

PENGARUH MODEL *PROJECT BASED LEARNING* (PjBL) BERBASIS KEARIFAN LOKAL BUDAYA NIAS UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA PADA MATAPELAJARAN IPAS KELAS V DI SDN 076098 DAO – DAO SATUAN

Menisahati Laia¹, Nova Florentina Ambarwati², Paska Sriulina Tarigan³,
Eka Kartika Silalahi⁴, Rizki Bastanta B Manalu⁵, Patri Janson Silaban⁶
^{1,2,3,4,5,6}PGSD FKIP Universitas Katolik Santo Thomas
laiaMENISAHATI@gmail.com¹, nova_florentina@ust.ac.id²,
Paskasritarigan96@gmail.com³, eka.silalahi@ust.ac.id⁴, riski.manalu@ust.ac.id⁵,
patri.jason.silaban@gmail.com⁶

ABSTRAK

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 076098 Dao-Dao dengan melibatkan 30 peserta didik kelas V sebagai sampel menggunakan teknik sampling jenuh. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya keaktifan, pemahaman materi, dan kreativitas peserta didik akibat dominasi metode pembelajaran konvensional. Untuk mengatasi hal tersebut, diterapkan model Project Based Learning (PjBL) berbasis kearifan lokal budaya Nias pada topik "Oh, Lingkungan Rusak". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model PjBL terhadap kreativitas peserta didik dalam pembelajaran IPAS. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan desain pretest-posttest. Instrumen penelitian meliputi tes hasil belajar dan angket kreativitas yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya ($r = 0,899$). Hasil penelitian menunjukkan peningkatan nilai rata-rata dari 55,4 pada pretest menjadi 82,93 pada posttest, dengan 26 dari 30 peserta didik mencapai ketuntasan belajar. Hasil angket menunjukkan respons sangat baik dengan rata-rata 86,80. Uji normalitas menunjukkan data berdistribusi normal ($L_{hitung} 0,1167 < L_{tabel} 0,161$), sedangkan uji korelasi menghasilkan $r_{hitung} 0,975 \geq r_{tabel} 0,361$, menandakan hubungan sangat kuat antara penerapan PjBL dan kreativitas peserta didik. Uji hipotesis menunjukkan $t_{hitung} 23,442 \geq t_{tabel} 1,697$, sehingga H_a diterima. Peningkatan kreativitas terlihat pada aspek berpikir lancar, luwes, orisinal, dan detail. Dengan demikian, model Project Based Learning berbasis kearifan lokal budaya Nias berpengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Kata Kunci: Project Based Learning, Kearifan Lokal, Kreativitas

ABSTRACT

This study was conducted at SD Negeri 076098 Dao-Dao involving 30 fifth-grade students as the sample using a saturated sampling technique. The research was motivated by the low level of student activeness, understanding, and creativity due to the dominance of conventional teaching methods. To address this issue, a Project Based Learning (PjBL) model based on Nias local cultural wisdom was implemented on the topic "Oh, Damaged Environment." The study aimed to determine the effect of the PjBL model on students' creativity in IPAS learning.

The research employed an experimental method with a pretest-posttest design. Research instruments included learning achievement tests and creativity questionnaires that had been tested for validity and reliability ($r = 0.899$). The results showed an increase in the average score from 55.4 in the pretest to 82.93 in the posttest, with 26 out of 30 students achieving mastery learning. The questionnaire results indicated a very positive response with an average score of 86.80. The normality test showed that the data were normally distributed ($L_{count} 0.1167 < L_{table} 0.161$), while the correlation test produced $r_{count} 0.975 > r_{table} 0.361$, indicating a very strong relationship between the PjBL model and students' creativity. The hypothesis test showed $t_{count} 23.442 > t_{table} 1.697$, thus H_a was accepted. The increase in creativity was observed in aspects of fluency, flexibility, originality, and elaboration. Therefore, the Project Based Learning model based on Nias local cultural wisdom has a positive and significant effect on enhancing students' creativity in IPAS learning at the elementary school level.

Keywords: *Project Based Learning, Local Wisdom, Creativity*

A. Pendahuluan

Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan bahwa pendidikan merupakan “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.” Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kata pendidikan berasal dari kata “didik” yang mendapat imbuhan “pe” dan akhiran “an”, yang berarti metode, cara, atau tindakan membimbing. Pendidikan dapat diartikan sebagai proses perubahan etika dan perilaku individu maupun sosial dalam upaya mewujudkan kemandirian dan kedewasaan manusia melalui kegiatan pembelajaran, bimbingan, dan pembinaan (Annisa, 2022).

Tujuan pendidikan nasional Indonesia sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 adalah membentuk

manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, cerdas, berperasaan, berkemauan, dan mampu berkarya. Pendidikan berfungsi untuk mengembangkan potensi manusia secara menyeluruh dalam dimensi keberagaman, moralitas, individualitas, sosialitas, dan keberbudayaan. Dengan demikian, pendidikan berperan penting dalam memanusiakan manusia melalui proses pembelajaran yang bermakna (Habsy et al., 2024).

Seiring perkembangan zaman, tenaga pendidik dituntut untuk memiliki kreativitas dan keterampilan dalam menyesuaikan diri terhadap perubahan sistem pendidikan. Guru berperan penting dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan bermakna agar peserta didik dapat memahami materi dengan baik. Namun, kenyataannya kemampuan berpikir kreatif peserta didik masih rendah. Oleh karena itu, diperlukan solusi pembelajaran yang mampu meningkatkan kreativitas dan kemampuan pemecahan masalah, salah satunya melalui penerapan model Project Based Learning (PjBL).

Model Project Based Learning merupakan pendekatan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar melalui kegiatan proyek kolaboratif guna menghasilkan suatu produk. Model ini dirancang untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan peserta didik melalui penyelesaian masalah nyata yang relevan dengan kehidupan mereka. PjBL menuntut peserta didik untuk bekerja secara individu maupun kelompok dalam jangka waktu tertentu untuk menghasilkan produk yang kemudian dipresentasikan (Laksmi & Arjawa, 2023).

