

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROJECT BASED LEARNING* (PjBL)
BERBANTUAN MEDIA *GEO3D BOOK* TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR
KREATIF SISWA KELAS V SD NEGERI WONOYOSO**

Sovy Abelia Kumala Sari¹, Hesti Yunitiara Rizqi²

^{1,2}PGSD FKP Universitas Ngudi Waluyo

¹abeliasovy322@gmail.com, ²hestiyunitiara@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to analyze the effectiveness of the Project-Based Learning (PjBL) model assisted by the Geo3D Book on the creative thinking skills of fifth-grade students at SD Negeri Wonoyoso in learning the topic of three-dimensional geometry. This research was motivated by students' low level of creative thinking skills. The study employed a quantitative approach using a quasi-experimental design with purposive sampling. The research sample consisted of Class VA as the experimental group, which received instruction through the Project-Based Learning (PjBL) model assisted by the Geo3D Book and Class VB as the control group, which received Project-Based Learning (PjBL) without the Geo3D Book. The research instrument was a creative thinking skills test that had been validated and tested for reliability. Data were analyzed using SPSS through prerequisite tests (normality and homogeneity), an independent samples t-test, and simple linear regression analysis. The results of the t-test showed a significance value of 0.005 (< 0.05) with a calculated t value of 2.916, which was greater than the critical t value of 2.000, indicating a significant difference between the two groups. The regression analysis yielded a significance value of 0.000 (< 0.05) with a coefficient of determination (R^2) of 0.687, indicating that the use of the Project-Based Learning (PjBL) model assisted by the Geo3D Book contributed 68.7% to the improvement of students' creative thinking skills. Therefore, the Project-Based Learning (PjBL) model assisted by the Geo3D Book was proven to be effective in improving the creative thinking skills of elementary school students.

Keywords: Project-Based Learning (PjBL), Geo3D Book, Creative Thinking Skills, Quasi-Experimental Design.

ABSTRAK

Abstrak Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis Efektivitas Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) Berbantuan Media *Geo3d Book* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas V SD Negeri Wonoyoso pada materi luas bangun ruang. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan siswa dalam berpikir kreatif serta dengan konteks kehidupan sehari-hari. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi-experimental* tipe

purposive sampling design. Sampel penelitian terdiri atas kelas VA sebagai kelas eksperimen yang memperoleh pembelajaran PjBL berbantuan *Geo3D Book* dan kelas VB sebagai kelas kontrol yang memperoleh pembelajaran PjBL tanpa media. Instrumen penelitian berupa tes kemampuan berpikir kreatif yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Analisis data dilakukan menggunakan bantuan SPSS melalui uji prasyarat (normalitas dan homogenitas), uji *independent sample t-test*, dan regresi linear sederhana. Hasil analisis menunjukkan nilai signifikansi uji t sebesar 0,005 ($< 0,05$) dengan nilai t hitung 2,916 $>$ t tabel 2,000, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok. Uji regresi menunjukkan nilai signifikansi 0,000 ($< 0,05$) dengan koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,687, yang mengindikasikan bahwa penggunaan PjBL berbantuan *Geo3D Book* memberikan kontribusi sebesar 68,7% terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa. Dengan demikian, model PjBL berbantuan *Geo3D Book* terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: *Project Based Learning*, *Geo3D Book*, Kemampuan Berpikir Kreatif, *quasi-experimental design*

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam pembangunan bangsa yang berperan dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Melalui pendidikan, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mengembangkan keterampilan, sikap, serta kemampuan berpikir yang diperlukan untuk menghadapi tantangan abad ke-21 (Tuerah & Tuerah, 2023).

Salah satu kemampuan yang perlu dikembangkan dalam pembelajaran matematika adalah kemampuan berpikir kreatif. Menurut Wulandari *et al.* (2019), kemampuan berpikir kreatif terdiri atas empat

indikator utama, yaitu *fluency* (kelancaran), *flexibility* (kelenturan), *originality* (keaslian), dan *elaboration* (keterincian).

