

## **BAB 2**

### **TINJAUN TEORETIS**

#### **2.1. Kajian Pustaka**

##### **2.1.1. Konsep Belajar dan Pembelajaran**

Belajar dan pembelajaran merupakan suatu konsep yang saling berkaitan satu sama lain dalam proses pendidikan untuk mencapai tujuan pendidikan yang lebih baik. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pembelajaran Pendidikan Nasional bahwa Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar yang langsung dalam suatu lingkungan belajar. Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk mendapatkan suatu perubahan yang baru sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Dalam penelitian ini, teori belajar yang digunakan adalah teori belajar konstruktivisme. Teori konstruktivisme adalah “Sebuah teori yang memberikan kebebasan terhadap manusia yang ingin belajar atau mencari Kebutuhannya dengan kemampuan untuk menemukan keinginan atau Kebutuhannya tersebut dengan bantuan fasilitas orang lain”. Teori belajar Konstruktivisme merupakan sebuah teori yang Sifatnya membangun, dari segi kemampuan, Pengetahuan dan pemahamannya melalui interaksi dengan pengalaman yang mereka alami. Teori ini menekankan peran utama siswa dalam Proses pembelajaran, menandai pergeseran fokus dari pendekatan yang bersifat Lebih pasif menuju pendekatan yang lebih partisipatif. Teori belajar konstruktivisme juga mengedepankan keterlibatan siswa secara aktif dalam Pembelajaran untuk menemukan konsep berdasarkan pengalaman langsung dan bermakna.

Proses Pembelajaran merupakan tahapan kegiatan antara siswa dan guru dalam menyelenggarakan program pembelajaran melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Proses ini melibatkan interaksi antara guru, siswa, dan

sumber belajar di lingkungan belajar. Kegiatan Pembelajaran ini suatu usaha seorang guru untuk bisa memfasilitasi siswa agar bisa mendapatkan hasil belajar yang lebih baik. Dalam proses pembelajaran menuntut adanya sebuah komunikasi yang baik antara guru sebagai tenaga pendidik dan siswa sebagai pihak yang belajar. Salah satu Proses pembelajaran yang baik adalah dengan menggunakan sebuah model pembelajaran yang menarik untuk bisa membangkitkan semangat belajar siswa dan menjadikan proses pembelajaran yang tidak membosankan bagi siswa sehingga mampu mencapai sebuah tujuan pembelajaran.

### **2.1.2. Model Pembelajaran**

Model Pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar (Saragih et al., 2021). Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual untuk merancang dan melaksanakan pembelajaran, mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan, dan sebagai pedoman dalam proses pembelajaran karena berisi langkah-langkah (Sintak) pembelajaran yang sistematis (Mawardi, 2018).

Menurut Sugiono dalam (Kaban et al., 2020) Model pembelajaran adalah sebagai suatu desain yang menggambarkan proses rincian dan penciptaan situasi lingkungan yang memungkinkan siswa berinteraksi sehingga terjadi perubahan atau perkembangan pada diri siswa. Model pembelajaran sangat penting dalam pendidikan, karena dengan adanya model pembelajaran membantu guru dalam merancang proses pembelajaran. Selain itu, Model pembelajaran yang digunakan pada saat proses pembelajaran bisa dibuat lebih menarik sehingga bisa membuat siswa lebih bersemangat dalam belajar dan membuat siswa lebih berperan aktif dalam proses pembelajaran dan bisa lebih mudah memahami materi yang telah disampaikan oleh gurunya. Dengan memahami dan menerapkan model

pembelajaran yang tepat, diharapkan siswa dapat mencapai hasil belajar yang optimal.

### **2.1.3. Model *Project Based Learning* (PjBL)**

#### **a. Pengertian Model *Project Based Learning* (PjBL)**

*Project Based Learning* (PjBL) dalam konsep Giilbahar & Tinmaz (2006) merupakan suatu model yang dapat mengorganisir proyek-proyek dalam pembelajaran. *Project Based Learning* (PjBL) memberi peluang pada sistem pembelajaran yang berpusat pada siswa, lebih kolaboratif, siswa terlibat secara aktif menyelesaikan proyek-proyek secara mandiri dan bekerja sama dalam tim dan mengintegrasikan masalah-masalah yang nyata dan praktis. Model *Project-based Learning* (PjBL) merupakan model yang menghadapkan peserta didik pada pembelajaran yang relevan, yang secara positif mempengaruhi pengembangan berpikir kreatif peserta didik, memungkinkan peserta didik untuk secara aktif mengeksplorasi pengetahuan, bertanya, menemukan masalah, merancang, dan mengimplementasikan proyek (Azzahra et al., 2023).