Kondisi pembelajaran di SD Negeri 076098 Dao-Dao Satua masih didominasi oleh metode konvensional seperti ceramah, tanya jawab, dan tes. Akibatnya, peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran dan memiliki tingkat pemahaman yang rendah terhadap materi. Hasil observasi peneliti pada mata pelajaran IPAS di kelas V menunjukkan bahwa pembelajaran belum mampu mengembangkan kreativitas siswa secara optimal. Budaya dan kearifan lokal merupakan unsur penting yang dapat menjadi sumber inspirasi dalam pembelajaran kreatif. Kearifan lokal mencerminkan ekspresi etnis dan tindakan masyarakat yang menghasilkan karya bernilai budaya. Koentjaraningrat menjelaskan bahwa kebudayaan adalah keseluruhan sistem gagasan, tindakan, dan hasil karya manusia dalam kehidupan masyarakat yang diperoleh melalui proses belajar. Indonesia memiliki kekayaan budaya dan kearifan lokal yang beragam, yang dapat menjadi sumber pengembangan kreativitas (Agusdianita, 2023).

Budaya Nias merupakan salah satu warisan budaya nusantara yang

berkembang di Pulau Nias, Sumatera Utara. Kebudayaan ini mencerminkan nilai-nilai sosial, norma, kepercayaan, serta praktik kehidupan masyarakat yang diwariskan secara turun-temurun. Kearifan lokal Nias tampak dalam tradisi Hombo Batu (lompat batu), sistem kepemimpinan adat Si'ulu, pepatah adat Amaedola, serta pengetahuan tradisional tentang alam dan tanaman obat. Nilai-nilai tersebut mengandung makna keberanian, kedewasaan sosial, disiplin, dan tanggung jawab yang relevan untuk ditanamkan kepada generasi muda. Budaya Nias memiliki potensi besar untuk dijadikan sumber proyek pembelajaran IPAS, seperti rumah adat, tradisi lompat batu, kerajinan, dan sistem sosial masyarakat. Melalui proyek berbasis budaya Nias, peserta didik tidak hanya mempelajari konsep IPAS, tetapi juga mengembangkan kreativitas dalam menciptakan karya yang berhubungan dengan budaya lokal. Berdasarkan hasil observasi awal terhadap 30 siswa kelas V SD Negeri 076098 Dao-Dao Satua, diperoleh data bahwa hanya 9 siswa (30%) yang mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 21 siswa (70%) belum tuntas. Nilai rata-rata kelas sebesar 63 masih berada di bawah KKTP yang ditetapkan.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi lingkungan masih rendah, baik dalam mengenali komponen lingkungan, hubungan antar makhluk hidup, maupun upaya pelestarian lingkungan. Kondisi ini sejalan dengan pembelajaran yang masih berpusat pada guru dan belum menerapkan model inovatif yang dapat mengembangkan kreativitas siswa. Oleh karena itu, penerapan model Project Based Learning berbasis kearifan lokal budaya Nias

dipandang relevan untuk meningkatkan kreativitas dan pemahaman siswa dalam pembelajaran IPAS.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini difokuskan untuk mengkaji pengaruh penerapan model Project Based Learning berbasis kearifan lokal budaya Nias terhadap peningkatan kreativitas siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V di SD Negeri 076098 Dao-Dao Satua. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan model pembelajaran inovatif yang mengintegrasikan nilai-nilai budaya lokal dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan dasar.

B. Metode Penelitian

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiyono (2022:111), metode eksperimen digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat dalam kondisi yang terkendali. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model Project Based Learning berbasis kearifan lokal budaya Nias (X), sedangkan variabel terikatnya adalah kreativitas siswa (Y).

Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah One-Group Pretest-Posttest Design. Desain ini melibatkan satu kelompok yang diberikan tes awal (pretest), perlakuan (treatment), dan tes akhir (posttest). Rancangan penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:

$O_1 - X - O_2$

Keterangan:

O_1 = Nilai pretest sebelum penerapan

model Project Based Learning berbasis kearifan lokal budaya Nias

O_2 = Nilai posttest setelah penerapan model Project Based Learning

X = Perlakuan berupa penerapan model Project Based Learning berbasis kearifan lokal budaya Nias

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi tes, angket, dan dokumentasi.

Tes

Tes digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam memahami materi IPAS. Tes berbentuk soal esai sebanyak 30 butir yang disusun berdasarkan indikator capaian pembelajaran, meliputi kemampuan menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan menciptakan (C6).

Angket (Kuesioner)

Angket digunakan untuk mengukur respons dan kreativitas siswa terhadap penerapan model Project Based Learning berbasis kearifan lokal budaya Nias. Angket terdiri dari 50 butir pernyataan dengan skala Likert lima tingkat, yaitu: Sangat Setuju (SS) = 5, Setuju (S) = 4, Tidak Setuju (TS) = 2, Sangat Tidak Setuju (STS) = 1.

Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data pendukung berupa catatan, foto kegiatan, dan dokumen sekolah yang relevan dengan penelitian.

Uji Coba Instrumen Penelitian

Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana instrumen mampu mengukur apa yang seharusnya diukur. Rumus yang digunakan adalah:

$$r_{xy} = \frac{n \sum x_i y_i - (\sum x_i)(\sum y_i)}{\sqrt{\{n \sum x_i^2 - (\sum x_i)^2\} \{n \sum y_i^2 - (\sum y_i)^2\}}} \dots (\text{Sugiyono, 2023:290})$$

Keterangan :

r_{xy} = Koefisien korelasi *product moment*

n = Jumlah seluruh peserta didik

$\sum x_i$ = Skor item

$\sum y_i$ = Skor total seluruh peserta didik

$\sum x_i y_i$ = Jumlah hasil perkalian antara skor x_i dan skor y_i

Kriteria pengujian:

Jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ pada taraf signifikansi 0,05, maka item dinyatakan valid.

Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka item dinyatakan tidak valid.

Hasil uji validitas menunjukkan bahwa dari 30 butir soal, 25 butir dinyatakan valid dan 5 butir tidak valid.

Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui konsistensi instrumen. Rumus yang digunakan adalah rumus Alpha Cronbach:

$$r_{xy} = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\sum \sigma^2 b}{\sigma^2 t} \right)$$

Keterangan:

r_{11} : Reliabilitas instrumen

k : Banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal

$\sum \sigma^2 b$: Jumlah varian total

σ^2 : Varians total

Tabel 1. Interval Koefisien

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,80–1,000	Sangat kuat
0,60–0,799	Kuat
0,40–0,599	Sedang
0,20–0,399	Rendah
0,00–0,199	Sangat rendah
Hasil menggunakan SPSS	perhitungan versi 22

menunjukkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,899, yang termasuk kategori sangat kuat. Dengan demikian, instrumen penelitian dinyatakan reliabel.

Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan untuk menjawab rumusan masalah dan menguji hipotesis penelitian. Data dianalisis menggunakan uji statistik **t-test** dengan bantuan program SPSS versi 22.

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal menggunakan uji Lilliefors. Rumus yang digunakan adalah:

$$S(z_i) = \frac{\text{jumlah } z_i, z_2, \dots, z_n \text{ yang } \leq z_i}{n}$$

Keterangan:

Z_i = Nilai baku

X_i = Nilai data ke-i

$\bar{X}$ = Rata-rata

S = Simpangan baku

Data dinyatakan berdistribusi normal apabila $L_{hitung} < L_{tabel}$ pada taraf signifikansi 0,05.

Uji Koefisien Korelasi

Uji koefisien korelasi digunakan untuk mengetahui hubungan antara variabel X dan Y dengan menggunakan rumus Product Moment:

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{N \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{N \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Kriteria pengujian:

Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka terdapat hubungan yang signifikan antara variabel X dan Y.

Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka tidak terdapat hubungan yang signifikan.

Uji Hipotesis (Uji-t)

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui pengaruh signifikan antara variabel bebas dan variabel terikat. Rumus uji-t yang digunakan adalah:

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}} \dots (\text{Sugiyono, 2023:292})$$

Keterangan :

r = Korelasi

n = Banyaknya sampel

t = Tingkat signifikan (t_{hitung})

Kriteria pengujian:

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikansi 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

Hasil perhitungan menunjukkan bahwa $t_{hitung} = 23,442 > t_{tabel} = 1,697$, sehingga H_a diterima. Dengan demikian, model Project Based Learning berbasis kearifan lokal budaya Nias berpengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan kreativitas siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V SD Negeri 076098 Dao-Dao Satua.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil *Pretest* Kelas V

Penelitian ini dilakukan di kelas V yang memiliki 30 siswa. Penelitian terlebih dahulu menggunakan tindakan awal atau *Pretest* sebelum memulai pembelajaran untuk mengetahui kemampuan siswa. Hasil *Pretest* yang telah dilaksanakan siswa menunjukkan bahwa kemampuan Kreativitas belajar siswa pada materi Oh,lingkungan rusak masih dikatakan cukup. Hal ini dapat dilihat dari nilai *Pretest* siswa pada tabel di bawah ini.

Tabel 2. Nilai *Pretest* Kelas V

X_i	F_i	$F_i \cdot X_i$	$X_i - \bar{X}$	$ X_i - \bar{X} $	$F_i \cdot X_i - \bar{X} $	$(X_i - \bar{X})^2$	$F_i \cdot (X_i - \bar{X})^2$
2	1	2	-53,4	53,4	53,4	2851,56	2851,56
12	1	12	-43,4	43,4	43,4	1883,56	1883,56
37	1	37	-18,4	18,4	18,4	338,56	338,56
78	2	78	-16,4	16,4	32,8	268,96	1075,84
42	1	42	-13,4	13,4	13,4	179,56	179,56
43	1	43	-12,4	12,4	12,4	153,76	153,76
44	1	44	-11,4	11,4	11,4	129,96	129,96
46	1	46	-9,4	9,4	9,4	88,36	88,36
47	1	47	-8,4	8,4	8,4	70,56	70,56
50	1	50	-5,4	5,4	5,4	29,16	29,16
51	1	51	-4,4	4,4	4,4	19,36	19,36
52	1	52	-3,4	3,4	3,4	11,56	11,56
54	1	54	-1,4	1,4	1,4	1,96	1,96
114	2	114	1,6	1,6	3,2	2,56	10,24
63	1	63	7,6	7,6	7,6	57,76	57,76
64	1	64	8,6	8,6	8,6	73,96	73,96
130	2	130	9,6	9,6	19,2	92,16	368,64
67	1	67	11,6	11,6	11,6	134,56	134,56
204	3	204	12,6	12,6	37,8	158,76	1428,84
69	1	69	13,6	13,6	13,6	184,96	184,96
70	1	70	14,6	14,6	14,6	213,16	213,16
75	1	75	19,6	19,6	19,6	384,16	384,16
79	1	79	23,6	23,6	23,6	556,96	556,96
82	1	82	26,6	26,6	26,6	707,56	707,56
87	1	87	31,6	31,6	31,6	998,56	998,56
Σ	30	$\Sigma f_i x_i = 1662$					11953,12

Hasil perhitungan yang di peroleh dari data *pretest* maka di peroleh hasil rata-rata (*mean*) yaitu 55,4 untuk standar deviasi yaitu 19,96, dan untuk standar error adalah 3,71.

Hasil *Posttest* Kelas V

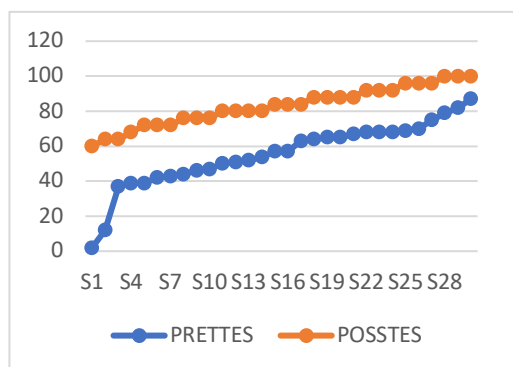
Pada akhir pembelajaran, semua materi pelajaran yang diajarkan dengan menggunakan model *Project Based Learning*, selanjutnya peneliti memberikan *posttest* yang bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan atas

tindakan yang diberikan. Hasil nilai pada posttest siswa dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Perolehan Nilai *Posttest*