Menurut Rizqi & Hawa (2022) mengemukakan bahwa kreativitas siswa tergantung pada pengalaman guru. Oleh karena itu guru harus paham strategi untuk menanamkan nilai karakter kreatif siswa. Kemampuan berpikir kreatif merupakan kemampuan individu dalam menghasilkan berbagai ide atau gagasan baru untuk menyelesaikan suatu permasalahan secara efektif dan inovatif.

Menurut Miftahul *et al.* (2025) model *Project Based Learning* merupakan metode yang berbasis

pada penyelesaian masalah yang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari, di mana siswa dituntut untuk mencari solusi yang tepat. Model ini mengandung unsur pertanyaan mendasar yang dapat mendorong siswa untuk melakukan eksplorasi, penyelidikan, serta menemukan jawaban melalui proses berpikir kritis dan analitis

Berdasarkan hasil studi pendahuluan tersebut, dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V SD Negeri Wonoyoso pada keempat indikator masih perlu ditingkatkan. Berikut adalah hasil presentase kemampuan berpikir kreatif siswa dalam menjawab studi pendahuluan berdasarkan indikator berpikir kreatif yang ditunjukkan pada tabel dibawah ini:

Tabel 1.1 Analisis Data Soal Studi Pendahuluan Kemampuan Berpikir Kreatif

Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif Sundari et al. (2023)	Kelas		Rata – Rata Per-indikator
	VA	VB	
<i>Fluency</i> (kelancaran)	54	58	56
<i>Flexibility</i> (kelenturan)	53	54	53,5
<i>Originality</i> (keaslian)	57	55	56
<i>Elaboration</i> (keterincian)	57	56	56,5
Rata-Rata Kelas	55,25	55,75	55,5

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan pada kelas VA dan kelas VB menunjukkan rata-rata kemampuan berpikir kreatif kelas VA adalah 55,25, sedangkan kelas VB adalah 55,75. Meskipun kelas VA memperoleh nilai lebih tinggi pada indikator *originality* dan *elaboration*, nilai yang lebih rendah pada indikator *fluency* dan *flexibility* menyebabkan rata-rata keseluruhannya berada di bawah kelas VB.

Hasil studi pendahuluan menunjukkan bahwa siswa kelas VA sebenarnya memiliki potensi dalam menghasilkan ide yang unik dan menjelaskan jawaban secara rinci, tetapi masih mengalami kesulitan dalam menghasilkan banyak ide serta melihat berbagai alternatif penyelesaian masalah. Oleh karena itu, kelas VA dipilih sebagai kelas eksperimen karena memiliki kemampuan berpikir kreatif awal yang lebih rendah dan membutuhkan intervensi pembelajaran yang dapat meningkatkan aspek kelancaran dan kelenturan berpikir. Sementara itu, kelas VB dipilih sebagai kelas kontrol karena memiliki rata-rata kemampuan berpikir kreatif yang sedikit lebih tinggi dan digunakan sebagai pembanding untuk melihat efektivitas penerapan

model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media *Geo3D Book* terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Selain menggunakan soal studi pendahuluan, sebagai pendukung peneliti juga mengumpulkan data melalui angket studi pendahuluan yang diberikan kepada siswa kelas VA dan VB SD Negeri Wonoyoso. Angket tersebut digunakan untuk memperoleh informasi mengenai kondisi kemampuan berpikir kreatif siswa, pengalaman belajar yang mereka peroleh selama proses pembelajaran, serta tanggapan siswa terhadap model dan media pembelajaran yang selama ini digunakan oleh guru.

