

PENERAPAN PEMBELAJARAN BERBASIS PROJEK UNTUK MENUMBUHKAN PERILAKU KREATIF, MINAT BELAJAR, DAN KERJA SAMA

P-ISSN: 2089-4341 | E-ISSN: 2655-9633

Link: <https://uia.e-journal.id/akademika/article/view/736>

DOI: [10.34005/akademika.v9i01.736](https://doi.org/10.34005/akademika.v9i01.736)

Niko Sudibjo

niko.sudibjo@uph.edu
Universitas Pelita Harapan
Indonesia

Novita Juwita Sari

novitajuwita11@gmail.com
SD Athalia Tangerang
Indonesia

Samuel Lukas

samuel.lukas@uph.edu
Universitas Pelita Harapan
Indonesia

Abstract: *Creativity and collaboration are soft skills that are needed in the current era. Therefore, it is essential to habituate creativity and cooperation among students. However, the success of learning objectives is strongly influenced by students' interest in learning. Therefore, the objective of this classroom action research is to analyze the implementation of Project-Based Learning (PJBL) on learning interest, creative behaviour, and student collaboration of the 5th graders Athalia Elementary School Tangerang. The subject of this research was 9 students in the Art, Culture, and Craft lesson. This classroom research focused on recycling products topic. The results showed that the implementation of PJBL in teaching Art, Culture, and Craft was able to increase the students learning interest, creative behaviour, and student collaboration. The result of this of this study implies that if schools or teachers need to improve student's creative behavior, students' interest in learning, and student collaboration, then this project-based learning model is suitable to implement.*

Keywords: *learning interest, creative behaviour, student collaboration, project based learning*

Abstrak: Kreativitas dan kerja sama adalah soft skill yang sangat diperlukan di era saat ini. Oleh sebab itu, sangat penting untuk melatih reativitas dan kerja sama pada peserta didik. Namun demikian, keberhasilan tujuan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh minat belajar peserta didik. Tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk menganalisis pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Proyek pada minat belajar, perilaku kreatif, dan kolaborasi siswa kelas 5 SD Athalia Tangerang. Oleh sebab itu, penelitian ini dilaksanakan dengan penelitian tindakan kelas. Subjek pada penelitian ini adalah 9 siswa pada pelajaran Seni, Budaya, dan Kerajinan. Penelitian ini berfokus pada topik pembelajaran produk daur ulang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Pembelajaran Berbasis Proyek dalam pembelajaran Seni, Budaya, dan Kerajinan mampu meningkatkan minat belajar siswa, perilaku kreatif, dan kemampuan bekerjasama. Dari hasil yang didapat maka implikasi yang diperoleh adalah jika sekolah atau guru ingin meningkatkan perilaku kreativitas, minat belajar dan kerjasama siswa, maka model pembelajaran berbasis proyek ini cocok untuk digunakan.

Kata kunci: minat belajar, perilaku kreatif, kerja sama, pembelajaran berbasis proyek

PENDAHULUAN

Minat belajar siswa sangat berpengaruh dalam mencapai tujuan pembelajaran. Minat mempengaruhi perhatian, intensitas dan tujuan belajar (Wang & Adesope, 2016) serta diyakini memberi dampak positif terhadap kemampuan akademik terkait ranah pengetahuan dalam pembelajaran (Ainley, Hilman, dan Hidi, 2002). Artinya, siswa yang

memiliki minat belajar tinggi akan dapat dilihat dari usahanya mencapai tujuan belajar yang tercermin dari perhatian belajar yang diberikan secara penuh (Putri & Isnani, 2015). Selain minat belajar, kreativitas siswa juga perlu menjadi perhatian pendidik dalam perkembangan anak.

Kreativitas siswa dalam belajar didefinisikan sebagai sebuah kemampuan dalam diri siswa yang bisa menciptakan hal baru berupa cara atau model yang bermanfaat dalam belajar (Mulayasa, 2005). Kreativitas melibatkan proses interaksi dengan sesuatu yang baru, kemampuan memeriksa masalah dengan pikiran terbuka, membuat koneksi, belajar dari kesalahan dan menggunakan imajinasi untuk mengeksplorasi kemungkinan-kemungkinan baru (Maxwell, 2013). Perilaku kreatif penting untuk dikembangkan sejak masa kecil karena kemampuan tersebut dapat mempersiapkan siswa untuk menjadi seorang pembelajar yang memiliki banyak sifat positif seperti mandiri, pekerja keras, bertanggung jawab, percaya diri, toleran, berpemikiran luas, bermotivasi tinggi dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi (Sukmadinata, 2004).

Hal berikutnya yang penting untuk diperhatikan dalam proses belajar siswa adalah kerja sama. Manusia tercipta sebagai makhluk sosial yang hidup dalam komunitas, oleh karena itu setiap manusia perlu mempelajari keterampilan bekerja sama dengan orang di sekitarnya untuk dapat mencapai berbagai tujuan dalam hidup (Rosita & Leonard, 2015). Kerjasama diyakini dapat membuat pencapaian target atau tujuan pembelajaran lebih cepat sebab hasil kerja secara berkelompok dianggap lebih baik dari pada individu (Hamid, 2011). Dengan adanya kerja sama, sebuah komunitas pembelajar dapat berkolaborasi untuk mencapai sebuah target maupun visi yang jauh lebih besar.

Berdasarkan pengamatan peneliti di salah satu kelas V SD Athalia dalam kegiatan pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan, muncul beberapa masalah dan menjadi fokus peneliti dalam mengajar di kelas tersebut. Beberapa masalah tersebut diantaranya kurangnya minat belajar siswa yang ditandai dengan kurangnya ketertarikan, keterlibatan, dan atensi siswa dalam pembelajaran Seni Budaya dan Kesenian (SBK). Selain minat belajar salah satu masalah yang menjadi fokus peneliti adalah kurang berkembangnya kreativitas siswa ditandai dengan kurangnya hasil karya siswa yang orisinal, sebagian besar siswa menirukan hasil karya dari guru maupun teman lainnya yang dijadikan contoh. Masalah berikutnya ialah kurangnya kekompakan dan juga kerja sama siswa di saat mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan ketiga masalah yang ada, maka pembelajaran berbasis proyek dipilih untuk diterapkan sebagai upaya penyelesaian masalah. Pembelajaran berbasis proyek merupakan alternatif pembelajaran yang berusaha menyentuh ranah kognitif dan kerja sama siswa (Hayati, et al., 2013). Pembelajaran berbasis proyek dirancang secara berkelompok yang mensyaratkan siswa untuk menghasilkan karya nyata dari proses belajarnya, yang diyakini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Baidowi, et al., 2015).