Pembelajaran yang berbasis dengan proyek akan dapat memberikan kebebasan seseorang untuk melintasi berbagai disiplin ilmu guna memecahkan permasalahan yang dihadapi dan akan memberikan kebebasan seseorang untuk lebih mengeksplor dirinya. Siswa akan terlatih untuk aktif dan mandiri dalam pembelajaran yang berbasis proyek yang mana hal tersebut akan berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif untuk menyelesaikan permasalahan yang ditemukan. Dalam penyelesaian proyek mereka, siswa akan berusaha untuk mendapatkan ide baru dan akan menjadikan tugas proyek tersebut sebagai tugas yang menantang dan bermakna dalam proses belajar mereka (Tri Novita Sari & Ariani Wirahayu, 2022).

**b. Prinsip Model *Project Based Learning* (PjBL)**

Menurut Thomas, pembelajaran berbasis proyek mempunyai beberapa prinsip, yaitu:

- 1) Prinsip sentralistik (*Centrality*) menegaskan bahwa kerja proyek merupakan esensi dari kurikulum. Model ini merupakan pusat dari strategi pembelajaran, dimana siswa belajar konsep utama dari suatu pengetahuan melalui kerja proyek. Oleh karena itu, kerja proyek bukan merupakan praktik tambahan dan aplikasi praktis dari konsep yang sedang dipelajari, melainkan menjadi sentral kegiatan pembelajaran di kelas.
- 2) Prinsip pertanyaan pendorong/penuntun (*Driving question*) berarti kerja proyek berfokus pada “pertanyaan/permasalahan” yang dapat mendorong siswa untuk berjuang memperoleh konsep atau prinsip utama suatu bidang tertentu.
- 3) Prinsip investigasi konstruktif (*Constructive investigation*) merupakan proses yang mengarah kepada pencapaian tujuan, yang mengandung kegiatan inkuiri, pembangunan konsep dan resolusi. Penentuan jenis proyek haruslah dapat mendorong siswa untuk mengonstruksi pengatahuan sendiri untuk memecahkan persoalan yang dihadapinya.
- 4) Prinsip otonomi (*Autonomy*) dalam pembelajaran berbasis proyek dapat diartikan sebagai kemandirian siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran, yaitu bebas menentukan pilihan sendiri, bekerja dengan minimal *supervise*, dan bertanggung jawab.
- 5) Prinsip realistik (*Realism*) berarti bahwa proyek merupakan sesuatu yang nyata, bukan seperti disekolah. Pembelajaran berbasis proyek mengandung tantangan nyata yang berfokus pada permasalahan yang autentik (bukan simulasi), bukan dibuat-buat, dan solusi nya

dapat diimplementasikan di lapangan. Untuk itu, guru harus mampu merancang proses pembelajaran yang nyata, dan hal ini bisa dilakukan dengan mengajak siswa belajar pada dunia kerja yang sesungguhnya.