Adapun rincian rata-rata hasil angket studi pendahuluan siswa kelas VA dan VB SD Negeri Wonoyoso disajikan pada tabel berikut:

Tabel 1.2 Hasil Angket Studi Pendahuluan

Indikator	Kelas		Rata - Rata
	VA	VB	
Kemampuan Berpikir Kreatif	57%	58%	57,5%
Model Pembelajaran	58%	58%	58%
Media Pembelajaran	56%	56%	56%
Rata – Rata	57%	58%	57,5%

Berdasarkan data angket studi pendahuluan yang telah diberikan kepada siswa kelas VA dan VB SD Negeri Wonoyoso, diketahui bahwa rata-rata pada indikator kemampuan berpikir kreatif di kelas VA sebesar 57% dan di kelas VB sebesar 58% sehingga diperoleh rata-rata keseluruhan sebesar 57,5%. Pada indikator model pembelajaran, baik kelas VA maupun kelas VB memperoleh persentase sebesar 58% dengan rata-rata keseluruhan 58%. Sementara itu, pada indikator media pembelajaran, kelas VA dan kelas VB masing-masing memperoleh persentase sebesar 56% dengan rata-rata keseluruhan sebesar 56%. Secara keseluruhan, rata-rata seluruh indikator pada kelas VA sebesar 57%, kelas VB sebesar 58% dan rata-rata gabungan kedua kelas sebesar 57,5%.

Hasil angket studi pendahuluan tersebut menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa masih belum optimal. Selain itu, model pembelajaran dan media pembelajaran yang digunakan selama proses pembelajaran belum sepenuhnya mampu mendorong siswa untuk mengembangkan ide-ide kreatif, menemukan berbagai

alternatif penyelesaian masalah, serta mengemukakan gagasan secara lebih rinci dan inovatif. Kondisi ini mengindikasikan perlunya penerapan model pembelajaran yang lebih berpusat pada siswa dan didukung oleh media pembelajaran yang menarik agar dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, diperlukan penelitian untuk mengetahui efektivitas penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan media *Geo3D Book* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Efektivitas Model Pembelajaran *Project Based Learning* Berbantuan Media *Geo3D Book* terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SD Kelas V.”

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi experiment*. Desain penelitian yang diterapkan adalah *Pretest-Posttest Control Group Design*. Pemilihan desain ini bertujuan untuk mengetahui secara lebih akurat efektivitas penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan

media *Geo3D Book* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa.

Populasi penelitian ini meliputi seluruh siswa kelas V SD Negeri Wonoyoso pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Penentuan populasi tersebut didasarkan pada kesesuaian karakteristik peserta didik dengan tujuan penelitian, yaitu siswa yang sedang mempelajari materi bangun ruang serta memiliki kesempatan yang sama untuk mengikuti pembelajaran matematika menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL). Sampel dalam penelitian ini diambil dari siswa kelas V SD Negeri Wonoyoso yang terdiri atas dua rombongan belajar, yaitu kelas VA sebanyak 32 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas VB sebanyak 32 siswa sebagai kelas kontrol. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah menggunakan penilaian tes dan non-tes. Pengukuran tes dilaksanakan melalui pemberian tes uji coba mengacu pada capaian pembelajaran dan indikator kemampuan berpikir kreatif yang meliputi kelancaran (*fluency*), kelenturan (*flexibility*), keaslian

(*originality*), dan keterincian (*elaboration*). Kemudian dilanjutkan dengan tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*). Instrumen yang digunakan berupa soal uraian (esai) yang disusun berdasarkan indikator kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran matematika materi bangun ruang. Pengukuran non-tes dilakukan melalui observasi, pembagian angket atau kuesioner, dan wawancara.

Penelitian ini menguji hubungan antar variabel – variabel berikut :

1. Variabel Bebas : Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan Media *Geo3D Book*.
2. Variabel Terikat : Kemampuan Berpikir Kreatif.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini memiliki beberapa teknik yang digunakan. Uji validitas instrumen dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan perangkat pembelajaran dan instrumen penelitian sebelum digunakan dalam proses pengumpulan data. Adapun hasil rekapitulasi uji validitas instrumen penelitian disajikan pada tabel berikut:

Tabel 2.1 Hasil Uji Validitas

No. Soal	Corrected Item-Total Correlation	Keterangan
1	0,777	VALID/Tinggi
2	0,600	VALID/Tinggi
3	0,668	VALID/Tinggi
4	0,681	VALID/Tinggi
5	0,762	VALID/Tinggi
6	0,738	VALID/Tinggi
7	0,456	VALID/Cukup
8	0,407	VALID/Cukup

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa seluruh butir soal memiliki nilai *Corrected Item–Total Correlation* (*r* hitung) lebih besar dari *r* tabel (0,320), sehingga semua butir soal dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai instrumen penelitian.

