

**PENGARUH MODEL *PROJECT BASED LEARNING*
BERBANTUAN VIDEO ANIMASI TERHADAP
KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF DITINJAU DARI
SELF EFFICACY PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR**









*Mencerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa*

**KARTIKASARI
1113822041**

Tesis yang Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Memperoleh Gelar Magister Pendidikan

**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2024**

PERSETUJUAN HASIL PERBAIKAN UJIAN TESIS SETELAH UJIAN TESIS				
No.	Nama	Saran Perbaikan	Letak Tindak Perbaikan	Paraf (ACC)
1.	Prof. Dr. Yurniwati, M.Pd (Koordinator Prodi)	1. Perbaiki sesuai arahan penguji	Hal i, ii, 1, 2, 7, 13, 16, 21, 23, 24, 25, 26, 30, 34, 40, 42, 48, 51, 53, 60, 62, 63, 66, 70, 71, 74, 75, 79, 80, 96, 108	
2.	Prof. Dr. Yurniwati, M.Pd Pembimbing I	1. Perbaiki sesuai arahan penguji	Hal i, ii, 1, 2, 7, 13, 16, 21, 23, 24, 25, 26, 30, 34, 40, 42, 48, 51, 53, 60, 62, 63, 66, 70, 71, 74, 75, 79, 80, 96, 108	
3.	Dr. Karsih, M.Pd (Pembimbing II)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perbaiki abstrak menjadi 1 spasi 2. Perbaiki spasi tanda koma 3. Perbaiki sitasi 4. Perbaiki rumusan masalah point 2 5. Perbaiki penjelasan teori dari Wallas (1926) 6. Perbaiki sitasi implementasi kemampuan berpikir kreatif dalam matematika SD 7. Perbaiki penulisan urutan peranan <i>self efficacy</i> 8. Perbaiki penomoran sintaks PjBL 9. Pastikan kembali arti kelancaran, fleksibilitas, berpikir orisinal dan keterperincian di rubrik penilaian 10. Buat tabel penjelasan video animasi yang digunakan 	<p>Hal i, ii</p> <p>Hal 2</p> <p>Hal 7</p> <p>Hal 13</p> <p>Hal 24</p> <p>Hal 26</p> <p>Hal 30</p> <p>Hal 34</p> <p>Hal 21</p> <p>Hal 70</p>	

4.	Tian Abdul Aziz, Ph.D. (Penguji)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perbaiki di penulisan kesimpulan setiap akhir teori, upayakan harus lebih dari satu kalimat 2. Bagaimana berpikir orisinal menurut siswa? 3. Pada penelitian relevan, materinya harus dibahas 4. Perbaiki kalimat tujuan penelitian point 2 tentang interaksi 5. Sumber rubrik penelitian kemampuan berpikir kreatif 6. Paparkan hasil uji validitas instrument 7. Penulisan daftar pustaka sesuaikan dengan aturan APA style 	<p>Hal 16</p> <p>Hal 25</p> <p>Hal 53</p> <p>Hal 62</p> <p>Hal 75</p> <p>Hal 80</p> <p>Hal 108</p>	
5.	Dr. Indra Jaya, M.Pd. (Penguji)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tambahkan judul pada asbtrak 2. Perhatikan cara paraphrase dan sitasi 3. Apa yang dilakukan untuk mengatasi kelemahan PjBL 4. Solusi yang harus dilakukan untuk mengatasi kelemahan video animasi 5. Tambahkan kata diduga pada setiap hipotesis di kerangka teoritik 6. Pastikan kembali kesesuaian teori dengan definisi konseptual untuk setiap variabel penelitian 	<p>Hal i,ii</p> <p>Hal 1</p> <p>Hal 42</p> <p>Hal 48</p> <p>Hal 96</p> <p>Hal 74</p>	
6.	Dr. Gusti Yarmi, M.Pd (Penguji)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Alasan memilih model eskpositori 2. Kalimat awalan sebelum memaparkan teori 	<p>Hal 66</p> <p>Hal 16</p>	
<p>Judul: Pengaruh Model <i>Project Based Learning</i> Berbantuan Video Animasi Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Ditinjau Dari <i>Self Efficacy</i> Peserta Diri Sekolah Dasar</p> <p>Nama : Kartikasari</p> <p>No. Registrasi : 1113822041</p> <p>Angkatan : 2022</p>				

