (*flexibility*) adalah kemampuan siswa untuk mengemukakan bermacam-macam pemecahan masalah atau pendekatan terhadap masalah yang sedang dihadapi. 3) Keaslian (*originality*) adalah kemampuan siswa untuk mencetuskan berbagai gagasan dengan cara-cara yang asli berdasarkan pemikirannya sendiri dan dengan cara-cara yang tidak klise atau mengubah makna yang sebelumnya sudah diketahui. 4) Penguraian (*elaboration*) adalah kemampuan siswa untuk meninjau atau mengecek kembali suatu persoalan yang sedang dihadapi berdasarkan pandangan atau perspektif yang berbeda dengan apa yang sudah diketahui sebelumnya oleh banyak orang. Siswa dikategorikan kreatif atau kreativitas pembelajaran siswa sudah baik apabila sebagian besar siswa (75% dari jumlah siswa) telah



mencapai kriteria ketuntasan pada setiap aspek-aspek indikator kreativitas pembelajaran siswa, yaitu kelancaran, keluwesan, keaslian dan penguraian.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan meningkatkan kreativitas pembelajaran siswa kelas 2 pada tema Hidup Rukun subtema 4 Hidup Rukun di Masyarakat dengan menggunakan model pembelajaran Project Based Learning (PjBL). Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, masing-masing siklus terdiri dari empat tahap yaitu: 1) perencanaan, 2) pelaksanaan, 3) pengamatan, dan 4) refleksi. Penelitian dilaksanakan pada semester ganjil di SD Negeri Lubangkidul. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 2 SD Negeri Lubangkidul dengan jumlah 13 siswa, yang terdiri dari 7 siswa laki-laki dan 6 siswa perempuan. Variabel yang menjadi sasaran dalam penelitian ini adalah kreativitas pembelajaran siswa kelas 2 SD Negeri Lubangkidul pada tema 1 Hidup Rukun subtema 4 Hidup Rukun di Masyarakat dengan diterapkannya model project based learning. Teknik pengumpulan data dilaksanakan dengan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Data dianalisis dengan membandingkan Siklus I dengan Siklus II menggunakan teknik persentase, selanjutnya dapat diperoleh persentase hasil peningkatannya. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah: 1) perangkat pembelajaran berupa silabus, RPP Siklus I dan Siklus II, buku guru serta buku siswa. 2) Lembar observasi keterlaksanaan kegiatan pembelajaran dan lembar observasi kreativitas pembelajaran siswa.

Tabel 1. Aspek Pengukuran dalam Lembar Observasi Kreativitas Pembelajaran Siswa

Aspek	Skor	Diskriptor
Kelancaran/ <i>Fluency</i>	4	Sangat baik dalam menghasilkan ide/ gagasan yang relevan
	3	Baik dalam menghasilkan ide/ gagasan yang relevan
	2	Cukup baik dalam menghasilkan ide/ gagasan yang relevan
	1	Kurang baik dalam menghasilkan ide/ gagasan yang relevan
Keluwesan/ <i>Flexibility</i>	4	Sangat baik dalam menyelesaikan masalah atau jawaban suatu pertanyaan yang bervariasi
	3	Baik dalam menyelesaikan masalah atau jawaban suatu pertanyaan yang bervariasi
	2	Cukup baik dalam menyelesaikan masalah atau jawaban suatu pertanyaan
	1	Kurang baik dalam menyelesaikan masalah atau jawaban suatu pertanyaan
Keaslian/ <i>Originality</i>	4	Menghasilkan produk berbeda dari yang lain secara lengkap dan tepat
	3	Menghasilkan produk berbeda dari yang lain namun kurang lengkap dan tepat
	2	Menghasilkan produk berbeda dari yang lain namun tidak lengkap dan tidak tepat
	1	Menghasilkan produk yang sama dengan yang lain
Elaborasi/ <i>Elaboration</i>	4	Menguraikan penyelesaian dari permasalahan yang diberikan dengan terperinci dan tepat
	3	Menguraikan penyelesaian dari permasalahan yang diberikan dengan terperinci namun kurang tepat
	2	Menguraikan penyelesaian dari permasalahan yang diberikan kurang terperinci dan tepat
	1	Menguraikan penyelesaian dari permasalahan yang diberikan tidak terperinci

(Dimodifikasi dari Tama, H. N., 2019: 25)