Selanjutnya uji reliabilitas, dalam penelitian ini, pengujian reliabilitas dilakukan menggunakan rumus *alpha cronbach*, yang sesuai digunakan untuk instrumen berbentuk uraian. Reliabilitas menunjukkan sejauh mana suatu instrumen mampu menghasilkan data yang tetap dan konsisten apabila digunakan berulang kali dalam kondisi yang relatif sama. Suatu instrumen atau variabel dinyatakan reliabel apabila memperoleh nilai Cronbach's Alpha > 0,70. Hasil pengujian reliabilitas instrumen selanjutnya disajikan pada tabel berikut:

Tabel 2.2 Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	Kategori
.791	Tinggi

Berdasarkan hasil uji reliabilitas tersebut, nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,791 menunjukkan bahwa instrumen tes yang digunakan berada pada kategori "sangat tinggi". Dengan demikian, instrumen kemampuan berpikir kreatif dalam penelitian ini reliabel dan layak digunakan untuk mengumpulkan data secara konsisten karena nilai Cronbach's Alpha sebesar $0,791 > 0,70$.

Analisis tingkat kesukaran dilakukan untuk mengetahui kategori setiap butir soal, apakah termasuk soal mudah, sedang, atau sukar bagi peserta didik. Berikut hasil tabel dari uji kesukaran soal uji coba kemampuan berpikir kreatif:

Tabel 2.3 Uji Tingkat Kesukaran

No. Soal	Nilai Statistik	Keterangan
1	0,74	Mudah
2	0,74	Mudah
3	0,66	Sedang
4	0,58	Sedang
5	0,63	Sedang
6	0,66	Sedang
7	0,29	Sukar
8	0,29	Sukar

Berdasarkan tabel di atas, hasil analisis menunjukkan bahwa Soal kategori mudah: 2 butir (nomor 1 dan

2) Soal kategori sedang: 4 butir (nomor 2, 4, 5 dan 6) soal kategori sukar: 2 butir (7 dan 8) Dengan demikian, sebagian besar butir soal berada pada kategori sedang (57,3%), yang menunjukkan bahwa tingkat kesukaran instrumen berada dalam kategori ideal.

Analisis daya pembeda dilakukan untuk menilai kemampuan setiap butir soal dalam membedakan peserta didik yang memiliki tingkat penguasaan materi tinggi dengan peserta didik yang tingkat penguasaannya rendah. Berikut hasil daya pembeda dari soal uji coba kemampuan berpikir kreatif:

Tabel 2.4 Uji Daya Pembeda

No. Soal	Corrected Item – Total correlation	Kriteria
1	0,684	Baik
2	0,460	Baik
3	0,532	Baik
4	0,542	Baik
5	0,654	Baik
6	0,623	Baik
7	0,285	Kurang
8	0,230	Kurang

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa semua butir soal memiliki daya pembeda kategori baik: 6 butir (nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6) dan kategori kurang: 2 butir (nomor 7 dan

8) karena nilai korelasinya berada pada rentang 0,230–0,684.

Dalam penelitian ini, pengujian normalitas dilakukan menggunakan metode Kolmogorov-Smirnov (K-S) dengan bantuan program SPSS. Adapun dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas adalah sebagai berikut:

- a. Apabila nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0,05 maka data dinyatakan berdistribusi normal, dan
- b. Apabila nilai signifikansi (Sig.) lebih kecil dari 0,05 maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal.