**c. Langkah-langkah Pelaksanaan Model *Project Based Learning* (PjBL)**

- 1) Penyajian permasalahan. Permasalahan diajukan dalam bentuk pertanyaan. Pertanyaan awal yang diajukan adalah pertanyaan esensial (penting) yang dapat memotivasi siswa untuk terlibat dalam belajar. Permasalahan yang dibahas adalah permasalahan dunia nyata yang membutuhkan investigasi mendalam. Guru harus memastikan bahwa permasalahan relevan untuk siswa agar mereka terlibat secara mental.
- 2) Membuat perencanaan. Guru perlu merencanakan standar kompetensi yang akan dikaji ketika membahas permasalahan. Kompetensi yang dikaji sebaiknya mencakup konsep penting yang ada di dalam kurikulum. Guru seharusnya melibatkan siswa dalam bertanya, membuat perencanaan, dan melengkapi rencana kegiatan pembuatan proyek/karya. Tahapan ini melibatkan guru dan siswa dalam melakukan pendapat yang mendukung inkuiri untuk penyelesaian permasalahan.
- 3) Menyusun penjadwalan. Siswa harus membuat penjadwalan pelaksanaan proyek yang disepakati bersama guru. Siswa mengajukan tahapan pelaksanaan proyek dengan menetapkan acuan yang akan dilaporkan pada setiap pertemuan di kelas.
- 4) Memonitor pembuatan proyek. Pelaksanaan pekerjaan siswa harus dimonitor dan difasilitasi prosesnya, paling sedikit pada dua tahapan yang dilakukan oleh siswa (*checkpoint*). Fasilitasi yang

juga perlu dilakukan adalah memberikan kesempatan pada siswa untuk bekerja dilaboratorium atau fasilitas lainnya jika dibutuhkan.

- 5) Melakukan penilaian. Penilaian dilakukan secara autentik dan guru perlu memvariasikan jenis penilaian yang digunakan. Penilaian proyek digunakan merupakan kegiatan penilaian terhadap suatu tugas yang harus diselesaikan dalam periode/waktu tertentu. Penilaian proyek dapat digunakan untuk mengetahui pemahaman, kemampuan mengaplikasikan, kemampuan melakukan penyelidikan, dan kemampuan menerapkan keterampilan membuat produk atau karya.
- 6) Evaluasi. Evaluasi dimasukkan untuk memberikan kesempatan pada siswa dalam melakukan refleksi pembelajaran yang telah dilakukan baik secara individual maupun kelompok. Siswa perlu berbagi perasaan dan pengalaman, mendiskusikan apa yang sukses, mendiskusikan apa yang perlu dirubah.

Berdasarkan pendapat (Nirmayani et al., 2021) dari sintak Model *Project Based Learning* (PJBL) sesuai dengan pembelajaran abad 21 dapat dilihat pada Tabel 2.1.

**Tabel 2. 1 Sintak Model Project Based Learning (PjBL)**

No	Fase	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa
1	<b><i>Start With the Essential Question</i></b> (Pertanyaan mendasar)	Guru memfasilitasi siswa untuk bertanya terkait persiapan tema/topik suatu proyek	Siswa mengajukan pertanyaan sebagai bahan tema/topik proyek yang akan dibuat
2	<b><i>Design a Plan for the Project</i></b> (Perancangan langkah-langkah Penyelesaian proyek)	Guru memfasilitasi peserta didik untuk merancang langkah langkah kegiatan penyelesaian proyek beserta pengelolaannya	Siswa merancang langkah-langkah kegiatan penyelesaian proyek beserta pengelolaannya
3	<b><i>Create a Schedule</i></b>	Guru memberikan pendampingan kepada	Siswa melakukan penjadwalan semua

	(Penyusunan Jadwal Pelaksanaan Proyek)	peserta didik melakukan penjadwalan semua kegiatan yang telah dirancangnya	kegiatan yang telah dirancangnya
4	<b><i>Monitor the Students and the Progress of the Project</i></b> (pengawasan proyek yang berlangsung )	Guru memfasilitasi dan memonitor peserta didik dalam melaksanakan rancangan proyek yang telah dibuat	Siswa melaksanakan rancangan proyek yang telah dibuat
5	<b><i>Assessment the Outcome</i></b> (Penilaian Hasil)	Guru memfasilitasi peserta didik untuk Menyusun laporan kemudian mempresentasikan dan mempublikasikan hasil karya	Siswa Menyusun laporan kemudian mempresentasikan dan mempublikasikan hasil karya
6	<b><i>Evaluate the Experience</i></b> (Evaluasi Hasil)	Guru dan peserta didik pada akhir proses pembelajaran melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil tugas proyek	Siswa dan guru melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil tugas proyek

( Sumber : Nirmayani et al., 2021)

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

##### **1. Kelebihan Model *Project Based Learning* (PjBL)**

Berikut beberapa kelebihan dan kekurangan dari *Project Based Learning* (PjBL) dilansir dari buku Pembelajaran Berbasis Proyek (2022) oleh Sunismi dan kawan-kawan (Nababan et al., 2023).