X_i	F_i	$F_i \cdot X_i$	$\frac{X_i - \bar{X}}{}$	$\frac{ X_i - \bar{X} }{}$	$\frac{F_i \cdot X_i - \bar{X} }{}$	$\frac{(X_i - \bar{X})^2}{}$	$\frac{F_i \cdot (X_i - \bar{X})^2}{}$
60	1	60	-22,9	20,37	20,37	414,93	414,94
64	2	128	-18,9	12,37	24,74	153,02	612,07
68	1	68	-14,9	8,37	8,37	70,06	70,06
72	3	216	-10,9	5,37	16,11	28,84	259,53
76	3	228	-6,9	4,37	13,11	19,10	171,87
80	4	320	-2,9	0,37	1,48	0,14	2,19
84	3	252	1,1	1,07	3,2	1,14	10,24
88	4	352	5,1	5,07	20,27	25,67	410,78
92	3	276	9,1	9,07	27,2	82,20	739,84
96	3	288	13,1	13,07	39,2	170,74	1536,64
100	3	300	17,1	17,07	51,2	291,27	2621,44
Σ	30			$\Sigma f_x = 2488$			6849,55

Hasil perhitungan yang di peroleh dari data *posttest* maka di peroleh hasil rata-rata (*mean*) yaitu 82,93, untuk standar deviasi yaitu 15,11, dan untuk standar error adalah 2,803



Gambar 1. Diagram Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Dari gambar 4.3 di atas, dapat di ketahui bahwa nilai kreativitas siswa kelas V sebelum diberikan perlakuan menggunakan model *Project Based Learning* nilai rata-rata adalah 55,4 sedangkan setelah

diberikan perlakuan dengan menggunakan model *Project Based Learning* siswa mendapat nilai rata-rata sebesar 82,93. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan nilai rata-rata setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan model *Project Based Learning* terhadap kreativitas belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri 076098 Dao-Dao. Adapun kriteria penilaian untuk rata-rata *pretest* dan *posttest* dapat di lihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4. Kriteria Penilaian

Kriteria Penilaian	Keterangan
80-100	Baik Sekali
70-79	Baik
60-69	Cukup
50-59	Kurang
0-49	Gagal

Berdasarkan tabel 4.5 diatas, dapat di interpretasikan bahwa nilai rata-rata yang diperoleh pada saat *pretest* adalah sebesar 55,4 dengan cukup. Sedangkan nilai rata-rata *posttest* setelah adanya perlakuan diperoleh nilai sebesar 80,37 dengan kategori baik.

Hasil Angket

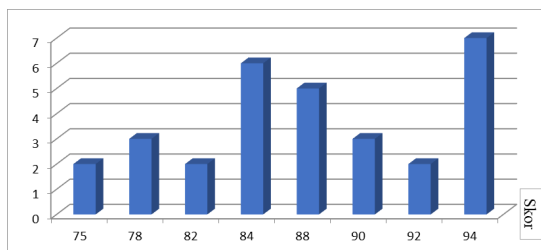
Setelah selesai proses belajar menggunakan model *Project Based Learning*, maka peneliti menyebarkan angket model pembelajaran sesuai dengan sintak model *Project Based Learning* sebanyak 25 pernyataan angket yang sudah valid. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kepuasaan atau keadaan siswa setelah belajar dengan menggunakan model *Project Based Learning* serta untuk mengetahui

kecocokan model pembelajaran tersebut terhadap keadaan atau kebutuhan siswa. Berikut ini tabel hasil angket model *Project Based Learning* di kelas V SD Negeri 076098 Dao-Dao.

Tabel 5. Distribusi Frekuensi Data Eksperimen Hasil Angket Model *Project Based Learning*

X_i	F_i	F_{i-1}	$X_i - \bar{X}$	$ X_i - \bar{X} $	$F_i \cdot X_i - \bar{X} $	$(X_i - \bar{X})^2$	$F_i \cdot (X_i - \bar{X})^2$
75	2	150	-11,8	11,8	23,6	139,24	556,96
78	3	234	-8,8	8,8	26,4	77,44	696,96
82	2	164	-4,8	4,8	9,6	23,04	92,16
84	6	504	-2,8	2,8	16,8	7,84	282,24
88	5	440	1,2	1,2	6	1,44	36
90	3	270	3,2	3,2	9,6	10,24	92,16
92	2	184	5,2	5,2	10,4	27,04	108,16
94	7	658	7,2	7,2	50,4	51,84	2540,16
Σ	30				$\Sigma f_x = 2604$		4404,8

Hasil perhitungan yang di peroleh dari data angket maka di peroleh hasil rata-rata (*mean*) yaitu 86,80 untuk standar deviasi yaitu 7,124, dan untuk standar error adalah 1,322. Hasil distribusi frekuensi angket model *Project Based Learning* berbasis kearifan lokal budaya Nias yang di sajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut:



Gambar 2. Nilai Angket

Pengujian Persyaratan Analisis Data

Uji Normalitas

Uji normalitas berguna untuk menentukan data yang telah dikumpulkan berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan uji lilliefors (Sudjana, 2016:466) dengan langkah- langkah sebagai berikut.

- Pengamatan $X_1, X_2, \dots, X_n$ dilakukan bilangan baku $Z_1, Z_2, \dots, Z_n$ dengan rumus:

$$Z_i = \frac{x_i - \bar{x}}{s}$$

Keterangan:

$\bar{x}$ = Rata-rata

S = Simpangan baku

- Gunakan daftar standar distribusi normal distribusi normal untuk menghitung probabilitas $F(Z_i) = P(Z, Z_i)$ untuk setiap nilai standar.
- Menghitung proporsi $Z_1, Z_2, Z_3, \dots, Z_n$ yang sama atau lebih kecil dari Z_i . Dan apabila proporsi ini dinyatakan oleh $s(Z_i)$,

- Maka:

$$s(Z_i) = \frac{\text{banyaknya } z_1, z_2, z_3, z_n \text{ yang } \leq z_i}{n}$$

- Hitunglah perbedaan antara $f(Z_i)$ dan $s(Z_i)$ dan kemudian cari nilai absolutnya.
- Gunakan nilai (L_0) yang terdistribusi secara mutlak untuk menegaskan hipotesis ditolak

atau diterima, dan kemudian bandingkan nilai (L_0) dengan nilai kritis yang diperoleh dari table untuk tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$.

Dengan kriteria:

Jika $l_{hitung} \leq l_{tabel}$ maka sampel tidak berdistribusi normal.