Hasil pengujian normalitas terhadap data pre-test dan post-test disajikan pada tabel berikut:

Tabel 2.5 Uji Normalitas Kemampuan

Awal				
Kelas	Kolmogrov-Smirnov			Keterangan
	Smirnov			
	Statis stic	Df	Sig	
Pre-Test Kontrol	0,14 9	32	0,06 9	Normal
Pre-Test Eksperimen	0,13 9	32	0,12 1	Normal

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan metode Kolmogorov-Smirnov, diketahui bahwa data kemampuan berpikir kreatif siswa

pada tahap *pre-test* baik di kelas kontrol maupun kelas eksperimen berdistribusi normal. Hal ini ditunjukkan oleh nilai signifikansi (Sig.) yang lebih besar dari 0,05.

Tabel 2.6 Uji Normalitas Kemampuan Akhir

Kelas	Kolmogrov-Smirnov			Keterangan
	Smirnov			
	Statistik	Df	Sig.	
Post-Test Kontrol	0,14	32	0,0	Normal
Kontrol	5		87	
Post-Test Eksperimen	0,112	32	0,2	Normal
Eksperimen			00	

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan metode Kolmogorov-Smirnov, diketahui bahwa data kemampuan berpikir kreatif siswa pada tahap *post-test* baik di kelas kontrol maupun kelas eksperimen berdistribusi normal. Hal ini ditunjukkan oleh nilai signifikansi (Sig.) yang lebih besar dari 0,05.

Uji homogenitas adalah prosedur statistik untuk memastikan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi dengan varians yang sama. Berikut hasil uji Homogenitas:

Tabel 2.7 Uji Homogenitas Kemampuan Awal

Variabel	Levene Statistic	df1	df2	Sig.	Keterangan
Nilai (Based On Mean)	0,017	1	62	0,897	Homogen

Berdasarkan hasil uji homogenitas terhadap data pre-test kemampuan berpikir kreatif siswa menggunakan Levene's Test, diperoleh nilai Levene Statistic sebesar 0,017 dengan nilai signifikansi sebesar 0,897. Karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 ($0,897 > 0,05$), maka H_0 diterima.

Tabel 2.8 Uji Homogenitas Kemampuan Akhir

Variabel	Levene Statistic	df1	df2	Sig.	Keterangan
Nilai (Based On Mean)	2,916	3	62	0,093	Homogen

Berdasarkan hasil uji homogenitas terhadap data post-test kemampuan berpikir kreatif siswa menggunakan Levene's Test, diperoleh nilai Levene Statistic sebesar 2,916 dengan nilai signifikansi sebesar 0,093. Karena

nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 ($0,093 > 0,05$), maka H_0 diterima.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan kemampuan berpikir kreatif antara siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media *Geo3D Book* dan siswa yang diajar dengan model PjBL tanpa bantuan media *Geo3D Book* pada materi luas bangun ruang. Analisis perbedaan dilakukan menggunakan uji *Independent Sample T-test* dengan bantuan program SPSS.

Tabel 3.1 Rata-rata Hasil Posttest Kelas Eksperimen & Kontrol

Group Statistic					
Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error	Mean
Nilai Posttest	3	70,7	12,534	2,21	
Kontrol	2	2		6	
Posttest	3	78,9	9,754	1,72	
Eksperimen	2	1		4	

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa Rata-rata (*Mean*) hasil *posttest* siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning*

(PjBL) berbantuan media *Geo3D Book* adalah 78,91, sedangkan Rata-rata (Mean) hasil posttest siswa pada kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) tanpa berbantuan media *Geo3D Book* adalah 70,72. Perbedaan rata-rata sebesar 8,19 poin menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi secara signifikan dibandingkan dengan kelas kontrol.