Berdasarkan temuan permasalahan di dalam kelas, maka penelitian ini bertujuan untuk: (1) untuk menganalisis penerapan Pembelajaran Berbasis Proyek akan perilaku kreatif siswa kelas V SD Athalia dalam pelajaran SBK (2) menganalisis penerapan Pembelajaran Berbasis Proyek atas minat belajar siswa kelas V SD Athalia dalam pelajaran SBK (3) menganalisis penerapan Pembelajaran Berbasis Proyek terhadap

kerja sama siswa kelas V SD Athalia dalam pelajaran SBK (4) untuk mengetahui cara mengatasi kendala dan hambatan dalam menerapkan Pembelajaran Berbasis Proyek.

Pembelajaran Berbasis Proyek menggunakan proyek sebagai media pembelajaran. Melalui proyek yang dikerjakan, siswa melakukan investigasi, evaluasi, penafsiran, dan perumusan untuk mewujudkan berbagai hasil belajar (Darmadi, 2017). Dalam Pembelajaran Berbasis proyek, masalah merupakan langkah awal dalam menerapkan pengetahuan baru berdasarkan aktivitas konkret yang siswa lakukan dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran Berbasis Proyek menyediakan aktivitas pembelajaran konkrit yang mendorong siswa berpikir kompleks atau tingkat tinggi, menciptakan solusi, dan melatih pengambilan keputusan secara nyata. (Lou, et al., 2016).

Memberikan aktivitas pengantar sebelum menerapkan Pembelajaran Berbasis Proyek merupakan hal penting untuk diperhatikan. Siswa perlu memahami batasan aktivitas beserta kerangka aktivitas yang akan dilakukan. Guru perlu memantau dan memberikan umpan balik dalam proses pembelajaran. (Kizkapan dan Bektas, 2017). Pembelajaran Berbasis Proyek memberikan pemahaman mendalam kepada siswa mulai dari memahami apa yang dipelajari hingga mencapai titik mengapa hal tersebut berjalan seperti itu. (Konrad, Wiek, dan Barth, 2019).

Pembelajaran Berbasis Proyek mendukung siswa memahami proses belajar dengan lebih mendalam. Dalam Pembelajaran Berbasis Proyek peserta didik tidak hanya sekedar memahami konsep namun dapat menjelaskan pentingnya pembelajaran tersebut serta mengaplikasikannya dalam proses pembelajaran mereka (Virtue dan Hinnant, 2019). Adapun guru berperan sebagai seorang penyedia, pembimbing, advokat, dan mediator bagi siswa agar siswa mampu mencapai hasil yang maksimal sesuai dengan daya imajinasi, kreasi, dan inovasi di dalam Pembelajaran Berbasis Proyek (Shobirin, 2016). Berikut merupakan tahapan Pembelajaran Berbasis Proyek yang digunakan dalam penelitian ini dijelaskan sbb: (1) Pembukaan, (2) Medesain proyek dan pembagian tugas, (3) Melaksanakan proyek, (4) Presentasi kelompok, (5) Evaluasi.

Setiap anak memiliki bakat kreatif di dalam dirinya dimana setiap anak diciptakan unik dan istimewa oleh Sang Maha Pencipta. Untuk mengembangkan kreativitas pada seorang anak, diperlukan dukungan dari lingkungan sekitarnya. Kreativitas sangat penting untuk dikembangkan sejak masa muda karena keterampilan tersebut dapat membantu siswa untuk mempersiapkan diri mereka dalam menghadapi masa depan yang tidak pasti dan penuh tantangan hidup (Kaufmann & Robert. 2016). Sehubungan dengan itu, Starko menyatakan bahwa sekolah tidak seharusnya hanya berfokus pada hasil *test* akademik siswa belaka, namun perlu lebih mempersiapkan siswa untuk menjadi seorang pembelajar mandiri dan kreatif yang siap menjalani tantangan dan perubahan yang akan terjadi di masa mendatang (Starko, 2014).

Perilaku kreatif merupakan salah satu kompetensi kunci yang membuat kita fleksibel dan memiliki kapasitas untuk menghadapi peluang dan perubahan yang kompleks di abad ke 21 (Ritter, Mostert, 2016). Perilaku Kreatif merupakan ciri kreativitas yang dimunculkan oleh orang-orang yang berpikiran kreatif, beberapa karakteristik orang kreatif adalah mereka memiliki rasa ingin tahu, bersikap fleksibel, mempunyai semangat tinggi untuk menyelidiki, sifat menghargai, percaya diri, senang mencoba hal baru, terbuka pada hal baru, mempunyai rasa keindahan, (Susanto, 2013).

Pamilu (2007) merangkum ciri-ciri anak kreatif yaitu mereka memiliki rasa selalu ingin tahu, keinginan yang luas, dan senang beraktifitas kreatif. Hal ini senada dengan yang diungkapkan oleh Munandar bahwa anak kreatif berperilaku imajinatif, mempunyai hasrat yang luas, independen dalam berpikir, suka menjelajah, penuh semangat, tunak hati, serta berani mengambil resiko (Munandar, 2012).

Adapun indikator perilaku kreatif siswa pada penelitian ini adalah : (1) Siswa mau menyatakan ide pendapat atau usulan yang dimilikinya kepada anggota kelompok lainnya. (2) Siswa bersikap terbuka dan mau mendengarkan pendapat yang berbeda dari anggota kelompok lainnya. (3) Siswa mau melakukan sebuah percobaan yang baru di dalam kelompok. (4) Siswa mampu menghasilkan sebuah ide/karya sederhana yang baru di dalam kelompok.

Minat adalah suatu ketertarikan pada aktivitas berdasarkan inisiatif pribadi, minat pada esensinya adalah penyambutan atau respons seseorang terhadap hubungan dengan sesuatu di luar dirinya, semakin erat dan dekat hubungan yang terjalin maka semakin kuat minat seseorang (Djaali, 2008). Hal serupa dituliskan oleh Olivia (2009) mengenai minat belajar yaitu merupakan suatu kehendak dan dorongan hati seorang siswa untuk mengikuti kegiatan belajar dengan impuls dan dukungan hangat yang berasal dari guru dan dari orang tuanya sendiri. Menurut Toyyibah minat adalah kegemaran untuk terus terlibat dalam kegiatan yang disukai secara berkelanjutan. Jika minat selalu disertai rasa girang, dari situlah diperoleh kebahagiaan (Toyyibah, 2017). Sedangkan Odudukudu mendefinisikan minat belajar dapat dikaitkan dengan perasaan senang, bahagia dan menikmati kegiatan pembelajaran yang disajikan (Odudukudu, 2013).