Jika $l_{hitung} \geq l_{tabel}$ maka sampel berdistribusi normal.

Peneliti menggunakan bantuan SPSS dan windows dengan ketentuan kriteria sebagai berikut:

1. Jika nilai signifikansi $\geq$ taraf nyata 0.05 data dinyatakan berdistribusi normal
2. Jika nilai signifikansi $\leq$ taraf nyata 0.05 data dinyatakan tidak berdistribusi normal

Tabel 6. Uji Normalitas kreativitas Berbasis kearifan Lokal Budaya Nias

No.	X	Z	F(z)	S(z)	F(z)-S(z)
1	60	-2,02	0,02	0,03	0,01
2	64	-1,67	0,05	0,10	0,05
3	64	-1,67	0,05	0,10	0,05
4	68	-1,32	0,09	0,13	0,04
5	72	-0,96	0,17	0,23	0,07
6	72	-0,96	0,17	0,23	0,07
7	72	-0,96	0,17	0,23	0,07
8	76	-0,61	0,27	0,33	0,06
9	76	-0,61	0,27	0,33	0,06
10	76	-0,61	0,27	0,33	0,06
11	80	-0,26	0,40	0,47	0,07
12	80	-0,26	0,40	0,47	0,07
13	80	-0,26	0,40	0,47	0,07
14	80	-0,26	0,40	0,47	0,07
15	84	0,09	0,54	0,57	0,03

16	84	0,09	0,54	0,57	0,03
17	84	0,09	0,54	0,57	0,03
18	88	0,45	0,67	0,70	0,03
19	88	0,45	0,67	0,70	0,03
20	88	0,45	0,67	0,70	0,03
21	88	0,45	0,67	0,70	0,03
22	92	0,80	0,79	0,80	0,01
23	92	0,80	0,79	0,80	0,01
24	92	0,80	0,79	0,80	0,01
25	96	1,15	0,88	0,90	0,03
26	96	1,15	0,88	0,90	0,03
27	96	1,15	0,88	0,90	0,03
28	100	1,50	0,93	1,00	0,07
29	100	1,50	0,93	1,00	0,07
30	100	1,50	0,93	1,00	0,07

Jumlah Nilai 2488

Rata-rata ($\bar{X}$) 82,93

Simpangan Baku (S) 11,36

Lhitung 0,07

Ltabel ($\alpha = 0,05$; $n = 30$) 0,16

Keputusan Lhitung < Ltabel

Karena nilai Lhitung (0,07) < Ltabel (0,16), maka data hasil belajar dinyatakan berdistribusi normal, sehingga memenuhi salah satu prasyarat untuk analisis statistik parametrik seperti uji-t atau regresi.

Tabel 7. Uji Normalitas Angket Model Project Based Learning

No.	X	Z	F(z)	S(z)	F(z)-S(z)
1	75	-1,95	0,03	0,07	0,04
2	75	-1,95	0,03	0,07	0,04
3	78	-1,46	0,07	0,17	0,09
4	78	-1,46	0,07	0,17	0,09

5	78	-1,46	0,07	0,17	0,09	Keputusan	Lhitung < Ltabel
6	82	-0,79	0,21	0,23	0,02		
7	82	-0,79	0,21	0,23	0,02		
8	84	-0,46	0,32	0,43	0,11		
9	84	-0,46	0,32	0,43	0,11		
10	84	-0,46	0,32	0,43	0,11		
11	84	-0,46	0,32	0,43	0,11		
12	84	-0,46	0,32	0,43	0,11		
13	84	-0,46	0,32	0,43	0,11		
14	88	0,20	0,58	0,60	0,02		
15	88	0,20	0,58	0,60	0,02		
16	88	0,20	0,58	0,60	0,02		
17	88	0,20	0,58	0,60	0,02		
18	88	0,20	0,58	0,60	0,02		
19	90	0,53	0,70	0,70	0,00		
20	90	0,53	0,70	0,70	0,00		
21	90	0,53	0,70	0,70	0,00		
22	92	0,86	0,81	0,77	0,04		
23	92	0,86	0,81	0,77	0,04		
24	94	1,19	0,88	1,00	0,12		
25	94	1,19	0,88	1,00	0,12		
26	94	1,19	0,88	1,00	0,12		
27	94	1,19	0,88	1,00	0,12		
28	94	1,19	0,88	1,00	0,12		
29	94	1,19	0,88	1,00	0,12		
30	94	1,19	0,88	1,00	0,12		
Jumlah Nilai					2604		
Rata-rata ($\bar{X}$)					86,80		
Simpangan Baku (S)					6,04		
Lhitung					0,12		
Ltabel ($\alpha = 0,05$; $n = 30$)					0,16		

Keputusan

Lhitung < Ltabel

Nilai Lhitung = 0,12 lebih kecil daripada Ltabel = 0,16, sehingga data berdistribusi normal dan memenuhi asumsi normalitas untuk analisis statistik parametrik.

Uji Koefisien Korelasi

Uji koefisien korelasi di gunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh antara variabel bebas (X) yaitu model *Project Based Learning* dengan variabel terikat (Y) yaitu kreativitas berbasis kearifan lokal budaya Nias siswa kelas V. Syarat yang digunakan peneliti untuk uji koefisien korelasi yaitu dengan melihat $r_{hitung} > r_{tabel}$ dan menggunakan rumus korelasi *product moment*. Peneliti juga mengerjakan uji koefisien korelasi secara manual dengan menggunakan SPSS Versi 22.

Tabel 8. Uji Koefisien Korelasi

Variabel	Project Based Learning	Kreativitas Siswa
Project Based Learning	1,000	0,975**
Sig. (2-tailed)	–	0,000
N	30	30
Kreativitas Siswa	0,975**	1,000
Sig. (2-tailed)	0,000	–
N	30	30

Keterangan:

- Pearson Correlation (r) = 0,975 menunjukkan hubungan positif yang sangat kuat antara Project

Nilai Lhitung = 0,12 lebih kecil daripada Ltabel = 0,16, sehingga data berdistribusi normal dan memenuhi asumsi normalitas untuk analisis statistik parametrik.