Analisis data keterlaksanaan pembelajaran dapat diperoleh dari hasil data observasi guru selama proses pembelajaran dengan menggunakan rumus yang dikembangkan Purwanto dalam Purnamasari (2018:13) sebagai berikut:

$$\text{Nilai keterlaksanaan pembelajaran} = \frac{\text{Skor di peroleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100$$

Setelah data diolah kemudian dianalisis berdasarkan pada kategori penilaian yang dikembangkan Purwanto dalam Purnamasari (2018:13) di bawah ini:

Tabel 2. Kategori Penilaian Pengamatan Hasil Observasi Guru

Total Skor	Kategori Penilaian
80 - 100	Sangat Baik
70 - 79	Baik
60 - 69	Cukup
50 - 59	Kurang Baik
≤ 49	Sangat Kurang

(Purwanto dalam Purnamasari, 2018:13)

Analisis hasil observasi kreativitas pembelajaran siswa dalam belajar tematik tema 1 subtema 4 Hidup Rukun di Masyarakat, setiap pembelajaran dilakukan dengan menghitung jumlah skor tiap-tiap butir pernyataan sesuai dengan aspek-aspek yang diamati dari tiap indikator berdasarkan pedoman penskoran yang telah dibuat.

Cara menghitung nilai kreativitas pembelajaran siswa adalah sebagai berikut:

$$N = \frac{A}{B} \times 100$$

Keterangan:

N = Nilai kreativitas pembelajaran siswa

A = Jumlah skor yang diperoleh siswa pada setiap aspek

B = Jumlah skor total maksimal pada setiap aspek

Nilai kreativitas siswa yang diperoleh dianalisis berdasarkan pada tabel kualifikasi di bawah ini:

Tabel 3. Kualifikasi Hasil Analisis Data Observasi Kreativitas Pembelajaran Siswa

No	Nilai Kreativitas Siswa	Kualifikasi
1	80 – 100	Kreativitas Siswa Sangat Baik
2	70 – 79	Kreativitas Siswa Baik
3	60 – 69	Kreativitas Siswa Cukup Baik
4	50 – 59	Kreativitas Siswa Kurang Baik
5	≤ 49	Kreativitas Siswa Sangat Kurang

(Purwanto dalam Tama, 2019:53)

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini yaitu, kreativitas pembelajaran siswa dikatakan meningkat apabila dalam proses pembelajaran terlihat adanya peningkatan jumlah siswa yang tuntas dari siklus I ke siklus berikutnya dan persentase kreativitas pembelajaran siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus berikutnya dengan kriteria ketuntasan minimal sebesar 76.



3. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

Tabel 4. Hasil Pengamatan Kreativitas Pembelajaran Siswa Pada Siklus I

Nama Siswa	Aspek Pengukuran Kreativitas				Jumlah Skor	Nilai	Presentase	Kriteria
	Kelancaran	Keluwesan	Keaslian	Elaborasi				
Alfandi	3	2	3	3	11	68,75	68,75 %	Cukup kreatif
Alisha	3	3	3	3	12	75	75 %	Kreatif
Damar	3	2	3	3	11	68,75	68,75 %	Cukup kreatif
Dara	3	3	3	3	12	75	75 %	Kreatif
Gannes	3	3	4	3	13	81,25	81,25 %	Sangat kreatif
Ircham	3	3	4	3	13	81,25	81,25 %	Sangat kreatif
Lutfi	3	2	3	3	11	68,75	68,75 %	Cukup kreatif
Bintang	3	3	3	3	12	75	75 %	Kreatif
Nadia	3	4	3	3	13	81,25	81,25 %	Sangat kreatif
Nur	3	3	4	3	13	81,25	81,25 %	Sangat kreatif
Zahra	3	2	2	2	9	56,25	56,25 %	Kurang kreatif
Sigit	3	2	3	3	11	68,75	68,75 %	Cukup kreatif
Tri	3	3	3	3	12	75	75 %	Kreatif

Berdasarkan hasil analisis data pada setiap aspek/ indikator kreativitas pembelajaran siswa yang ditunjukkan pada tabel 4, hasil pengamatan menunjukkan nilai klasikal kreativitas pembelajaran siswa pada siklus I adalah 61,54 % dan berada dalam kategori cukup baik namun belum memenuhi indikator keberhasilan, sehingga perlu dilakukan perbaikan nilai pada siklus II.