- Memotivasi peserta didik dengan melibatkannya di dalam pembelajaran.
- Menyediakan kesempatan pembelajaran berbagai disiplin ilmu
- Membantu keterkaitan hidup di luar sekolah
- Menyediakan peluang unik karena pendidik membangun hubungan dengan peserta didik sebagai fasilitator

- e) Menyediakan kesempatan untuk membangun hubungan dengan komunitas yang besar
  - f) Membuat peserta didik lebih aktif dan berhasil memecahkan problem-problem yang ada.
2. Kekurangan Model *Project Based Learning* (PjBL)
- a) Memerlukan banyak waktu untuk menyelesaikan masalah
  - b) Membutuhkan biaya yang cukup banyak
  - c) Banyak pendidikan yang merasa nyaman dengan kelas tradisional, dimana pendidik memegang peran utama di kelas
  - d) Banyaknya peralatan yang harus dibeli
  - e) Peserta didik yang memiliki kelemahan dalam percobaan dan pengumpulan informasi akan mengalami kesulitan
  - f) Ada kemungkinan peserta didik ada yang kurang aktif dalam kerja kelompok, sehingga dikhawatirkan peserta didik tidak bisa memahami topik secara keseluruhan.

#### **2.1.4. Media Pembelajaran**

##### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah” “perantara” atau “pengantar”. Media telah menjadi instrumen atau alat yang berperan penting dalam sebuah proses pembelajaran. Media menjadi suatu kebutuhan yang digunakan oleh tenaga pendidik dalam menyampaikan informasi atau materi pembelajaranyang akan disampaikan (Fadilah a et al., 2023).

Media pembelajaran adalah alat yang bisa digunakan untuk membantu jalannya pembelajaran agar lebih efektif optimal. Pada saat ini proses pembelajaran tidak hanya terpaku kepada buku dan papan tulis saja, karna saat ini banyak sekali media pembelajaran yang bisa digunakan oleh para pengajar. Media pembelajaran merupakan unsur

yang penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien (Nurrita, 2018).

Media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu guru dalam proses belajar mengajar dan berfungsi untuk membantu dalam menyampaikan pesan kepada siswa sehingga dapat mencapai tujuan pendidikan dan hasil belajar siswa menjadi lebih baik. Media pembelajaran hakikatnya sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana untuk menyalurkan pesan dan informasi materi pembelajaran sehingga dalam diri siswa terjadi proses belajar dalam rangka mencapai tujuan (Mawardi, 2018).

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran adalah sebuah alat bantu untuk menunjang proses pembelajaran dalam menyampaikan pesan atau informasi materi dari guru kepada siswa sehingga pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien.

### **b. Fungsi Media Pembelajaran**

Menurut Wina Sanjaya dalam (Nurrita, 2018) ada beberapa fungsi dari penggunaan media pembelajaran yaitu:

#### **1) Fungsi Komunikatif**

Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan. Sehingga tidak ada kesulitan dalam menyampaikan bahasa verbal dan salah persepsi dalam menyampaikan pesan.

#### **2) Fungsi Motivasi**

Media pembelajaran dapat memotivasi siswa dalam belajar. Dengan pengembangan media pembelajaran tidak hanya mengandung unsur artistic saja akan tetapi memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan gairah siswa untuk belajar.

### 3) Fungsi Individualis

Dengan latar belakang siswa yang berbeda, baik itu pengalaman, gaya belajar, kemampuan siswa maka media pembelajaran dapat melayani setiap kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.

Fungsi Media Pembelajaran menurut Levied an Lentz dalam (Sapriyah, 2019).

- 1) Fungsi Atensi yaitu untuk menarik dan memusatkan perhatian siswa terhadap materi pelajaran yang disampaikan.
- 2) Fungsi Afektif yaitu fungsi media visual dapat terlihat dari tingkat antusias siswa ketika belajar atau membaca teks bergambar.
- 3) Fungsi Kognitif yaitu fungsinya terlihat dari beberapa penemuan peneliti yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar dapat memperlancar tercapainya tujuan dalam memahami dan mengingat informasi yang terkandung pada gambar tersebut.
- 4) Fungsi Kompensatoris yaitu media visual memberikan bantuan kepada siswa lemah dalam membaca untuk lebih mudah memahami teks.