Minat belajar memengaruhi sikap siswa dalam mengikuti pembelajaran. Minat belajar membuat siswa terlibat dalam pembelajaran mendalam yang berdampak pada kesuksesan tujuan pembelajaran (LaForce, Noble, dan Blackwell, 2017). Menurut Ming, Huang, dan Kung minat belajar merupakan pendorong terbesar untuk seseorang terlibat aktif dalam proses pembelajaran yang mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran (Ming, Huang, dan Kung, 2017).

Minat belajar siswa dapat diukur melalui empat indikator sebagaimana yang dituliskan oleh Slameto yaitu dengan adanya ketertarikan siswa untuk belajar, adanya penerimaan, perhatian dan konsentrasi siswa dalam mengikuti rangkaian kegiatan pembelajaran, adanya motivasi untuk menuntaskan tugas yang diberikan dalam kegiatan pembelajaran, dan mendapatkan pengetahuan dalam mengikuti proses pembelajaran. Adapun indikator minat belajar yang digunakan untuk menunjukkan minat belajar siswa dalam penelitian ini adalah sebagai berikut : (1) adanya ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran. (2) adanya penerimaan siswa dalam kegiatan pembelajaran (3) adanya keterlibatan siswa dalam diskusi kelompok (4) adanya keinginan untuk menyelesaikan tugas yang diberikan dalam kegiatan pembelajaran (Slameto, 2010).

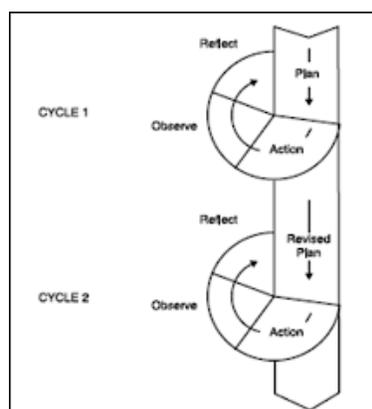
Kerja sama merupakan sebuah sikap mau melakukan pekerjaan bersama orang lain dalam rangka mencapai suatu kepentingan dan keuntungan bersama (Samani 2012). Manfaat kerjasama (Johnson, 2011) adalah memperlebar cara pandang dan memperluas pengalaman, sehingga setiap individu dapat mengenali kelebihan dan kekurangan dirinya, belajar mengapresiasi individu lain, serta belajar mendengarkan

dengan pikiran yang terbuka. Adapun tim kerja merupakan perkumpulan orang yang berusaha untuk menghasilkan suatu kinerja yang lebih besar daripada hasil kerja diri sendiri (Sopiah, 2008).

Di dalam proses bekerja sama, siswa akan memahami kekuatan dan kelemahannya, siswa belajar saling menolong dengan tulus untuk mencapai prestasi belajar yang terbaik (Purwaningsih, 2013). Beberapa indikator yang dapat menjadi tolak ukur peningkatan kerja sama yaitu a) siswa dapat saling menolong sesama anggota dalam kelompok, b) setiap anggota terlibat dalam proses memecahkan masalah dalam kelompok sehingga mencapai kesepakatan, c) siswa dapat menghargai kontribusi semua anggota kelompok, d) setiap anggota mengambil bagian tanggung jawab dan berbagi pekerjaan, e) siswa hadir dalam kelompok saat kegiatan berjalan, dan f) siswa saling mendorong untuk berpartisipasi dalam tugas kelompok.

Guru memiliki peranan penting dalam meningkatkan kerja sama siswa melalui Pembelajaran Berbasis Projek. Guru perlu mengelola kelompok siswa, penekanannya adalah pada pembentukan pola pengelompokan yang tepat, mempromosikan partisipasi penuh, dan memantau kemajuan masing-masing kelompok diskusi dan mencatat bukti kemajuan (Kokotsaki, Menzier, dan Wiggins, 2016).

Model penelitian tindakan kelas yang diterapkan dalam penelitian ini adalah model Penelitian Tindakan Kelas. Warani dkk merangkum pengertian Penelitian Tindakan Kelas yaitu merupakan sebuah penelitian yang dilakukan oleh pengajar di dalam kelasnya sendiri dengan tujuan untuk memperbaiki kualitas kinerjanya, sehingga siswa dapat belajar dengan maksimal dan berhasil mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirancang (Wardani, dkk, 2008). Adapun model penelitian tindakan kelas yang digunakan dalam penelitian ini adalah model yang memiliki empat tahapan dasar yang saling berhubungan dan sambung menyambung dalam kegiatan Penelitian Tindakan Kelas, yaitu : (1) perencanaan (*planning*), (2) pelaksanaan (*acting*), (3) pengamatan (*observing*), dan (4) refleksi (*reflecting*) (Kemmis dan McTaggart, 1988). Model penelitian dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Model PTK (Kemmis & McTaggart, 1988 dalam Raharja, 2005)

Penelitian ini dilaksanakan di salah satu kelas V Sekolah Dasar Athalia, Tangerang Selatan. Subjek yang diteliti adalah 5 orang laki-laki dan 4 orang perempuan. Waktu penelitian dilaksanakan sejak awal bulan Maret 2018 dan berakhir

di akhir April 2018. Dalam penelitian ini, masing-masing siswa diberikan inisial nama sebagai pengganti nama siswa yang sebenarnya untuk menjaga kerahasiaan identitas siswa yang bersangkutan. Penelitian ini menggunakan triangulasi dalam menganalisis data dan kesimpulan yang diambil dapat dinyatakan valid dan terpercaya. Berikut merupakan analisis data yang diambil dan terkumpul dalam penelitian ini, yaitu : (1) observasi, (2) wawancara, dan (3) kuesioner. Ketiga instrument berbentuk rubrik dengan pilihan kriteria: (1) rendah, (2) sedang dan (3) tinggi untuk instrument observasi. Sedangkan untuk instrument wawancara dan kuesioner menggunakan kriteria: (1) tidak, (2) cukup (3) ya. Konversi ketiga instrument menggunakan rentang nilai 1-3. Ketiga instrument kemudian dihitung rata-ratanya untuk menjadi nilai akhir di setiap siklus.