BUKTI PENGESAHAN PERBAIKAN UJIAN TESIS

Nama : Kartikasari
No. Registrasi : 113822041
Angkatan : 2022

No.	Nama Dosen	Tanda Tangan	Tanggal
1.	Prof. Dr. Yurniwati, M.Pd (Koordinator Prodi I)		24-07-2024
2.	Prof. Dr. Yurniwati, M.Pd (Pembimbing I)		24-07-2024
3.	Dr. Karsih, M.Pd (Pembimbing II)		22-07-2024
4.	Tian Abdul Aziz, S.Pd., Ph.D. (Penguji)		22-07-2024
5.	Dr. Indra Jaya, M.Pd. (Penguji)		22-07-2024
6.	Dr. Gusti Yarmi, M.Pd. (Penguji)		22-07-2024

**PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING DIPERSYARATKAN
UNTUK YUDISIUM MAGISTER**

Pembimbing I

Pembimbing II

Prof. Dr. Yurniwati, M.Pd.
Tanggal: 24-07-2024

Dr. Karsih, M.Pd.
Tanggal: 22-07-2024

Nama

Dr. Murni Winarsih, M.Pd.
(Ketua)¹

(Tanda Tangan)

7-8-2024
(Tanggal)

Prof. Dr. Yurniwati, M.Pd.
(Koordinator Prodi)²

(Tanda Tangan)

24-07-2024
(Tanggal)

Nama : Kartikasari
NIM : 1113822041
Tanggal Lulus : 18 Juli 2024
Angkatan : 2022

1. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta
2. Koordinator Prodi Pendidikan Dasar Universitas Negeri Jakarta

**LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN
PANITIA UJIAN TESIS**

Judul : Pengaruh Model *Project Based Learning* Berbantuan Video Animasi Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Ditinjau Dari *Self Efficacy* Peserta Diri Sekolah Dasar
Nama Mahasiswa : Kartikasari
Nomor Registrasi : 1113822041
Program Studi : Pendidikan Dasar
Tanggal Ujian : 18 Juli 2024

Pembimbing I

Prof. Dr. Yurniwati, M.Pd.
NIP. 196612141993032001

Pembimbing II

Dr. Karsih, M.Pd.
NIP. 197909052010122002

Panitia Ujian Tesis

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Murni Winarsih, M.Pd. (Penanggung Jawab) *		7-8-2024
Dr. Wirda Hanim, M.Psi. (Wakil Penanggung Jawab) **		7-8-2024
Prof. Dr. Yurniwati, M.Pd. (Ketua Penguji) ***		24-07-2024
Tian Abdul Aziz, Ph.D. (Anggota Penguji) ****		22-07-2024
Dr. Indra Jaya, M.Pd. (Anggota Penguji) ****		22-07-2024
Dr. Gusti Yarmi, M.Pd. (Anggota Penguji) ****		22-07-2024

Catatan:

* Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta

** Wakil Dekan 1 Bidang Akademik

*** Koordinator Program Studi Magister Pendidikan Dasar

**** Dosen Penguji

PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Kartikasari
NIM : 1113822041
Tempat Tanggal Lahir : Ciamis, 22 November 1986
Jenjang : S2 (Magister)
Program Studi : Pendidikan Dasar
Angkatan : 2022

Dengan ini menyatakan bahwa tesis dengan judul **“Pengaruh Model *Project Based Learning* Berbantuan Video Animasi terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Ditinjau dari *Self Efficacy* Peserta Didik Sekolah Dasar”** merupakan karya sendiri tidak mengandung unsur plagiat dan sumber baik yang dikutip langsung maupun tidak langsung yang dirujuk telah saya nyatakan benar.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dalam keadaan sehat tanpa unsur paksaan dari siapapun. Apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan peraturan yang berlaku di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.