## c. Klasifikasi Media Pembelajaran

Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (dalam Nurrita, 2018), ada beberapa jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, yaitu:

1) Media Grafis

Disebut juga media dua dimensi yaitu media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik.

2) Media Tiga Dimensi

Dalam bentuk model seperti model padat, model penampang, model susun, model kerja, diorama.

3) Media Proyeksi

Seperti slide, film strips, film

**d. Manfaat Media Pembelajaran**

Menurut Nasution dalam (Nurrita, 2018) manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut :

- 1) Pengajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih di pahami siswa, serta memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran dengan baik.
- 3) Metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-semata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, siswa tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga.
- 4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lainnya.

**2.1.5. Video Animasi**

**a. Pengertian Video Animasi**

Video Animasi adalah alat yang menunjang proses pembelajaran dengan menyuguhkan tayangan berupa gambar yang bisa bergerak.

Pembelajaran dilakukan dengan cara menayangkan video animasi yang berhubungan dengan materi pembelajaran. Menurut Afendi dan Farihatun dalam (Ajeng Prastika, 2023) video animasi merupakan inovasi pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, di mana media pembelajaran tersebut yang menjadikan pembelajaran menarik dan berkesan. Video animasi adalah media pembelajaran yang berisi gambar bergerak sehingga dapat memberikan kemenarikan.

**b. Karakteristik Video Animasi**

- 1) Mengatasi keterbatasan jarak dan waktu
- 2) Dapat diulang untuk menambah kejelasan materi
- 3) Pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat
- 4) Mengembangkan pikiran, imajinasi dan pendapat siswa
- 5) Memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan gambaran yang lebih realistik
- 6) Menumbuhkan minat dan motivasi belajar.
- 7) Penampilan dapat segera dilihat kembali untuk dievaluasi

**c. Kelebihan Video Animasi**

- 1) Pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat
- 2) Mengembangkan imajinasi dan kreativitas siswa
- 3) Mengembangkan pikiran dan pendapat siswa
- 4) Memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan penjelasan yang lebih realistik
- 5) Penggunaannya dapat dulang-ulang
- 6) Dapat mengatasi keterbatasan waktu
- 7) Memberikan kemenarikan siswa dalam kegiatan pembelajaran

**d. Kekurangan Video Animasi**

- 1) Bersifat satu arah

- 2) Jangkauan terbatas
- 3) Terkendala terjadi gangguan gambar atau video akibat rusak

#### **2.1.6. Kemampuan Berpikir Kreatif**

Menurut Rusman dalam (Faturohman et al., 2020) Berpikir kreatif merupakan proses pembelajaran yang mengharuskan guru untuk dapat memotivasi dan memunculkan kreativitas siswa selama pembelajaran berlangsung, dengan menggunakan beberapa metode dan strategi yang bervariasi, misalnya kerja kelompok, bermain peran, dan pemecahan masalah. Berpikir kreatif adalah kemampuan aktivitas berpikir yang muncul agar seseorang mencoba dan menghasilkan hal yang baru bagi dirinya ataupun untuk sekitarnya (Furqon Al Hadiq et al., 2022).

Kemampuan berpikir kreatif merupakan kemampuan penting yang dalam pembelajaran. Menurut Brierly (dalam Ruzniar, 2018) kemampuan berpikir kreatif akan mampu meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran. Berpikir kreatif merupakan pembelajaran berbasis masalah dan proyek agar dapat memunculkan ide-ide baru, menciptakan sesuatu hal yang baru, dan dapat menyelesaikan suatu permasalahan dari berbagai sudut pandang. kemampuan berpikir kreatif merupakan kemampuan yang memberikan ide-ide baru dengan cara berpikir dan merealisasikan imajinasinya serta memberikan kesempatan bagi mahasiswa sesuai dengan kelancaran, keluwesan, keaslian/originalitas, dan merinci/elaborasi (Wahyuni et al., 2018). Menurut Nur dalam (Armandita et al., 2017) salah satu tujuan dari pendidikan adalah mampu menjadikan anak berpikir kreatif baik dalam hal menyelesaikan atau memecahkan permasalahan maupun kemampuan mengkomunikasikan atau menyampaikan pikirannya. Menurut Hassoubah ( dalam Darwanto, 2019) berpikir kreatif adalah pola berpikir yang didasarkan pada suatu cara yang mendorong kita untuk menghasilkan produk-produk yang kreatif.

a. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Berpikir Kreatif

Coleman dan hammen (dalam Mahfud, 2017) Menyebutkan beberapa faktor yang mempengaruhi orang untuk berpikir kreatif.

1) Kemampuan Kognitif

Orang yang kecerdasannya diatas rata-rata lebih dapat berpikir kreatif dibanding dengan orang yang kecerdasannya biasa-biasa saja. Orang yang berkemampuan kognitif tinggi lebih mudah mengeluarkan gagasan- gagasan.

2) Sikap Terbuka

Stimuli internal dan eksternal dapat mudah ditangkap dengan mudah oleh sikap yang terbuka, lain halnya dengan orang yang bersikap tertutup. Mereka banyak menghadapi hambatan dalam menangkap stimuli dan pesan.

3) Sikap yang bebas, otonom dan percaya diri

Orang yang Kreatif tidak senang berada dalam “kerangkeng dan otoritas lama” mereka selalu ingin tampil dan siap menghadapi resiko.

b. Indikator Berpikir Kreatif

Menurut Munandar (2009) Terdapat beberapa indikator kemampuan berpikir kreatif meliputi 4 kemampuan, sebagai berikut:

- (1) kemampuan berpikir lancar (*fluency*),
- (2) kemampuan berpikir luwes (*flexibility*),
- (3) kemampuan berpikir orisinil/ asli (*originality*),
- (4) kemampuan berpikir terperinci (*elaboration*).

**Tabel 2. 2 Indikator Berpikir Kreatif**

<b>Indikator Berpikir Kreatif</b>	<b>Sub indikator berpikir Kreatif</b>
Kemampuan berpikir lancar ( <i>fluency</i> )	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Menghasilkan beragam respon</li> <li>2) Memberikan beragam cara dalam melakukan sesuatu</li> <li>3) Dapat menghasilkan jawaban lebih dari satu</li> </ol>
Kemampuan berpikir Luwes ( <i>flexibility</i> )	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Memperoleh bermacam-macam respon, pertanyaan atau gagasan</li> <li>2) Mampu memandang permasalahan dari sisi yang lain</li> <li>3) Dapat mengubah cara berpikir</li> </ol>
kemampuan berpikir orisinil ( <i>originality</i> )	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Dapat menciptakan jawaban yang khas</li> <li>2) Dapat menciptakan gabungan-gabungan yang sedikit digunakan orang dalam strategi menuntaskan permasalahan</li> </ol>
kemampuan berpikir terperinci ( <i>elaboration</i> )	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Dapat menambah, mengembangkan, memperkaya ide atau gagasan</li> <li>2) Dapat merinci hal-hal lebih detail</li> </ol>

(Sumber: Munandar, 2009)

## 2.2. Hasil Penelitian Yang Relevan

**Tabel 2. 3 Hasil Penelitian Relevan**

No.	Aspek	Penelitian Yang Relevan	Penelitian Yang Relevan	Penelitian Yang Relevan	Penelitian Terbaru
1.	<b>Peneliti</b>	Suryani	Dita Ajeng Prastika	Aflahatin Nupus Isnaeni	Raya Aprilia
2.	<b>Judul</b>	Pengaruh Model <i>Project Based Learning</i> (PjBL) Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas XI IPS Pada Materi Mitigasi Bencana di SMAN 10 Tasikmalaya	Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Motivasi Belajar Ipa Kelas IV MIM Hadimulyo Metro	Pengaruh Penerapan Model <i>Project Based Learning</i> (PjBL) Berbantuan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik	Pengaruh Model <i>Project Based Learning</i> (PjBL) Dengan Video Animasi terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa (Studi Eksperimen Pada Mata Pelajaran Geografi Materi