Penelitian ini terdiri dari tiga siklus. Masing-masing siklus terdiri dari dua jam pelajaran (2 jam pelajaran x 35 menit) dengan fokus kegiatan untuk menumbuhkan minat belajar dan perilaku kreatif siswa melalui penerapan Pembelajaran Berbasis Projek di dalam kelompok. Siklus akan dihentikan ketika sudah mencapai kriteria keberhasilan siklus yang diketahui dari uji N-gain. Rumus penghitungan N-gain dapat dilihat pada gambar 2.

$$N\ Gain = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ Ideal - Skor\ Pretest}$$

Gambar 2. Rumus penghitungan N-gain

Skor ideal adalah skor tertinggi yang dapat diperoleh dari tes awal dan tes akhir, Skor posttest adalah skor tes akhir, sedangkan Skor pretest adalah skor tes awal. Tinggi rendahnya gain yang dinormalisasi (N-gain) dapat diklasifikasikan sebagai berikut.

Tabel 1. Pengukuran Ngain

Nilai	Kategori
$g > 0.7$	Tinggi
$0.3 < g < 0.7$	Sedang
$g < 0.3$	Rendah

HASIL

Penerapan Pembelajaran Berbasis Projek untuk menumbuhkan minat belajar dan perilaku kreatif dilaksanakan dalam tiga siklus penelitian tindakan kelas. Berikut ini merupakan gambaran singkat pelaksanaan penelitian tindakan kelas tersebut.

Siklus I

Siklus I dilaksanakan pada tanggal 27 Maret 2018 pukul 08.30 – 09.40 WIB di ruang kelas V. Guru memilih topik pembelajaran membuat prakarya sederhana yaitu sebuah wadah serbaguna yang terbuat dari kaleng bekas dan eceng gondok. Fokus kegiatan pada siklus I adalah memperkenalkan Pembelajaran Berbasis Projek kepada siswa dengan menerapkan tahapan-tahapan Pembelajaran Berbasis Projek sebagai

berikut yaitu pembukaan, desain proyek & pembagian tugas, pelaksanaan proyek, presentasi kelompok, dan evaluasi.

Pada tahapan pembukaan guru menghadirkan masalah lingkungan sekitar yang sesuai dengan konteks kehidupan siswa, lalu membagi siswa ke dalam kelompok. Dilanjutkan pada tahapan mendesain proyek dan pembagian tugas yaitu siswa berdiskusi di dalam kelompok untuk menemukan pemecahan masalah dan membagi tugas setiap anggota kelompok. Selanjutnya pada tahap melaksanakan proyek siswa bekerja sama dan saling menolong untuk mengerjakan proyek kelompok sesuai dengan disain dan perencanaan dan pembagian tugas yang ditentukan, guru memonitor kemajuan proyek siswa secara berkala. Tahap berikutnya adalah presentasi kelompok, kemudian di akhiri dengan kegiatan siswa mendengarkan evaluasi proses kerja dan karya dari guru. Pada tahap perencanaan guru mempersiapkan alat peraga sebagai contoh hasil prakarya kepada siswa, kemudian gurupun mempersiapkan alat dan bahan praktik berupa enceng gondok yang sudah dikeringkan, gunting, dan lem, sedangkan siswa diminta oleh guru untuk membawa kaleng bekas ke sekolah.

Pada proses penerapan Pembelajaran Berbasis Proyek di siklus I, guru merefleksikan beberapa hal terkait hal-hal yang terjadi di kelas yaitu pertama pengetahuan mengenai eceng gondok dan budidayanya masih sangat baru bagi siswa kelas V oleh karena itu peneliti sebagai guru perlu menjelaskan kembali mengenai budidaya eceng gondok kepada siswa pada pertemuan mendatang; kedua, siswa belum terbiasa untuk bekerjasama dengan anggota kelompok yang guru pilihkan bagi mereka, siswa perlu didorong oleh peneliti untuk mulai belajar membangun hubungan komunikasi dan kerja sama yang baik diantara anggota kelompok; ketiga, guru perlu menekankan kembali untuk saling mendengarkan ide satu sama lain juga untuk melakukan pembagian tugas yang seimbang di dalam kelompok, mengingat ada dua diantara tiga kelompok yang diteliti tidak melakukan pembagian tugas; keempat, guru perlu mendorong siswa untuk berani mencoba hal yang baru dalam berkreasi.

Proses penilaian dilakukan secara individual terhadap masing-masing siswa. Hasil penilaian pada siklus I kemudian dibandingkan dengan hasil penilaian pada pra-siklus untuk dilihat perkembangannya. Penilaian dilakukan dalam rentang kriteria rendah dengan skor 1 – 4, sedang dengan skor 5 - 8 dan tinggi dengan skor 9 - 12. Data hasil perbandingan nilai pra-siklus dan siklus I dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Perbandingan Nilai Pra-Siklus dengan Siklus 1

Inisial Nama	Minat Belajar		Kerja Sama		Perilaku Kreatif	
	Pra-Siklus	Siklus 1	Pra-Siklus	Siklus 1	Pra-Siklus	Siklus 1
AB	5	9	8	9	7	9
CX	6	8	6	8	5	8
EF	6	7	8	10	7	12
GH	6	9	5	11	6	9
IJ	7	8	8	8	7	8
KL	7	9	8	9	7	12
MN	5	9	8	9	6	10
OP	9	9	8	8	7	11
QR	7	9	7	10	7	9

Siklus II

Siklus II dilaksanakan pada tanggal 3 April 2018 pukul 08.30 – 09.40 WIB di ruang kelas 5. Guru memilih topik pembelajaran membuat prakarya sederhana dari kardus bekas, koran bekas, dan eceng gondok. Fokus kegiatan pada siklus II adalah membiasakan siswa untuk mengikuti setiap tahapan Pembelajaran Berbasis Proyek. Tahapan Pembelajaran Berbasis Proyek yang akan guru terapkan pada siklus II sama dengan siklus I, yang terdiri dari tahapan pembukaan, tahapan desain proyek & pembagian tugas, tahapan pelaksanaan proyek, tahapan presentasi kelompok, dan tahapan evaluasi. Masalah yang guru hadirkan pada tahap awal yaitu penggunaan sampah kardus, koran bekas, dan eceng gondok. Pada tahap perencanaan guru mempersiapkan alat dan bahan praktik berupa eceng gondok yang sudah dikeringkan, gunting, dan lem, sedangkan siswa diminta oleh guru untuk membawa kardus dan koran bekas ke sekolah.