Uji Koefisien Korelasi

Uji koefisien korelasi di gunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh antara variabel bebas (X) yaitu model *Project Based Learning* dengan variabel terikat (Y) yaitu kreativitas berbasis kearifan lokal budaya Nias siswa kelas V. Syarat yang digunakan peneliti untuk uji koefisien korelasi yaitu dengan melihat $r_{hitung} > r_{tabel}$ dan menggunakan rumus korelasi *product moment*. Peneliti juga mengerjakan uji koefisien korelasi secara manual dengan menggunakan SPSS Versi 22.

Tabel 8. Uji Koefisien Korelasi

Variabel	Project Based Learning	Kreativitas Siswa
Project Based Learning	1,000	0,975**
Sig. (2-tailed)	–	0,000
N	30	30
Kreativitas Siswa	0,975**	1,000
Sig. (2-tailed)	0,000	–
N	30	30

Keterangan:

- Pearson Correlation (r) = 0,975 menunjukkan hubungan positif yang sangat kuat antara Project

Based Learning dan Kreativitas Siswa.

- Sig. (2-tailed) = 0,000 < 0,01, sehingga korelasi tersebut signifikan secara statistik.
- N = 30 menunjukkan jumlah sampel penelitian.
- Tanda ** (double asterisk) menunjukkan bahwa korelasi signifikan pada taraf signifikansi 1% (0,01).

Berdasarkan hasil analisis korelasi Pearson Product Moment, diperoleh nilai koefisien korelasi sebesar $r = 0,975$ dengan nilai signifikansi 0,000. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,01 ($0,000 < 0,01$), maka terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara penerapan Project Based Learning dengan Kreativitas Siswa. Nilai koefisien korelasi sebesar 0,975 berada pada kategori sangat kuat, yang menunjukkan bahwa semakin baik penerapan Project Based Learning, maka semakin tinggi pula kreativitas siswa. Dengan demikian, hipotesis yang menyatakan adanya hubungan positif antara Project Based Learning dan kreativitas siswa diterima.

Pengujian Hipotesis

Setelah data dinyatakan berdistribusi normal dan sampel berasal dari populasi yang sama atau homogen, maka dilanjutkan pengujian hipotesis menggunakan “uji-t”. statistic yang digunakan untuk hipotesis penelitian adalah uji-t. Hipotesis yang diajukan adalah:

Ho = Tidak ada pengaruh model *project based learning* terhadap kreativitas siswa

berbasis kearifan lokal budaya Nias

Ha = Ada pengaruh model *project based learning* terhadap kreativitas siswa berbasis kearifan lokal budaya Nias

Kriteria uji-t dapat dilakukan signifikan apabila diperoleh untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh kreativitas berbasis kearifan lokal budaya Nias. Pengujian hipotesis dengan menggunakan uji-t dilakukan dengan cara membandingkan $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ hipotesis diterima dan jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ hipotesis ditolak. Berikut akan dilakukan pengujian menggunakan uji-t:

$$t = \frac{r \sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

$$t = 23,442$$

Berdasarkan hasil di atas dapat diketahui bahwa hasil perhitungan diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 23,442 dengan t_{tabel} sebesar 1,697 sehingga $t_{hitung} 23,442 \geq t_{tabel} 1,697$. Maka Ha diterima yaitu model *project based learning* (X) mempunyai pengaruh positif dan signifikan terhadap kreativitas belajar siswa (Y).

D. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model Project Based Learning (PjBL) berbasis kearifan lokal budaya Nias berpengaruh positif dan signifikan terhadap kreativitas peserta didik kelas V SD Negeri 076098 Dao-Dao. Temuan ini terlihat dari peningkatan hasil belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan, yaitu nilai rata-rata pretest sebesar 55,4 meningkat menjadi 82,93 pada posttest. Selain itu, hasil angket kreativitas menunjukkan rata-rata skor sebesar 86,80 yang termasuk kategori sangat baik. Data tersebut mengindikasikan bahwa model Project Based Learning mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan mendorong peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Secara teoritis, hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Thomas Markham yang menyatakan bahwa Project Based Learning merupakan model pembelajaran yang menempatkan peserta didik sebagai pusat pembelajaran melalui kegiatan penyelidikan dan penyelesaian masalah nyata untuk menghasilkan suatu produk. Dalam penerapannya pada materi IPAS topik "*Oh, Lingkungan Rusak*", peserta didik diberikan kesempatan untuk mengidentifikasi masalah lingkungan di sekitar mereka, kemudian mengembangkan solusi yang dikaitkan dengan kearifan lokal budaya Nias. Kegiatan tersebut membuat peserta didik tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Peningkatan kreativitas peserta didik yang ditemukan dalam penelitian ini juga sesuai dengan teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Jean Piaget. Menurut teori konstruktivisme, pengetahuan dibangun secara aktif oleh peserta didik melalui interaksi dengan lingkungan dan pengalaman belajar. Dalam model Project Based Learning, peserta didik diberi kesempatan untuk mengeksplorasi masalah, mencari informasi, berdiskusi, dan menghasilkan karya. Aktivitas tersebut memungkinkan peserta didik membangun pemahamannya sendiri sehingga kreativitas berkembang secara optimal.

Berdasarkan indikator kreativitas menurut Suroyaningsih dkk. (2023), kreativitas peserta didik meningkat pada empat aspek utama, yaitu fluency (berpikir lancar), flexibility (berpikir luwes), originality (berpikir orisinal), dan elaboration (berpikir detail). Pada aspek berpikir lancar, peserta didik mampu menghasilkan berbagai gagasan terkait upaya menjaga lingkungan berdasarkan nilai-nilai budaya Nias. Pada aspek berpikir luwes, peserta didik dapat mengemukakan berbagai alternatif solusi terhadap permasalahan lingkungan yang ditemukan. Pada aspek berpikir orisinal, peserta didik mampu menghasilkan ide-ide baru yang mengintegrasikan budaya lokal dengan upaya pelestarian lingkungan. Sementara itu, pada aspek berpikir detail, peserta didik mampu mengembangkan ide menjadi laporan dan produk proyek yang lebih rinci, sistematis, dan kreatif.