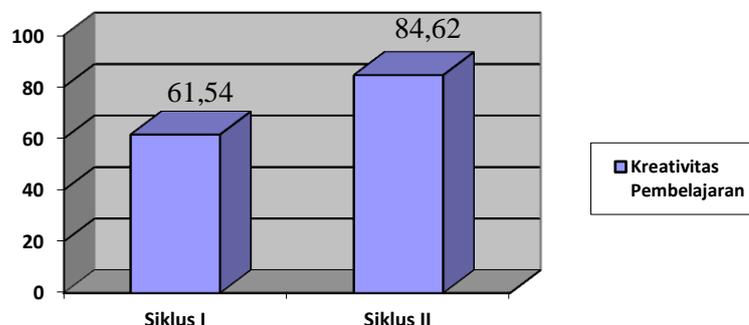
Tabel 5. Hasil Pengamatan Kreativitas Pembelajaran Siswa Pada Siklus II

Nama Siswa	Aspek Pengukuran Kreativitas				Jumlah Skor	Nilai	Presentase	Kriteria
	Kelancaran	Keluwesan	Keaslian	Elaborasi				
Alfandi	3	3	3	3	12	75	75 %	Kreatif
Alisha	3	2	3	3	11	68,75	68,75 %	Cukup kreatif
Damar	3	2	3	3	11	68,75	68,75 %	Cukup kreatif
Dara	3	3	3	3	12	75	75 %	Kreatif
Gannes	4	4	3	3	14	87,5	87,5 %	Sangat kreatif
Ircham	4	3	3	4	14	87,5	87,5 %	Sangat kreatif
Lutfi	3	3	3	3	12	75	75 %	Kreatif
Bintang	3	3	3	3	12	75	75 %	Kreatif
Nadia	4	3	3	3	13	81,25	81,25 %	Sangat kreatif
Nur	3	3	3	3	12	75	75 %	Kreatif
Zahra	3	3	3	3	12	75	75 %	Kreatif
Sigit	3	4	3	3	13	81,25	81,25 %	Sangat kreatif
Tri	3	3	3	3	12	75	75 %	Kreatif

Pada Siklus II terdapat peningkatan presentase kreativitas pembelajaran siswa yang semula presentase nilai klasikal kreativitas pembelajaran siswa pada siklus I adalah 61,54 % dan berada dalam kategori cukup baik, meningkat pada siklus II menjadi 84,62 % dengan kategori kreativitas siswa sangat baik.



Grafik 1. Hasil Pengamatan Kreativitas Pembelajaran Siswa Pada Siklus I



Persentase kreativitas pembelajaran siswa pada siklus I dan siklus II mengalami peningkatan. Rata-rata kreativitas pembelajaran siswa pada siklus I yang semula 61,54 % meningkat pada siklus II menjadi 84,62 % dengan kualifikasi kategori kreativitas pembelajaran siswa sangat baik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru wali kelas setelah dilaksanakan pembelajaran dengan model *Project Based Learning*, pembelajaran yang awalnya bersifat klasikal dan terjadi komunikasi satu arah, kini pembelajaran menjadi lebih aktif dan bermakna, siswa juga tidak lagi pasif saat pembelajaran. Penerapan model *Project Based Learning* berdampak baik bagi siswa, siswa menjadi lebih leluasa untuk berkreasi mewujudkan ide/ gagasannya. Hal ini yang membuat siswa menjadi lebih kreatif dalam membuat proyek untuk menyelesaikan permasalahan sehari-hari, serta meningkatkan kreativitas pembelajaran siswa khususnya pada pembelajaran tematik tema 1 subtema 4.

2. Pembahasan

Berdasarkan hasil wawancara sebelum penelitian diketahui bahwa guru lebih sering melakukan pembelajaran secara tradisional dengan model *teacher center* atau pembelajaran berpusat pada guru, dimana siswa duduk mendengarkan penjelasan guru, sehingga siswa kurang terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran yang mengakibatkan siswa pasif dalam belajar, dan rendahnya kreativitas pembelajaran siswa. Salah satu upaya untuk meningkatkan kreativitas pembelajaran siswa dalam pembelajaran tematik adalah dengan melakukan perbaikan dalam model pembelajaran yang digunakan. Kreativitas akan berkembang dalam lingkungan belajar yang mendukung, namun akan padam jika tidak didukung oleh lingkungan sekitar. Siswa perlu aktif mengembangkan ide agar dapat menjadi kreatif. Oleh karena itu diperlukan model pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas pembelajaran siswa, salah satunya dengan penerapan model *Project Based Learning* (PjBL). Model *Project Based Learning* (PjBL) mampu melatih siswa dalam mengembangkan penguasaan materi, kreativitas pembelajaran siswa, dan menghasilkan tindakan kreatif dalam membuat proyek yang melibatkan siswa secara aktif saat proses pembelajaran.