Peneliti menerapkan Pembelajaran Berbasis Proyek sesuai dengan tahapan yang telah direncanakan. Pada tahap awal guru menghadirkan masalah sampah kardus, koran bekas, dan tanaman eceng gondok yang dapat merusak lingkungan. Tahap berikutnya siswa masuk ke dalam kelompok yang sama dengan pertemuan sebelumnya di siklus I. Di dalam kelompok siswa berdiskusi untuk menemukan pemecahan masalah mengenai penggunaan kardus bekas, koran bekas, dan eceng gondok. Siswa mendesain dan membagi tugas kerja di dalam kelompok. Tahap berikutnya yaitu siswa bekerjasama dengan kelompok masing-masing untuk mengerjakan tugas proyek hasil rancangan prakarya dari kardus bekas dan eceng gondok yang berguna untuk mengatasi permasalahan sampah yang ada di lingkungan hidup sekitar mereka. Setelah selesai, siswa di dalam kelompok mulai mempresentasikan hasil prakarya kelompoknya di depan kelas secara bergantian. Kemudian tahap terakhir guru memberikan evaluasi proses kerja dan hasil karya setiap kelompok.

Dalam penerapan PJBL pada siklus II, guru merefleksikan beberapa hal terkait hal-hal yang terjadi di kelas yaitu pertama, guru perlu benar-benar memonitor atau mengawasi jalannya tahapan PJBL yang berlangsung, guru perlu mendorong siswa untuk berani mengungkapkan pendapat yang berbeda, guru perlu peka terhadap gangguan-gangguan kecil yang terjadi di kelas dan berusaha mengantisipasi hal-hal tersebut karena dapat mengganggu rangkaian pembelajaran, contohnya keberadaan koran bekas di meja siswa dapat memancing siswa untuk membuka, membaca, dan berkonsentrasi pada benda tersebut dibandingkan kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung. Pada siklus berikutnya, guru tidak akan mengizinkan siswa membawa koran sebagai bahan untuk mengerjakan proyek, karena dapat mengganggu konsentrasi siswa dalam pembelajaran. Selain itu peran guru sebagai penasihat dan pelatih dalam proses pelaksanaan PJBL harus dijalankan dengan baik mungkin, guru perlu mendorong siswa untuk tidak takut berpendapat di dalam kelompoknya sendiri, dan mau mencoba melakukan hal-hal baru dalam berkreasi menciptakan sebuah prakarya sederhana yang baru di dalam kelompok.

Proses penilaian dilakukan secara individual terhadap masing-masing siswa. Penilaian menggunakan rentang yang sama pada siklus I. Hasil penilaian pada siklus I kemudian dibandingkan dengan hasil penilaian pada siklus I untuk dilihat

perkembangannya. Data hasil perbandingan nilai siklus I dengan siklus II dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Perbandingan Nilai Siklus I dengan Siklus II

Inisial Nama	Minat Belajar		Kerja Sama		Perilaku Kreatif	
	Siklus I	Siklus II	Siklus I	Siklus II	Siklus I	Siklus II
AB	9	9	9	10	9	10
CX	8	11	8	9	8	10
EF	7	11	10	10	12	12
GH	9	9	11	9	9	9
IJ	8	11	8	12	8	12
KL	9	12	9	11	12	11
MN	9	9	9	9	10	12
OP	9	11	8	11	11	11
QR	9	9	10	9	9	10

Siklus III

Siklus III dilaksanakan pada tanggal 10 April 2018 pukul 08.30 – 09.40 WIB di ruang kelas 5. Guru memilih topik pembelajaran membuat prakarya sederhana dari kotak bekas dan eceng gondok. Fokus kegiatan pada siklus III adalah memantapkan siswa dalam mengikuti tahapan-tahapan Pembelajaran Berbasis Projek. Tahapan Pembelajaran Berbasis Projek yang akan guru terapkan pada siklus III sama dengan dua siklus sebelumnya, yang terdiri dari tahapan; pembukaan, desain proyek & pembagian tugas, pelaksanaan proyek, presentasi kelompok, dan kemudian tahapan evaluasi. Masalah yang guru hadirkan pada tahap awal yaitu penggunaan kotak bekas dan eceng gondok. Pada tahap perencanaan guru mempersiapkan alat dan bahan praktik berupa eceng gondok yang sudah dikeringkan, gunting, dan lem, sedangkan siswa diminta oleh guru untuk membawa kotak bekas dan hiasan tambahan yang ramah lingkungan ke sekolah.

Peneliti menerapkan Pembelajaran Berbasis Projek sesuai dengan tahapan yang telah diatur sejak semula. Pada tahap awal guru menghadirkan masalah kotak bekas dan tanaman eceng gondok yang dapat merusak lingkungan. Tahap berikutnya siswa masuk ke dalam kelompok yang sama dengan dua pertemuan sebelumnya. Di dalam kelompok siswa berdiskusi untuk menemukan pemecahan masalah mengenai penggunaan kotak bekas dan eceng gondok. Siswa mendesain dan membagi tugas kerja di dalam kelompok. Tahap berikutnya, siswa bekerjasama di dalam kelompok untuk mengerjakan tugas proyek hasil rancangan prakarya dari kotak bekas dan eceng gondok yang berguna untuk mencari solusi terhadap masalah sampah di lingkungan hidup sekitar mereka. Setelah selesai, siswa di dalam kelompok mulai mempresentasikan hasil prakarya kelompoknya di depan kelas secara bergantian. Kemudian tahap terakhir guru memberikan evaluasi proses kerja dan hasil karya setiap kelompok. Peran guru di dalam setiap tahapan akan dilakukan secara maksimal oleh peneliti sebagai guru.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan, peneliti merefleksikan beberapa hal penting terkait penerapan Pembelajaran Berbasis Proyek di siklus III yaitu; pertama pentingnya peran guru dalam menerapkan Pembelajaran Berbasis Proyek yang sesuai tahapan tanpa gangguan agar pembelajaran berlangsung dengan lebih baik. Kehadiran guru dalam penerapan pembelajaran memiliki dampak yang sangat besar bagi keberlangsungan pembelajaran; kedua, peneliti merefleksikan bahwa untuk merasakan manfaat dari penerapan Pembelajaran Berbasis Proyek guru perlu melakukan repetisi yang sama mengenai tahapan dan ekspektasi guru di dalam setiap tahapan penelitian. Siswa perlu merasakan repetisi dalam melakukan sesuatu untuk menjadi terbiasa; ketiga guru perlu peka dalam gangguan-gangguan yang terjadi di kelas, maupun hal-hal yang membuat fokus siswa cepat beralih, guru perlu peka dan langsung mengambil tindakan yang cepat dan tepat dalam menangani situasi gangguan yang mungkin terjadi.