Tabel 3.2 Hasil Uji Independent Sample T-test

		Levene's Test for Equality of Variance		t-test for Equality of Means		
		F	Sig.	t.	Df	Sig. (2-tailed)
Nilai	Equal varian	2,916	0,093	-2,916	62	0,005
	assumed			16		
med	Equal varian			-2,916	58,472	0,005
	not assumed			16		

Berdasarkan tabel uji independent t-test diatas Uji Levene (Homogenitas Varians) Nilai Sig. = 0.093 > 0.05 menunjukkan bahwa kedua kelompok memiliki varians yang homogen, artinya data memenuhi syarat untuk dilakukan uji t dengan asumsi varians sama (equal variances assumed), Uji t (Independent Sample Test) Nilai Sig. (2-tailed) = 0,005 < 0,05 dan t hitung = 2,916 > t tabel (2,000) menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan berpikir kreatif siswa pada kedua kelompok.

Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media *Geo3d Book* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V SDN Wonoyoso. Analisis pengaruh dilakukan dengan menggunakan uji regresi linear sederhana melalui program SPSS.

Tabel 3.3 Hasil Analisis Uji Regresi Linier

Model	Unstan dardiz ed Coeffi cients (B)	Std. Error	Standar ized Coeffi cients (Beta)	t	Sig.
(Constant)	48,024	3,928		12,225	0,000
PjBL	0,618	0,076	0,829	8,118	0,000

Persamaan regresi yang terbentuk: $Y = 48,024 + 0,618X$, artinya setiap peningkatan 1 satuan penerapan model PjBL berbantuan *Geo3D Book* (X) akan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa (Y) sebesar 0,618 poin.

Nilai Sig. (0.000) < 0.05 dan t hitung (8,118) > t tabel (1,697) menunjukkan bahwa variabel PjBL berbantuan *Geo3D Book* berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Berdasarkan hasil analisis regresi linear sederhana, diperoleh bahwa penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan *Geo3D Book* memiliki pengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V SD.

Tabel 3.4 Hasil Angket Respon Siswa

Kelas	Total	Kriteria
Kelas VA Eksperimen	88%	Sangat Baik
Kelas VB Kontrol	74%	Baik

Berdasarkan tabel diatas, peneliti memberikan lembar angket respon terhadap pelaksanaan pembelajaran dengan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media *Geo3d Book* terhadap kemampuan berpikir kreatif kepada siswa agar mengetahui kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran. Dari hasil analisis angket kelas eksperimen sebesar 88% termasuk ke dalam kriteria sangat baik, hasil tersebut lebih besar dari hasil kelas kontrol sebesar 74% termasuk ke dalam kriteria baik.

Hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa siswa yang belajar menggunakan model *Project Based Learning* berbantuan media *Geo3D Book* memperoleh nilai rata-rata kemampuan berpikir kreatif yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran PjBL tanpa berbantuan media *Geo3D Book*. Rata-rata hasil posttest kelas eksperimen sebesar 78,91, sedangkan kelas kontrol sebesar 70,72, dengan selisih

8,19 poin. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan media *Geo3D Book* dalam pembelajaran PJBL membantu siswa memahami konsep matematika secara lebih konkret dan kontekstual..

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai efektivitas model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media *Geo3D Book* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V SD Negeri Wonoyoso, dapat disimpulkan bahwa:

1. Terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan berpikir kreatif siswa yang diajar menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media *Geo3D Book* dengan siswa yang diajar menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) tanpa berbantuan media *Geo3D Book*.
2. Model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media *Geo3D Book* berpengaruh positif dan signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah dasar. Penggunaan media *Geo3D Book* dalam setiap tahapan

Project Based Learning memberikan pengalaman belajar sehingga mampu mendorong siswa menghasilkan berbagai ide, menemukan beragam alternatif penyelesaian masalah, mengembangkan gagasan secara lebih rinci, serta meningkatkan keaktifan dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Aco Karumpa, & Muhammad Dahlan. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Pop Up Book dan Big Book terhadap Kemampuan Siswa Memahami Isi Bacaan. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 8(2), 818–825. <https://doi.org/10.30605/onoma.v8i2.2089>
- Adytia P, Y., & Zulyusri. (2022). Bioeduca: Journal of Biology Education. *Bioeduca: Journal of Biology Education*, 4(2), 1–11.
- Aghni, R. I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1). <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- AlJaafil, E., & Sahin, M. (2019). Critical Thinking Skills for Primary Education: The Case in Lebanon. *Online Submission*, 1(1), 1–7. <http://ezproxy2.utwente.nl/login?url=https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=eric&AN=ED598279&site=ehost-live>
- Anggraini, S., & Sukartono, S. (2022).