Jakarta, Juli 2024



(Kartikasari)



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Kartikasari
NIM : 1113822041
Fakultas/Prodi : Fakultas Ilmu Pendidikan/Program Studi Pendidikan Dasar
Alamat email : kartikasari279@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi Tesis Disertasi Lain-lain (... ..)

yang berjudul :

Pengaruh Model *Project Based Learning* Berbantuan Video Animasi terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif

Ditinjau dari *Self Efficacy* Peserta Didik Sekolah Dasar

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, Agustus 2024

Penulis


(Kartikasari)

**THE EFFECT OF PROJECT BASED LEARNING MODEL ASSISTED BY
ANIMATION VIDEO ON CREATIVE THINKING ABILITIES REVIEWED FROM
THE SELF EFFICACY OF ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS**

**Kartikasari
Basic Education**

ABSTRACT

This study aims to determine the influence of the Project Based Learning model assisted by animated videos on creative thinking skills reviewed from the self-efficacy of elementary school students. The research method used in this study is quasi-experimental. The design used is a factorial design 2x2 by level. The data collection technique uses test instruments to measure creative thinking skills and questionnaires to measure students self-efficacy. Data analysis uses two-track ANAVA with a significance level of 0.05. (1) There was a difference in creative thinking skills between students who learned with Project Based Learning assisted by animated videos compared to students who learned with an expository model; (2) There is an interaction between the Project Based Learning model assisted by animated videos and self-efficacy on creative thinking skills; (3) There is a difference in creative thinking skills between students who learn with the Project Based Learning model assisted by animated videos and students who learn with the expository model in students who have high self-efficacy; (4) There is a difference in creative thinking skills between students who learn with the Project Based Learning model assisted by animated videos and students who learn with the expository model in students who have low self-efficacy.

Keywords : Project Based Learning Assisted by Animated Videos, Creative Thinking Skills, Self-Efficacy

PENGARUH MODEL *PROJECT BASED LEARNING* BERBANTUAN VIDEO ANIMASI TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF DITINJAU DARI *SELF EFFICACY* PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR

Kartikasari
Pendidikan Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Project Based Learning* berbantuan video animasi terhadap kemampuan berpikir kreatif ditinjau dari *self efficacy* peserta didik Sekolah Dasar. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah quasi eksperimen. Desain yang digunakan adalah *factorial design 2x2 by level*. Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen tes untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif dan angket untuk mengukur *self efficacy* peserta didik. Analisis data menggunakan ANAVA dua jalur dengan taraf signifikansi 0,05. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Terdapat perbedaan dalam kemampuan berpikir kreatif antara peserta didik yang belajar dengan *Project Based Learning* berbantuan video animasi dibandingkan dengan peserta didik yang belajar dengan model ekspositori; (2) Terdapat interaksi antara model *Project Based Learning* berbantuan video animasi dengan *self efficacy* terhadap kemampuan berpikir kreatif; (3) Terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif antara peserta didik yang belajar dengan model *Project Based Learning* berbantuan video animasi dengan peserta didik yang belajar dengan model ekspositori pada peserta didik yang memiliki *self efficacy* tinggi; (4) Terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif antara peserta didik yang belajar dengan model *Project Based Learning* berbantuan video animasi dengan peserta didik yang belajar dengan model ekspositori pada peserta didik yang memiliki *self efficacy* rendah.

Kata Kunci : *Project Based Learning* Berbantuan Video Animasi, Kemampuan Berpikir Kreatif, *Self Efficacy*

RINGKASAN

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses upaya manusia dalam mengubah dan membina kepribadian yang berlandaskan nilai-nilai moral baik dalam masyarakat maupun kebudayaan. Dalam hal ini, pendidikan sangat erat kaitannya dengan pembelajaran yang mendidik membangun hard skill dan soft skill sebagai suatu keutuhan, sehingga mampu mentransformasi pengetahuan dan keterampilan sekaligus diiringi perkembangan karakter. Salah satu mata pelajaran yang mendukung ilmu pengetahuan adalah matematika.

Penerapan model pembelajaran yang tepat, setelah disintesa dapat diprediksi bahwa model *Project Based Learning* berbantuan video animasi akan memberikan solusi dan dampak positif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik Sekolah Dasar. Model *Project Based Learning* merupakan model yang tepat karena melalui model tersebut peserta didik lebih dilibatkan dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik lebih aktif dan menciptakan pembelajaran yang bermakna. Penggunaan video animasi dalam pembelajaran *Project Based Learning* dapat menstimulus peserta didik dalam memahami pertanyaan mendasar yang akan berpangkal pada keberhasilan pembuatan proyek.