Proses penilaian dilakukan secara individual terhadap masing-masing siswa. Penilaian menggunakan rentang yang sama pada siklus II. Hasil penilaian pada siklus I kemudian dibandingkan dengan hasil penilaian pada siklus II untuk dilihat perkembangannya. Data hasil perbandingan nilai siklus II dengan siklus III dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Perbandingan Nilai Siklus II dengan Siklus III

Inisial Nama	Minat Belajar		Kerja Sama		Perilaku Kreatif	
	Siklus II	Siklus III	Siklus II	Siklus III	Siklus II	Siklus III
AB	9	11	10	11	10	11
CX	11	12	9	12	10	12
EF	11	12	10	12	12	12
GH	9	12	9	12	9	12
IJ	11	12	12	12	12	12
KL	12	12	11	12	11	12
MN	9	12	9	11	12	12
OP	11	12	11	12	11	12
QR	9	10	9	11	10	12

Berdasarkan dari ketiga siklus yang sudah dilaksanakan, maka dilaksanakan perhitungan N-gain untuk melihat hasil dari implementasi metode *project-based learning* untuk meningkatkan minat belajar, kerja sama dan perilaku kreatif siswa. Hasil perhitungan N-gain dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Hasil Perhitungan N-gain

Inisial Nama	N-Gain		
	MINAT BELAJAR	KERJA SAMA	PERILAKU KREATIF
AB	0,9	0,75	0,8
CX	1	1	1
EF	1	1	1
GH	1	1	1
IJ	1	1	1

KL	1	1	1
MN	1	0,75	1
OP	1	1	1
QR	0,6	0,8	1

Tabel 5 menunjukkan adanya peningkatan yang tinggi pada minat belajar, kerja sama, dan perilaku kreatif: AB, CX, EF, GH, IJ, KL, MN, dan OP. Sedangkan QR mengalami peningkatan dalam kategori sedang pada minat belajar, serta kategori tinggi pada kerja sama dan perilaku kreatif. Secara keseluruhan siswa mengalami peningkatan berdasarkan perhitungan N-gain pada perilaku kreatif, minat belajar, dan kerja sama siswa.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan ketiga siklus dengan penerapan *project-based learning*, terdapat peningkatan baik pada perilaku kreatif, minat belajar maupun kerja sama siswa. Untuk perilaku kreatif, berdasarkan data hasil penelitian diketahui bahwa pada kondisi awal (pra-siklus) para siswa masih berada pada kriteria sedang dengan nilai tertinggi 7. Setelah dilakukan penerapan pembelajaran berbasis proyek terjadi sedikit peningkatan dimana pada siklus I para siswa sebagian besar masih berada pada kriteria sedang namun dengan nilai terendah 8, dan terdapat dua orang siswa yang mencapai nilai maksimal yaitu 12. Pada siklus II, perilaku kreatif siswa mengalami peningkatan dan berada pada kriteria tinggi dengan nilai minimal 9 dan tiga orang siswa mendapat nilai 12. Sedangkan di siklus terakhir hanya satu siswa yang mendapat nilai 11 dan sisanya mendapat nilai maksimal yaitu 12.

Hasil penilaian pada perilaku kreatif menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek berhasil meningkatkan kreativitas siswa. Hasil ini sesuai dengan hasil penelitian lain oleh Sari dan Angreni dimana penerapan pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam konteks belajar memproduksi kerajinan Sari dan (Angreni, 2018). Penelitian lain yang dibuat oleh Rohana dan Wahyudin juga memperoleh peningkatan kreativitas siswa setelah adanya pembelajaran berbasis proyek pada siswa SD (Rohana dan Wahyudin, 2016). Peningkatan perilaku kreatif dalam penelitian ini terjadi karena ada pembiasaan kepada para siswa dalam berpikir secara terbuka dalam memecahkan sebuah masalah dalam bentuk produk. Pembelajaran berbasis proyek ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat meningkatkan kreativitas dalam berkarya (Sari & Angreni, 2018).

Selanjutnya, pada minat belajar siswa, hasil penilaian menunjukkan adanya peningkatan dari pra-siklus hingga siklus III. Pada pra-siklus, para siswa berada pada kriteria sedang dan sebagian besar mendapat nilai 5. Pada siklus I terjadi peningkatan dimana sebanyak enam siswa sudah berada pada kriteria tinggi namun dengan masih pada nilai 9. Pada siklus 2 terjadi peningkatan dimana empat orang siswa sudah mendapat nilai 11. Pada akhir siklus 7 siswa memperoleh skor maksimal yaitu 12. Peningkatan minat belajar siswa terlihat dari antusiasme belajar yang meningkat dalam setiap siklus penelitian. Hal ini terlihat dari pertanyaan-pertanyaan yang diberikan siswa terkait pojek yang diberikan, kesiapan alat dan bahan yang siswa bawa juga semakin

lengkap. Hasil penelitian ini sejalan dengan 2 hasil penelitian yang lain oleh (Sucipto, 2017) dan (Roziqin, Lesmono, dan Bachtiar, 2018), dimana penerapan pembelajaran berbasis projek dapat meningkatkan minat belajar dalam diri siswa. Ini diyakini terjadi karena siswa merasa *engage* (terlibat) dengan model pembelajaran sehingga termotivasi untuk belajar.