Berdasarkan analisis data pada Siklus I, presentase nilai klasikal kreativitas pembelajaran siswa adalah 61,54 % dan berada dalam kategori cukup baik. Hal ini terjadi karena siswa belum memiliki gambaran terkait model pembelajaran baru dan siswa juga kesulitan dalam menemukan ide/ gagasan untuk membuat produk yang bervariasi dan berbeda dengan yang lain. Hasilnya siswa hanya mencontoh apa yang guru (peneliti) contohkan. Kreativitas pembelajaran siswa pada Siklus II terjadi peningkatan dalam beberapa aspek dibandingkan saat siklus I berlangsung. Terjadi peningkatan karena pada siklus II dibantu dengan video pembelajaran terkait proyek yang akan dibuat karena selama Siklus I siswa mengalami kesulitan dalam menentukan produk apa yang akan dibuat, sehingga siswa memperoleh gambaran terkait pembuatan produk.

Menurut hasil analisis data siklus I dan siklus II, kreativitas klasikal pembelajaran siswa pada pembelajaran tematik tema 1 subtema 4 hidup rukun di masyarakat dengan diterapkannya model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) mengalami peningkatan. Hal ini dapat dibuktikan



dengan hasil kreativitas klasikal pembelajaran siswa pada siklus I sebesar 61,54%, meningkat menjadi 84,62% pada siklus II. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa kreativitas pembelajaran siswa yang terdiri dari 4 aspek kreativitas pembelajaran pada pembelajaran subtema 4 hidup rukun di masyarakat telah mencapai target ketuntasan kreativitas pembelajaran. Pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau setidaknya sebagian besar (75%) siswa terlibat secara aktif, baik fisik, mental maupun sosial dalam proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan kreativitas pembelajaran dalam proses pembelajaran di kelas menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL).

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilaksanakan dalam 2 (dua) siklus penelitian tindakan kelas pada pembelajaran Tematik kelas 2 SD Negeri Lubangkidul dapat disimpulkan bahwa:

1. Penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dengan langkah (a) Penentuan pertanyaan mendasar, (b) Perencanaan proyek, (c) Menyusun jadwal, (d) Memonitor siswa dan kemajuan proyek, (e) Penilaian hasil, dan (f) Evaluasi pengalaman pada Tema 1 Hidup Rukun, Subtema 4 Hidup Rukun di Masyarakat dapat meningkatkan kreativitas pembelajaran siswa.
2. Penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) pada Tema 1 Hidup Rukun, Subtema 4 Hidup Rukun di Masyarakat dapat meningkatkan kreativitas pembelajaran siswa. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil data pengamatan dari semua aspek yang telah ditentukan sebelumnya, pada siklus I kreativitas klasikal pembelajaran siswa adalah 61,54% dan meningkat pada siklus II menjadi 84,62%. Persentase inilah yang menunjukkan bahwa penerapan model *Project Based Learning* dapat meningkatkan kreativitas pembelajaran siswa kelas 2 SD pada tema Hidup Rukun.

5. DAFTAR PUSTAKA

Sofan Amri. 2013. *Pengembangan & Model Pembelajaran dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.

Surya, A. P., et.al. 2018. Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) untuk Meningkatkan Kreativitas Hasil Belajar dan Kreativitas Siswa Kelas III SD Negeri Sidorejo Lor 01 Salatiga. *Jurnal Pesona Dasar*, 6, 41-45.

Wulandari, A. S., et.al. 2019. Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Kreativitas Siswa SMP pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sains Indonesia*, 1, 97-108.

Ridwan Abdullah Sani. 2017. *Pembelajaran Sainifik untuk Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi Aksara.

Nugraha, A. R., et.al. 2018. Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar IPA pada Siswa Kelas 5 SD. *Jurnal Kalam Cendekia*, 6, 9-15.

Tama, H. N., 2019. "Pengaruh Model *Project Based Learning* (Pjbl) Terhadap Kemampuan Komunikasi Sains Dan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas VII SMPN 22 Bandar Lampung". Skripsi. FKIP, Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Lampung, Bandar Lampung.

Purnamasari, J., et.al. 2018. Peningkatan Pembelajaran Tematik dengan Pendekatan Scientific Di Kelas I SDN 15 Ulu Gadut Kota Padang. *e-Jurnal Inovasi Pembelajaran SD*, 6, 11-24.