Pembelajaran *Project Based Learning* dibutuhkan keyakinan dari semua peserta didik yakin mampu dapat melaksanakan setiap tahapan dalam pembelajaran. Keyakinan ini dinamakan *self efficacy*. *Self efficacy* yang dimiliki peserta didik dapat berkontribusi terhadap ketercapaian pembelajaran. Melihat hal ini maka muncul sebuah wacana untuk diteliti yang tertuang dalam judul “Pengaruh Model *Project Based Learning* Berbantuan Video Animasi terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Ditinjau dari *Self Efficacy* Peserta Didik Sekolah Dasar”.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang diterapkan berupa penelitian eksperimen. Metode penelitian yang digunakan adalah metode *quasi experiment*. Perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen adalah model *Project Based Learning* berbantuan video animasi dan pada kelas kontrol adalah model pembelajaran konvensional. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model *Project Based Learning* berbantuan video

animasi, variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan berpikir kreatif, dan variabel moderator penelitian adalah *self efficacy*. Untuk *self efficacy* dibagi menjadi dua kategori yaitu *self efficacy* tinggi dan *self efficacy* rendah.

Angket *self efficacy* diberikan kepada peserta didik sebelum diberikan *treatment*. Tes ini bertujuan untuk mengetahui tingkat *self efficacy* peserta didik terhadap pembelajaran matematika. Selanjutnya, dari masing-masing kelas eksperimen dan kelas kontrol diambil secara acak sebanyak 33,3 % peserta didik dengan skor tertinggi untuk menjadi sampel penelitian *self efficacy* tinggi dan sebanyak 33,3 % peserta didik dengan skor terendah untuk menjadi sampel penelitian dengan *self efficacy* rendah.

Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan instrumen kemampuan berpikir kreatif dan angket *self efficacy*. Analisis data pada penelitian ini menggunakan statistik deskriptif. Sebelum dilakukan analisis data dengan statistika deskriptif dilakukan uji prasyarat yaitu normalitas dan uji homogenitas dari sampel pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Setelah data dinyatakan normal dan homogen, kemudian dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan ANAVA 2 jalur berbantuan SPSS.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengujian hipotesis pertama membuktikan bahwa terdapat perbedaan antara kemampuan berpikir kreatif peserta didik yang diberikan model PjBL berbantuan video animasi dengan peserta didik dengan model ekspositori. Hasil analisis secara deskriptif maupun dengan menggunakan ANAVA menunjukkan ada perbedaan yang signifikan dari kemampuan berpikir kreatif antara peserta didik yang diberi model PjBL berbantuan video animasi lebih tinggi daripada kelompok peserta didik yang diberi model ekspositori. Penggunaan video animasi dalam pembelajaran *Project Based Learning* membantu peserta didik dalam mengkonkretkan masalah yaitu membawa masalah sehari-hari di dalam kelas, peserta didik mengajukan banyak pertanyaan dari permasalahan yang ditampilkan dari video, peserta didik menemukan berbagai gagasan dari video animasi, dan video animasi menstimulus peserta didik memahami permasalahan dengan cepat.

Hipotesis yang kedua menunjukkan ada interaksi yang signifikan antara model PjBL berbantuan video animasi dan *self efficacy* terhadap kemampuan berpikir kreatif. Penerapan model PjBL berbantuan video animasi berkontribusi terhadap ketercapaian kemampuan berpikir kreatif pada peserta didik yang memiliki *self efficacy* tinggi dan rendah, dibandingkan dengan peserta didik yang memiliki *self efficacy* tinggi dan rendah yang belajar dengan ekspositori.

Hipotesis yang ketiga menunjukkan adanya perbedaan kemampuan antara peserta didik yang belajar dengan model *Project Based Learning* berbantuan video animasi dengan peserta didik yang belajar model ekspositori pada peserta didik yang memiliki *self efficacy* tinggi. Peserta didik yang memiliki *self efficacy* tinggi tidak akan mudah menyerah dan akan terus berupaya dapat menyelesaikan tugas yang diberikan guru, hal ini berkontribusi terhadap salah satu aspek kemampuan berpikir kreatif yaitu *fleksibility*/keluwesan.