Terakhir, pada kerja sama siswa, hasil penilaian pra-siklus menunjukkan bahwa seluruh siswa berada pada kriteria sedang. Pada siklus I terjadi peningkatan dimana sebagian besar masih pada kriteria sedang namun pada nilai tertinggi yaitu 8. Pada siklus II seluruh siswa sudah berada pada kriteria tinggi dengan sebagian besar siswa memperoleh nilai 9 dan satu orang siswa mendapat nilai 12. Pada akhir siklus sebanyak enam orang siswa mendapat nilai maksimal yaitu 12. Peningkatan kerja sama siswa terlihat dari peningkatan frekuensi diskusi yang dilakukan siswa pada setiap siklus. Para siswa lebih terdorong untuk mencari ide secara bersama-sama untuk pemilihan produk yang ingin dibuat. Para siswa juga melakukan pembagian tugas dalam pengerjaan projek. Hasil ini sejalan dengan hasil penelitian (Pratiwi, Ardianti dan Kanzunudin, 2018) yang mendapati bahwa penggunaan pembelajaran berbasis projek dapat meningkatkan kemampuan kerja sama siswa yang terlihat dari pembuatan tugas bersama. Penelitian lain oleh (Marza, dkk, 2019) juga menunjukkan hasil bahwa penggunaan pembelajaran berbasis projek dapat meningkatkan kerjasama siswa dimana siswa lebih aktif berkolaborasi dalam pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa: 1) penerapan Pembelajaran Berbasis Projek dalam tindakan perbaikan di dalam pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan dengan topik prakarya ramah lingkungan berhasil diterapkan dengan menggunakan lima tahapan pembelajaran, yaitu: pembukaan, disain dan pembagian tugas, pelaksanaan, presentasi, dan evaluasi; 2) penerapan Pembelajaran Berbasis Projek di kelas V SD Athalia pada mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan dengan topik prakarya ramah lingkungan dapat meningkatkan perilaku kreatif siswa dengan cara menghadirkan permasalahan dan membuka kesempatan seluasnya bagi siswa mencari solusi atas permasalahan dan mencoba sesuatu yang baru dalam proses pembelajaran. 3) penerapan Pembelajaran Berbasis Projek di kelas V SD Athalia pada mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan dengan topik prakarya ramah lingkungan dapat meningkatkan minat belajar siswa dengan cara menjadikan siswa sebagai pusat pembelajaran yang aktif terlibat penuh dalam kegiatan pembelajaran sehingga minat siswa meningkat melalui kegiatan pembelajaran aktif; 4) penerapan Pembelajaran Berbasis Projek di kelas V SD Athalia pada mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan dengan topik prakarya ramah lingkungan dapat meningkatkan kerja sama siswa melalui kegiatan berdiskusi dan pengerjaan projek bersama dalam menyelesaikan tugas yang diberikan.

Adapun beberapa hambatan/kendala yang terjadi di dalam penerapan Pembelajaran Berbasis Projek yaitu: 1) peneliti menemukan beberapa siswa lebih mendominasi di dalam diskusi kelompok. 2) peneliti menemukan beberapa siswa masih ragu dan malu dalam menyampaikan pendapatnya. 3) dalam penerapan munculnya

gangguan yang tidak terduga karena bahan bekas yang digunakan yaitu koran. Gambar-gambar di koran menarik untuk dibaca sehingga mengganggu konsentrasi siswa dalam mengerjakan proyek kelompok.

Berikut merupakan daya upaya yang telah dilakukan oleh peneliti dalam mengatasi kendala/hambatan tersebut adalah : a) guru perlu membimbing siswa yang terlalu dominan untuk belajar mendengarkan pendapat siswa lainnya dan memberikan kesempatan siswa lain untuk merealisasikan idenya. b) guru perlu mendorong siswa untuk berani mengungkapkan pendapatnya kepada anggota lainnya dan berani mencoba hal-hal baru dalam mengerjakan proyek yang diberikan. c) guru perlu memastikan segala alat dan bahan yang dipakai dalam kegiatan pembelajaran tidak mudah mengalihkan fokus dan perhatian siswa.

Adapun keterbatasan dalam Penelitian Tindakan Kelas ini adalah: (1) keterbatasan waktu dalam kegiatan penerapan pembelajaran berbasis proyek berdampak pada kurang maksimalnya ide dan gagasan siswa yang dapat direalisasikan ke dalam jenis dan bentuk hiasan prakarya yang lebih menarik dan kreatif. (2) keterbatasan peneliti dalam mengamati dengan lebih rinci setiap sikap dan tanggapan seluruh siswa yang diteliti secara satu persatu selama masa penerapan pembelajaran berbasis proyek dikarenakan guru pun harus menangani siswa lainnya yang berada di kelas.

Saran berkenaan dengan penerapan pembelajaran berbasis proyek untuk menumbuhkan perilaku kreatif, minat belajar, dan kerja sama siswa adalah guru perlu lebih mempertimbangkan tingkat kesulitan proyek dan durasi kegiatan pembelajaran berlangsung sesuai dengan kelas dan usia siswa. Saran selanjutnya adalah guru perlu peka terhadap bahan dan peralatan yang dipakai oleh para siswa dalam proyek sehingga dapat mengantisipasi gangguan-gangguan yang mungkin terjadi di dalam kelompok, yang dapat mencuri perhatian dan konsentrasi siswa. Terakhir, guru perlu menjalankan perannya sebagai penasihat dan pelatih untuk mendorong setiap siswa tanpa ragu menyampaikan ide/usulan/pendapatnya di dalam kelompok, juga dapat bekerjasama, dan berani mencoba hal-hal baru di dalam kegiatan pembelajaran yang berlangsung.

DAFTAR REFERENSI

- Ainley, M., Hillman, K., & Hidi, S. (2002). Gender and interest processes in response to literary texts: situational and individual interest. *Learning and Instruction*, 12, 411-428.
- Baidowi, A. dkk. (2015). Pengaruh model pembelajaran berbasis proyek terhadap kemampuan menulis karya ilmiah geografi siswa sma. *Jurnal Pendidikan Geografi*, 20(1), 48-58.
- Darmadi. (2016). *Pengembangan model dan metode pembelajaran dalam dinamika belajar siswa*. DIY : Deepublish.
- Djaali, H. (2008). *Psikologi pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara Jaya.
- Mulayasa, Enco. (2005). *Menjadi guru profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Hamid, Moh Sholeh. (2011). *Metode edutainment*. Jogjakarta: Diva Press.