				(Studi Eksperimen Pada Materi Flora dan Fauna Di Indonesia dan Dunia Kelas XI IPS MAN 2 Kota Tasikmalaya)	Hidrologi Kelas X SMAN 1 Singaparna)
3.	<b>Tahun</b>	2023	2023	2024	2025
4.	<b>Instansi</b>	Universitas Siliwangi	Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro	Universitas Siliwangi	Universitas Siliwangi
5.	<b>Rumusan Masalah</b>	<p>1. Bagaimanakah ahapan-tahapan penerapan model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas XI IPS pada materi Mitigasi Bencana di SMAN 10 Tasikmalaya?</p> <p>2. Bagaimana pengaruh dari penerapan <i>model Project Based Learning</i> (PjBL) terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas XI IPS pada materi Mitigasi Bencana di SMAN 10</p>	<p>1. Apakah ada pengaruh penggunaan media video animasi terhadap motivasi belajar IPA kelas IV MIM Hadimulyo Metro?</p>	<p>1. Bagaimanakah tahapan-tahapan penerapan model <i>project based learning</i> berbantuan media pembelajaran audio visual pada materi flora dan fauna di indonesia dan dunia kelas XI IPS MAN 2 Kota Tasikmalaya?</p> <p>2. Bagaimanakah pengaruh penerapan model <i>project based learning</i> berbantuan media pembelajaran audio</p>	<p>1. Bagaimana tahapan penerapan <i>Model Project Based Learning</i> (PJBL) dengan Video Animasi pada mata pelajaran Geografi materi Hidrologi kelas X di SMAN 1 Singaparna?</p> <p>2. Bagaimana pengaruh penerapan <i>Model Project Based Learning</i> (PjBL) dengan Video Animasi terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran Geografi</p>

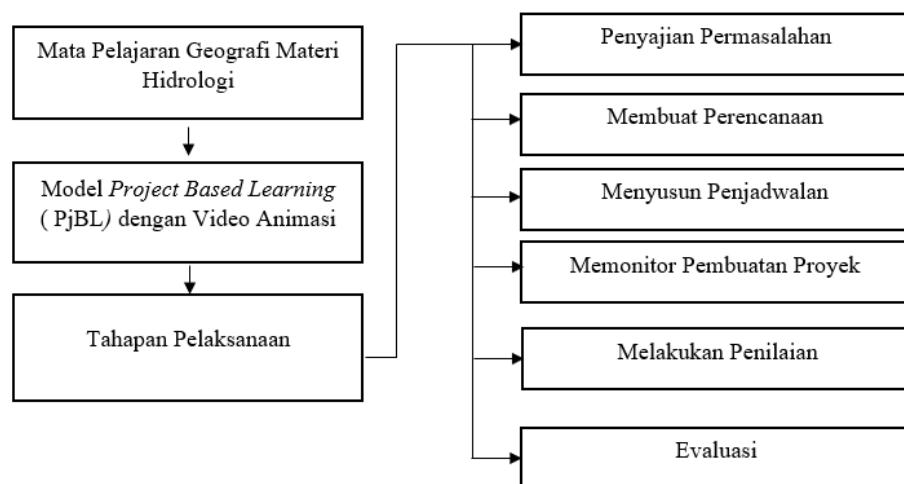
		Tasikmalaya?		visual pada materi flora dan fauna di indonesia dan dunia kelas XI IPS MAN 2 Kota Tasikmalaya	materi Hidrologi kelas X di SMAN 1 Singaparna?
6.	<b>Metode penelitian</b>	Metode Kuasi Eksperimen	Metode Kuasi Eksperimen	Metode Kuasi Eksperimen	Metode Kuasi Eksperimen

(Sumber: Hasil Pengolahan Data, 2024)

### 2.3. Kerangka Konseptual

Berdasarkan latar belakang masalah, rumusan masalah, dan tujuan penelitian yang didukung oleh kajian teoretis dan penelitian yang relevan yang telah dilakukan sebelumnya, dapat ditentukan kerangka konseptual untuk menentukan hipotesis dari penelitian yang akan dilakukan

1. Tahapan penerapan Model *Project Based Learning* (PjBL) dengan Video Animasi pada mata Pelajaran Geografi Materi hidrologi kelas X di SMAN 1 Singaparna yaitu Penyajian Permasalahan, Membuat perencanaan, Menyusun penjadwalan, memonitor pembuatan proyek, Melakukan penilaian, Evaluasi.