Hipotesis yang keempat ada perbedaan kemampuan berpikir kreatif antara peserta didik yang belajar dengan model *Project Based Learning* berbantuan video animasi dengan peserta didik yang belajar dengan model ekspositori pada peserta didik yang memiliki *self efficacy* rendah. Peserta didik yang memiliki *self efficacy* rendah kesulitan melakukan kolaborasi dalam pembelajaran *Project Based Learning* sehingga menghambat kemampuan berpikir kreatif elaborasi/keterperincian. Sebaliknya peserta didik *self efficacy* rendah pada pembelajaran ekspositori *fleksibility*/keluwesan pada peserta didik *self efficacy* rendah yang belajar dengan eskpositori berkembang dengan baik, karena guru memberikan penjelasan terkait konsep dan data yang sudah ada dalam buku sehingga peserta didik mudah memahami materi yang disampaikan.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbilalamiin, puji dan syukur ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan hidayahnya, sehingga tesis yang berjudul **"Pengaruh Model *Project Based Learning* Berbantuan Video Animasi terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Ditinjau dari *Self Efficacy* Peserta Didik Sekolah Dasar"** dapat diselesaikan dengan baik, dengan penelitian kuantitatif.

Tesis ini disusun untuk memperoleh gelar Magister (M.Pd) pada Program Studi Pendidikan Dasar Universitas Negeri Jakarta. Peneliti menyadari tanpa bantuan dari berbagai pihak, tesis ini tidak dapat terselesaikan dengan baik. Pada kesempatan yang baik ini, izinkan peneliti menyampaikan rasa hormat dan ucapan terima kasih kepada semua pihak dengan tulus ikhlas telah memberikan bantuan dan dorongan kepada peneliti dalam menyelesaikan tesis ini, terutama kepada:

1. Prof. Dr. Komarudin, M.Si.,Rektor Universitas Negeri Jakarta.
2. Dr. Murni Winarsih, S.Pd.,M.Pd Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta dan Dr. Wirda Hanim, M.Psi. selaku Wakil Dekan 1 Bidang Akademik Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.
3. Prof. Dr.Yurniwati, M.Pd selaku Koordinator Program Studi Magister Pendidikan Dasar Universitas Negeri Jakarta sekaligus Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikirannya untuk memberikan bimbingan dan motivasi kepada penulis.
4. Dr. Karsih, M.Pd,. selaku Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikirannya untuk memberikan bimbingan dan motivasi kepada penulis.
5. Hj.Yati Suryati, S.Pd,. Kepala Sekolah SD Negeri Kampung Sawah 01 yang telah mengizinkan peneliti melakukan penelitian ini di sekolah dan kepada seluruh dewan guru beserta peserta didik d SD Negeri Kampung Sawah 01 yang telah membantu untuk mendapatkan informasi mengenai penelitian ini.
6. Orang tua dan keluarga yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu yang telah memberikan motivasi, semangat, arahan bimbingan kepada peneliti dalam menyusun dan menulis tesis ini.

7. Rekan-rekan seperjuangan yang telah membantu menyelesaikan tesis ini, khususnya mahasiswa Program Studi Magister Pendidikan Dasar Universitas Negeri Jakarta angkatan 2022.

Semoga Allah SWT membakas kebaikan mereka dengan sebaik-baiknya kebaikan. Tesis ini tidak lepas dari kekurangan sehingga kritik dan saran sangat diharapkan demi perbaikan dan kesempurnaan hasil yang telah didapatkan.