- Hayati, M.N., Supardi, K.I. dan Miswadi, S.S., (2013). Pengembangan pembelajaran ipa smk dengan model kontekstual berbasis projek untuk meningkatkan hasil belajar dan keterampilan proses sains siswa, *Jurnal Pendidikan Program Studi IPA FMIPA UNNES Semarang*, 2(1), 53-58.
- Johnson, E, B. (2011). *Contextual teaching & learning*. Bandung : Kaifa.
- LaForce, M., Noble, E., Blackwell, C. (2017) *Problem-based learning (pbl) and student interest in stem careers: the roles of motivation and ability beliefs*. Available at: doi:10.3390/educsci7040092. (Accessed: January 30th, 2020).
- Kaufmann, James C., and Robert J. Stenberg. (2010). *The cambridge handbook of creativity*. New York: Cambridge UP.
- Kizkapan, O., and Bektaz, O. (2017) *The effect of project based learning on seventh grade students academic achievement*. Available at: http://www.e-iji.net/dosyalar/iji_2017_1_3.pdf. (Accessed: January 30th, 2020).
- Kokotsaki, D., Menzies, V., and Wiggins, A. (2016) '*Project-based learning : a review of the literature.*', *Improving schools.*, 19 (3). pp. 267-277. Available at: <https://doi.org/10.1177/1365480216659733>. (Accessed: January 30th, 2020).
- Konrad, T., Wiek, A., and Barth, M. (2019). *Embracing conflicts for interpersonal competence development in project-based sustainability courses*. Available at: <https://doi.org/10.1108/IJSHE-06-2019-0190>. (Accessed: January 30th, 2020).
- Lou, et al. (2016). *A Study of Creativity in CaC2 Steamship-derived STEM Project-based Learning*. Available from <http://www.ejmste.com/A-Study-of-Creativity-in-CaC2-Steamship-derived-STEM-Project-based-Learning,66556,0,2.html>. Accessed 20 October, 2017.
- Marza, A., Adnan, M. F., Fitria, Y., & Montesori, M. (2019). Pengaruh model project based learning (PjBL) terhadap kemampuan berpikir kritis dan kerjasama siswa pada pembelajaran tematik terpadu kelas IV SD. *Jurnal Basicedu*, 3(2), 456-462.
- Maxwell, Bill. "Creativity Across Learning 3-18." Education Scotland. September 2013. http://www.educationscotland.gov.uk/Images/Creativity3to18_tcm4-814361.pdf. Accessed September 23, 2016.
- Ming, H. Huang, C. and Kung, S. (2017). *A study of the effects of digital learning on learning motivation and learning outcome*. Available at: DOI 10.12973/eurasia.2017.00744a. (Accessed: January 30th, 2020).
- Munandar, Utami. (2012). *Pengembangan kreativitas anak berbakat*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Sukmadinata, Nana S. (2004). *Landasan psikologi proses pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Odudukudu, M. (2013). *Interest & learning*. USA : Xlibris.
- Olivia, F. (2009). *Membantu anak punya ingatan super*. Jakarta : Gramedia.
- Pamilu, A. (2007). *Mengembangkan kreatifitas & kecerdasan anak*. Yogyakarta: Citra Media.
- Pratiwi, I. A., Ardianti, S. D., & Kanzunudin, M. (2018). Peningkatan kemampuan kerjasama melalui model *project based learning* (PjBL) berbantuan metode

- edutainment pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial. *Jurnal Refleksi Edukatika*, 8(2), 177-182.
- Purwaningsih, E. (2013). *Implementasi metode firing line untuk meningkatkan kerja sama*. Yogyakarta : UNW.
- Putri, D. T., & Isnani, G. (2015). Pengaruh minat dan motivasi terhadap hasil belajar pada mata pelajaran pengantar administrasi perkantoran . *Jurnal Pendidikan Bisnis dan Manajemen*, Vol. 1(2), 118-124.
- Raharja, S. (2005). Meningkatkan mutu pembelajaran melalui penelitian tindakan kelas. *Jurnal Ilmiah Guru "COPE" 01*, 19-26.
- Ritter, S, M., and Mostert, N. (2016). *Enhancement of creative thinking skills using a cognitive-based creativity training*. Available at: DOI 10.1007/s41465-016-0002-3. (Accessed: January 30th, 2020).
- Rohana, R. S., & Wahyudin, D. (2016). *Project based learning* untuk meningkatkan berpikir kreatif siswa SD pada materi makanan dan kesehatan. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 16(3), 235-243.
- Rosita, I., & Leonard. (2015). Meningkatkan kerja sama siswa melalui pembelajaran kooperatif tipe think pair share. *Jurnal Formatif* 3(1), 1-10.
- Roziqin, M. K., Lesmono, A. D., & Bachtiar, R. W. (2018). Pengaruh model pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) terhadap minat belajar dan keterampilan proses sains siswa pada pembelajaran fisika di SMAN Balung. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 7(1), 108-115.
- Samani, M. (2012). *Konsep dan model pendidikan karakter*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Sari, R. T., & Angreni, S. (2018). Penerapan model pembelajaran *project based learning* (PjBL) upaya peningkatan kreativitas mahasiswa. *Varia Pendidikan*, 30(1), 79-83.
- Slameto. (2010). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Sopiah. (2008). *Perilaku organisasi; Edisi Pertama*. Yogyakarta : ANDI.
- Starko, A. (2014). *Creativity in the classroom: schools of curious delight*. New York : Routledge.
- Sucipto, H. (2017). Penerapan model project based learning untuk meningkatkan minat dan hasil belajar IPS. *Jurnal Pendidikan: Riset & Konseptual*, 1(1), 77-86.
- Susanto, A. (2013). *Teori belajar & pembelajaran di sekolah dasar; Edisi Pertama*. Jakarta : Prenadamedia Group.
- Toyyibah, I. (2012). *Cara Belajar Gue Bangeeetttt: "Cara-Cara Belajar Menurut Kecerdasan & Potensi Genetik"*. Jakarta : Gramedia.
- Virtue, E. E. , & Hinnant-Crawford, B. N. (2019). "We're doing things that are meaningful": Student perspectives of project-based learning across the disciplines. *Interdisciplinary Journal of ProblemBased Learning*, 13 (2). Available at: <https://doi.org/10.7771/1541-5015.1809>. (Accessed: January 30th, 2020).
- Wang, Z., & Adesope, O. (2016). Exploring the effects of seductive details with the 4-phasemodel of interest. *Learning and Motivation* , 55, 65-77.

Wardani, dkk. (2014). *Penelitian tindakan kelas*. Tangerang Selatan : Universitas Terbuka.