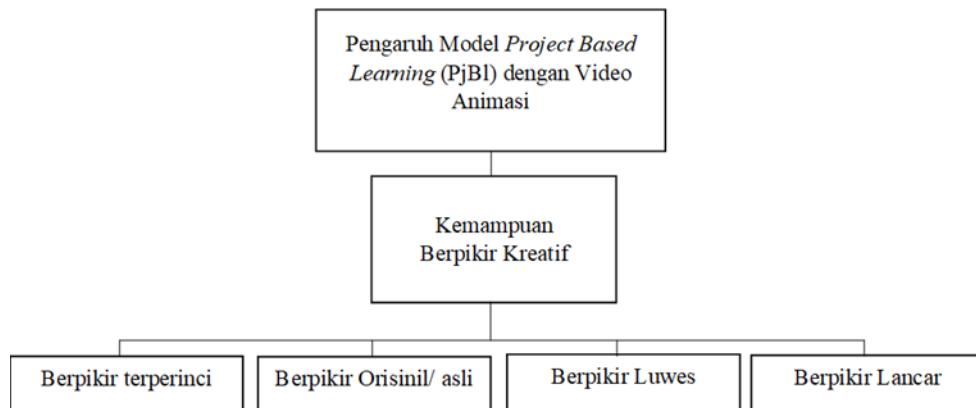


**Gambar 2. 1 Kerangka Konseptual 1**

(Sumber : Hasil Analisis, 2024)

Berdasarkan kerangka konseptual I, Pada materi tersebut peneliti menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) dengan media video animasi yang memiliki beberapa tahapan yaitu penentuan pertanyaan mendasar, perencanaan proyek, menyusun jadwal, memonitor siswa, penilaian, mengevaluasi. Sehingga akan menghasilkan tahapan penerapan model *Project Based Learning* dengan (PjBL) Media Video Animasi pada mata pelajaran geografi Materi Hidrologi di kelas X SMAN 1 Singaparna.

2. Pengaruh Penerapan Model *Project Based Learning* (PjBL) dengan Video Animasi terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran geografi materi hidrologi kelas X di SMAN 1 Singaparna.



**Gambar 2. 2 kerangka konseptual II**

(Sumber : Hasil Analisis, 2024)

Berdasarkan kerangka konseptual II, Penerapan Model *Project Based Learning* (PjBL) dengan Media Video Animasi dikaitkan dengan kemampuan berpikir kreatif yang memiliki 4 idikator yaitu berpikir lancar, berpikir luwes, berpikir orisinal/ asli, berpikir terperinci. Dengan demikian akan diketahui pengaruh Model *Project Based Learning* (PjBL) dengan Media Video Animasi terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran geografi materi hidrologi di kelas X SMAN 1 Singaparna.

## 2.4. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian sampai terbukti melalui data yang terkumpul. Hipotesis dalam penelitian ini yaitu:

1. Tahapan penerapan Model *Project Based Learning* (PjBL) dengan Video Animasi pada mata Pelajaran Geografi Materi hidrologi kelas X di SMAN 1 Singaparna yaitu diawali dengan Penyajian permasalahan, Membuat perencanaan, Menyusun penjadwalan, Memonitor pembuatan proyek, Melakukan penilaian, Evaluasi.
2. Pengaruh penerapan Model *Project Based Learning* (PjBL) dengan video animasi terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran geografi materi hidrologi kelas X di SMAN 1 Singaparna.

***Ha:*** Terdapat pengaruh dari Penerapan Model *Project Based Learning* (PjBL) dengan video animasi terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran geografi materi hidrologi kelas X di SMAN 1 Singaparna

***Ho:*** Tidak terdapat pengaruh dari Penerapan Model *Project Based Learning* (PjBL) dengan video animasi terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran geografi materi hidrologi kelas X di SMAN 1 Singaparna.