- Upaya Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5287–5294. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.3071>
- Apriany, W. A., Winarni, E. W., & Muktadir, A. M. (2020). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PJBL) terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V SD Negeri 5 Kota Bengkulu. *Jurnal Pembelajaran Dan Pengajaran Pendidikan Dasar*, 3(2), 88–97. <https://doi.org/10.33369/dikdas.v3i2.12308>
- Aryani, E., & Ariefka, R. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Pemahaman Konsep IPA Siswa Sekolah Dasar. *ALACRITY: Journal of Education*, 5, 705–713. <https://doi.org/10.52121/alacrity.v5i1.705>
- Aulia, N. (2023a). Penerapan Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 3(1), 1–7. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v3i1.338>
- Aulia, N. (2023b). Penerapan Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa di Sekolah Dasar Application of Project Based Learning Model to Improve Students' Creative Thinking Skills in Elementary School ide dan gagasan baru yang belum diw. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 1–7.
- Azizah Fauzana, U., Slamet, S. Y., & Adi, F. P. (2025). The Interaction between Project-Based Learning Models and Learning Creativity on Elementary School Students' Poetry Writing Skills. *International Journal of Elementary Education*, 9(2), 302–310. <https://doi.org/10.23887/ijee.v9i2.94708>
- Febriyanti, A. F., Susanta, A. S., & Muktadir, A. M. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning (Pjbl) terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif dalam Pembelajaran Tematik Muatan Pelajaran IPA Peserta Didik Kelas V SD Negeri. *Jurnal Pembelajaran Dan Pengajaran Pendidikan Dasar*, 3(2), 176–183. <https://doi.org/10.33369/dikdas.v3i2.14130>
- Haryanti dwi, Y., & Saputra Suhandi, D. (2019). Instrumen Penilaian Berpikir Kreatif Pada Pendidikan Abad 21. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 5(1), 1–7.
- Kusuma, A. D., Dwiastuti, S., & Muzzazinah. (2018). Pengaruh Problem Posing dalam Model Pembelajaran Learning Cycle 5E terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *Proceeding Biology Education Conference*, 15(1), 296–301.
- Lestari, I., & Ilhami, A. (2022a). Penerapan Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Smp: Systematic Review. *LENSA (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, 12(2), 135–144. <https://doi.org/10.24929/lensa.v12i2.238>
- Lestari, I., & Ilhami, A. (2022b). PENERAPAN MODEL PROJECT BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF SISWA SMP: SYSTEMATIC REVIEW. *LENSA (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, 12(2), 135–144.