Temuan penelitian ini juga memperkuat teori kreativitas yang dikemukakan oleh J. P. Guilford yang menyatakan bahwa kreativitas

merupakan kemampuan berpikir divergen yang ditandai dengan kelancaran, keluwesan, keaslian, dan kemampuan mengembangkan gagasan. Melalui kegiatan proyek, peserta didik memperoleh ruang yang luas untuk mengekspresikan ide dan mengembangkan solusi yang berbeda dari peserta didik lainnya. Dengan demikian, Project Based Learning memberikan kondisi yang mendukung berkembangnya kemampuan berpikir divergen sebagai inti dari kreativitas.

Pengintegrasian kearifan lokal budaya Nias dalam pembelajaran juga memberikan kontribusi terhadap peningkatan kreativitas peserta didik. Menurut teori pembelajaran kontekstual, materi pembelajaran akan lebih mudah dipahami apabila dikaitkan dengan lingkungan dan budaya yang dekat dengan kehidupan peserta didik. Ketika peserta didik mengaitkan proyek yang dikerjakan dengan budaya Nias yang mereka kenal sehari-hari, mereka menjadi lebih termotivasi untuk belajar, lebih mudah memahami konsep, serta mampu menghasilkan ide-ide yang relevan dengan konteks kehidupan nyata. Hal ini menunjukkan bahwa kearifan lokal tidak hanya berfungsi sebagai sumber belajar, tetapi juga sebagai sarana untuk mengembangkan kreativitas peserta didik.

Secara statistik, hasil penelitian menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dengan nilai $L_{hitung} = 0,1167$ dan $L_{tabel} = 0,161$, sehingga memenuhi syarat untuk dilakukan pengujian hipotesis. Hasil uji korelasi Product Moment memperoleh nilai $r_{hitung} = 0,975$, yang menunjukkan hubungan sangat kuat antara penerapan Project Based Learning dan kreativitas peserta didik. Menurut interpretasi koefisien

korelasi, nilai $0,80-1,00$ termasuk kategori hubungan sangat kuat. Dengan demikian, semakin baik penerapan model Project Based Learning, maka semakin tinggi pula kreativitas peserta didik.

Selanjutnya, hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa $t_{hitung} = 23,442$ lebih besar daripada $t_{tabel} = 1,697$, sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Hasil ini membuktikan bahwa model Project Based Learning berbasis kearifan lokal budaya Nias memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kreativitas peserta didik. Pengaruh tersebut terjadi karena model ini mendorong peserta didik untuk aktif mencari informasi, bekerja sama dalam kelompok, menyelesaikan masalah nyata, dan menghasilkan produk yang mencerminkan hasil pemikiran kreatif mereka.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rosyda dkk. (2024) yang menyimpulkan bahwa Project Based Learning mampu meningkatkan kreativitas peserta didik karena mereka terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Temuan ini juga didukung oleh Hamzah dan Rodiyana (2025) yang menyatakan bahwa penerapan Project Based Learning berbasis kearifan lokal dapat meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan kreativitas peserta didik. Kesamaan hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa Project Based Learning merupakan model pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan kreativitas pada berbagai jenjang pendidikan.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan Project Based Learning berbasis kearifan lokal budaya Nias efektif dalam meningkatkan kreativitas peserta didik. Keberhasilan tersebut

didukung oleh karakteristik model yang berpusat pada peserta didik, memberikan pengalaman belajar autentik, mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan kritis, serta menghubungkan pembelajaran dengan konteks budaya lokal yang dekat dengan kehidupan peserta didik. Oleh karena itu, model Project Based Learning berbasis kearifan lokal budaya Nias layak dijadikan alternatif pembelajaran IPAS di sekolah dasar untuk meningkatkan kreativitas dan kualitas hasil belajar peserta didik.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di SD Negeri 076098 Dao-Dao pada peserta didik kelas V, dapat disimpulkan bahwa model Project Based Learning (PjBL) berbasis kearifan lokal budaya Nias berpengaruh positif dan signifikan terhadap kreativitas peserta didik pada mata pelajaran IPAS. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata peserta didik dari 55,4 pada pretest menjadi 82,93 pada posttest. Selain itu, hasil angket kreativitas memperoleh nilai rata-rata sebesar 86,80 dengan kategori sangat baik. Penerapan model Project Based Learning memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat aktif dalam pembelajaran melalui kegiatan proyek yang berkaitan dengan lingkungan dan budaya lokal, sehingga mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif, menghasilkan ide-ide baru, serta mengembangkan solusi terhadap permasalahan yang dihadapi.

Hasil analisis statistik menunjukkan bahwa data penelitian berdistribusi normal dengan nilai $L_{hitung} = 0,1167$ dan $L_{tabel} = 0,161$. Hasil uji korelasi diperoleh nilai

$r_{hitung} = 0,975$ yang menunjukkan hubungan sangat kuat antara penerapan Project Based Learning dan kreativitas peserta didik, sedangkan hasil uji hipotesis menunjukkan nilai $t_{hitung} = 23,442$ lebih besar daripada $t_{tabel} = 1,697$, sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model Project Based Learning berbasis kearifan lokal budaya Nias efektif dalam meningkatkan kreativitas peserta didik kelas V SD Negeri 076098 Dao-Dao dan dapat dijadikan sebagai alternatif model pembelajaran yang inovatif untuk mengembangkan kreativitas serta mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Abduloh, Suntoko, T. Purbangkara, & A. Abikusna. (2022). Peningkatan dan Pengembangan Prestasi Belajar Peserta Didik. *Uwais Inspirasi Indonesia*.
- Abidah, M. (2025). Implementasi Model Pembelajaran Project Based Learning Berbasis Kearifan Lokal dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas VI MI At-Tanwir. *Madrasah Ibtidaiyah Education Journal*, 3(1), 30–38.
- Abidin, A. M. (2022). Penerapan Teori Belajar Behaviorisme dalam Pembelajaran (Studi pada Anak). *An-Nisa*, 15(1), 1–8.
- Agusdianita, N. (2023). Model Pembelajaran PjBL untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa pada Perkuliahan Pengembangan Pembelajaran Tematik. *Seminar Nasional*