- <https://doi.org/10.24929/lensa.v12i2.238>
- Miftahul, M., 1✉, U., Yunitiara Rizqi, H., Purwanti, K. Y., Guru, P., Dasar, S., Komputer, F., & Pendidikan, D. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Berbantuan Media Ruinmahi Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 5, 2757–2777.
- Muhamad, N. (2023). Penerapan Model Project Based Learning (PjBL) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal PGSD UNIGA*, 2(2), 1–7. <https://doi.org/10.52434/jpgsd.v2i2.3126>
- Muhammad Agussalim, Putri, M. D., & Muhammad Yakob. (2025). Pengaruh Model PjBL (Project Based Learning) Berbasis Etnofisika Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *GRAVITASI: Jurnal Pendidikan Fisika Dan Sains*, 8(01), 57–65. <https://doi.org/10.33059/gravitasi.jpfs.v8i01.11671>
- Muhibbullah, M. M., Alviani, V. Z., Natasya, D., Rahmadini, A. R., & Trilisiana, N. (2024a). Analisis Kesesuaian Implementasi Sintaks Project Based Learning dalam Proses Pembelajaran. *Epistema*, 5(1), 42–57. <https://doi.org/10.21831/ep.v5i1.63964>
- Muhibbullah, M. M., Alviani, V. Z., Natasya, D., Rahmadini, A. R., & Trilisiana, N. (2024b). Analisis Kesesuaian Implementasi Sintaks Project Based Learning dalam Proses Pembelajaran. *Epistema*, 5(1), 42–57. <https://doi.org/10.21831/ep.v5i1.63964>
- Ndiung, S., & Menggo, S. (2024). Project-Based Learning in Fostering Creative Thinking and Mathematical Problem-Solving Skills: Evidence from Primary Education in Indonesia. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 23(8), 289–308. <https://doi.org/10.26803/ijlter.23.8.15>
- Ni'mah, A., & Sukartono. (2022). Upaya Guru dalam Meningkatkan Kreativitas Berpikir Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(2), 173–179. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i2.48157>
- Pemahaman, M., Materi, K., Titik, J., Bidang, D., Didik, P., & Smk, D. I. (2021). PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN TIGA DIMENSI DALAM. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kejuruan*, 1(4).
- Penilaian, I., Kreatif, B., Abad, P. P., Haryanti, Y. D., Saputra, D. S., Publikasi, M., Bidang, P., & Dasar, P. (2019). JURNAL CAKRAWALA PENDAS INSTRUMEN PENILAIAN BERPIKIR KREATIF PADA PENDIDIKAN ABAD 21. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 5(2).
- Permana, E. P., & Sari, Y. E. P. (2018). Development of Pop Up Book Media Material Distinguishing Characteristics of Healthy and Unfit Environments Class III Students Elementary School. *International Journal of Elementary Education*, 2(1), 8–14. <https://doi.org/10.23887/ijee.v1i1.13127>
- Puspitasari, L., & Nasrah, A. A. (2024). Pengaruh Model Project Based Learning Terhadap. *Jurnal*

- Riset Dan Inovasi Pembelajaran, 4(1), 232–242. <https://doi.org/10.51574/jrip.v4i1.1305>
- Rawa, N., & Yasa, P. (2018). Kecemasan Matematika Pada Mahasiswa. *Journal of Education Technology*, 2(2), 36–45. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JET/article/view/16180>
- Rizqi, H. Y., & Hawa, A. M. (2022). "Pemanfaatan Geogebra Berbasis Android dalam Menanamkan Karakter Kreatif Siswa ". *Ngudi Waluyo Empowerment: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1, 65–71. <http://e-abdimas.unw.ac.id/index.php/jfkip>
- Setiyanigrum, R. (2020). Media Pop-Up Book sebagai Media Pembelajaran Pascapandemi. *Seminar Nasional Pascasarjana 2020*, (2016), 2016–2020.
- Teni Nurrita. (2019). Development of circle learning media to improve student learning outcomes. *Journal of Physics: Conference Series*, 1321(2), 171–187.
- Tuerah, M. S. R., & Tuerah, J. M. (2023). Kurikulum Merdeka dalam Perspektif Kajian Teori: Analisis Kebijakan. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, Oktober, 9(19), 982. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10047903>
- Ulfa, M. S., & Nasryah, C. E. (2020). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POP – UP BOOK UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS IV SD beda dalam memahami konep pembelajaran . Hal ini dapat menjadikan mereka memiliki mudah , dan hasil belajar menjadi lebih baik . Dalam proses pembelajaran .* 1(1), 10–16.
- Wulandari, N., Koeswanti, H. D., & Giarti, S. (2019). Penerapan Model Project Based Learning Berbantuan Media Pop Up Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas V. *JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)*, 4(1), 19. <https://doi.org/10.26737/jpdi.v4i1.947>
- Yennita, Y., Firman, F., & Desyandri, D. (2024). Pengaruh Model Project Based Learning Berbantuan Media Pop Up Book terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPAS Kelas IV. *Asian Journal of Early Childhood and Elementary Education*, 3(1), 25–36. <https://doi.org/10.58578/ajecee.v3i1.4523>