- Inovasi Pendidikan Ke-7 (SNIP 2023), 3, 160–166.
- Ahmad Apriliyanto, A., Fakhruddin, F., & Gusmuliana, P. (2024). Implementasi Model Project Based Learning (PjBL) dan Implikasinya terhadap Kemampuan Creative Thinking Siswa di MAS Al Muhajirin Tugumulyo Musi Rawas.
- Anggraini, P. D., & Wulandari, S. S. (2021). Analisis Penggunaan Model Pembelajaran Project Based Learning dalam Peningkatan Keaktifan Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 9(2), 292–299.
- Annisa, D. (2022). *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4, 1349–1358.
- Arikunto, S. (2023). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. PT Rineka Cipta.
- Aru, S. P. O., & Muhid, A. (2025). Meningkatkan Kreativitas Siswa melalui Project Based Learning Berbasis Local Wisdom: A Scoping Review. *Arini: Jurnal Ilmiah dan Karya Inovasi Guru*, 2(2), 318–334.
- Damayanti, dkk. (2023). Strategi Pembelajaran Project Based Learning (PjBL). *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 2(2), 706–719.
- Faizah, H., & Rahmat, K. (2024). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 466–476.
- Habsy, B. A., Nurjanah, I., Putri, S. A., & Naisyla, A. Z. (2024). Konsep Dasar Pendidikan: Menumbuhkan Pemahaman untuk Menciptakan Pembelajaran yang Berkualitas. *Jurnal Penelitian Guru Indonesia*, 4, 4204–4227.
- Hamzah, A., & Rodiyana, R. (2025). Implementation of Local Wisdom Project Based Learning. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 11(1), 53–64.
- Harefa, A., Gea, D. D., Gulo, Y., Tafonao, A. W., Gulo, A. P., Zega, P., Lase, P., Zai, A., & Hia, H. J. (2026). Kearifan Lokal Masyarakat Nias, 2, 8–14.
- Hidayatullah, M. I., Udayani, N. W. A., Nurhidayati, Isra, M., Rachmawati, R. A., & Sukarso, A. (2025). Implementasi Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar: Studi Kasus di SD Negeri 1 Giri Tembesi, Lombok Barat. *Journal of Classroom Action Research*, 7(Special Issue), 492–499.
- Laia, A., & Hulu, F. (2021). Analisis Sikap Toleransi Masyarakat melalui Kegiatan Gotong Royong di Desa Hilizamurugo Kecamatan Susua Kabupaten Nias Selatan Tahun 2021. *Civic Society Research and Education*, 3(1), 25–34.
- Laksmi, P. A. S., & Arjawa, I. G. W. (2023). Kearifan Lokal dalam Mendukung Pengembangan Industri Kreatif di Provinsi Bali. *Journal Scientific of Mandalika*, 4(1), 1–15.
- Marissa, N. (2022). Pengaruh Sikap Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar Geografi Siswa. *Ilmu Pendidikan*, 9, 32–45.
- Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (2022). Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 56/M/2022 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran.
- Muhammad Daffa Maulana Nugraha, A., Intania, A., Jannah, M., & Komalasari, M. D. (2025). Faktor-Faktor yang

- Mempengaruhi Perkembangan Kreativitas Anak di Lingkungan Keluarga. *At-Taklim: Jurnal Pendidikan Multidisiplin*, 2(1), 565–585.
- Musa, M. M., & Kamal, R. (2024). Project-Based Learning Model for Strengthening Elementary Students' Creativity in Sciences. *Jurnal Kependidikan Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 8(1), 29–42.
- Mutawally, A. F. (2021). Pengembangan Model Project Based Learning dalam Pembelajaran Sejarah. *Universitas Pendidikan Indonesia*.
- Nuryati, N., & Fauziati, E. (2021). Pendekatan Konstruktivisme dalam Pembelajaran Tematik Terpadu di SD Negeri Sumogawe 01 Kabupaten Semarang. *Jurnal Papeda*, 3(2), 86–95.
- Rosyda, A. L., Chamdani, M., & Susiani, T. S. (2024). Penerapan Model Project Based Learning (PjBL) untuk Meningkatkan Kreativitas dalam Pembelajaran IPAS tentang Perubahan Bentuk Permukaan Bumi pada Siswa Kelas V SD Negeri 1 Karang Sari Tahun Ajaran 2023/2024. *Kalam Cendekia*, 12(2).
- Sianturi, A. S. K., Sinaga, R., Simarmata, E. J., Ambarwati, N. F., & Juliana. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking Stick terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran IPAS di Kelas IV SD Negeri 104243 Lubuk Pakam Tahun Pembelajaran 2023/2024. *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 7(2), 257–260.
- Silaban, P. J. (2024). Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Matematika Realistik Indonesia Berbasis Budaya Batak Toba untuk Meningkatkan Kemampuan HOTS Calon Guru Sekolah Dasar. *Disertasi. Universitas Negeri Medan*.
- Silaban, P. J., & Sitepu, I. (2023). Kajian Asistensi Mengajar di Sekolah terhadap Kompetensi Mahasiswa Calon Guru SD pada Program Kampus Merdeka. *Eduscience: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(2).
- Silaban, P. J., Manihuruk, E. A., Hadi, F. R., & Sitinjak, G. A. (2025). Penerapan Model Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Materi Keragaman di Sekitarku pada Siswa Kelas IV SD Negeri 066047 Helvetia. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 438–448.
- Silaban, P. J., dkk. (2023). Sosialisasi Alat Peraga Sempoa di UPT SDN 066650 Medan Kota. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 1(9).
- Simarmata, E. J., Sipayung, R., Margareth, S., & Silaban, P. J. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa dengan Menggunakan Pendekatan Matematika Realistik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5).
- Solang, J. A., Takaendengan, M. E., Sendow, D. C., Hetty, T., & Kondo, I. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning. *Jambura Journal of Educational Management*, 4, 186–195.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

- Sumardianto, A., Rani, P., Saputra, T. S., & Sadikin, A. (2023). Hubungan Kreativitas dalam Kewirausahaan: Tinjauan Sistematis. *Majalah Ilmiah Manajemen*, 12(2), 50.
- Suroyaningsih, P., Sulistyowati, F., Widodo, S. A., Istiqomah, I., & Harini, E. (2023). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif pada Materi Persamaan Linear Satu Variabel Ditinjau dari Gaya Belajar Kinestetik Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 180–187.
- Ulfa, M., & Oktaviana, E. (2024). *Jurnal Basicedu*, 8(1), 601–614.