Jakarta, Juli 2024

(Kartikasari)



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
PERSETUJUAN HASIL PERBAIKAN SETELAH UJIAN TESIS	i
BUKTI PENGESAHAN PERBAIKAN UJIAN TESIS.....	iii
PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING UNTUK YUDISIUM	iv
PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN PANITIA UJIAN TESIS	v
SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS	vi
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	vii
ABSTRACK.....	viii
ABSTRAK	ix
RINGKASAN.....	x
KATA PENGANTAR	xiii
DAFTAR ISI	xv
DAFTAR TABEL	xviii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xix
DAFTAR GAMBAR	xxi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	11
C. Pembatasan Masalah	11
D. Rumusan Masalah	12
E. Tujuan Penelitian	12
F. Kegunaan Hasil Penelitian.....	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA	14
A. Kemampuan Berpikir Kreatif	14
1. Pengertian Berpikir Kreatif	14
2. Tujuan Berpikir Kreatif	17
3. Komponen Berpikir Kreatif	18
4. Karakteristik Berpikir Kreatif	19
5. Implementasi Berpikir Kreatif	21
B. <i>Self Efficacy</i>	23
1. Pengertian <i>Self Efficacy</i>	23

2. Karakteristik <i>Self Efficacy</i>	24
3. Dimensi <i>Self Efficacy</i>	25
4. Peran <i>Self Efficacy</i>	26
C. Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i>	29
1. Pengertian Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i>	29
2. Prinsip Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i>	30
3. Sintaks Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i>	31
4. Langkah-Langkah Penerapan Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i>	35
5. Kelebihan Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i>	36
6. Kekurangan Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i>	37
D. Video Animasi	39
1. Profil Video Animasi.....	39
2. Karakteristik Video Animasi	41
3. Peran Video Animasi Dalam Pembelajaran.....	41
4. <i>Project Based Learning</i> Berbantuan Video Animasi	42
E. Model Pembelajaran Ekspositori	45
1. Pengertian Model Pembelajaran Ekspositori	45
2. Karakteristik Model Pembelajaran Ekspositori	46
3. Sintaks Model Pembelajaran Ekspositori	46
4. Langkah-Langkah Penerapan Model Pembelajaran Ekspositori	48
5. Kelebihan Model Pembelajaran Ekspositori.....	48
6. Kekurangan Model Pembelajaran Ekspositori.....	49
F. Penelitian Relevan.....	50
G. Kerangka Teoritik	52
H. Hipotesis Penelitian.....	58
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	59
A. Tujuan Penelitian	59
B. Tempat Dan Waktu Penelitian	59
1. Tempat Penelitian.....	59
2. Waktu Penelitian	60
C. Metode Penelitian.....	60

D. Populasi dan Sampel	61
E. Rancangan Perlakuan	62
F. Kontrol Validitas Internal dan Eksternal	68
G. Teknik Pengumpulan Data	70
H. Instrumen Penelitian.....	71
1. Instrumen Kemampuan Berpikir Kreatif	71
2. Instrumen <i>Self Efficacy</i>	78
I. Teknik Analisis Data	83
J. Hipotesis Statistika	86
BAB IV ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN	87
A. Deskripsi Data.....	87
B. Pengujian Prasyarat Analisis	88
C. Uji Hipotesis	89
D. Pembahasan Hasil Penelitian	93
E. Keterbatasan Penelitian	100
BAB V SIMPULAN IMPLIKASI DAN SARAN	101
A. Simpulan.....	101
B. Implikasi	102
C. Saran.....	103
DAFTAR PUSTAKA	104
LAMPIRAN	115
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	205

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Karakteristik Berpikir Kreatif (Guilford,1967).....	19
Tabel 2.2 Karakteristik Berpikir Kreatif (Torrance, 1972)	20
Tabel 2.3 Karakteristik Berpikir Kreatif (Munandar,2009)	20
Tabel 2.4 Implementasi Berpikir Kreatif	22
Tabel 2.5 Langkah-Langkah Penerapan Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i> (PjBL) berbantuan video animasi	35
Tabel 2.6 Langkah-langkah Pembelajaran Model Ekspositori	48
Tabel 3.1 Konstelasi Penelitian Desain <i>Treatment by level</i> 2x2	60
Tabel 3.2 Subjek Penelitian.....	62
Tabel 3.3 Rancangan perlakuan.....	64
Tabel 3.4 Video Animasi Dalam Pembelajaran	67
Tabel 3.5 Kisi-kisi instrumen berpikir kreatif	72
Tabel 3.6 Rubrik penilaian kemampuan berpikir kreatif	72
Tabel 3.7 Level kemampuan berpikir kreatif	75
Tabel 3.8 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Kemampuan Berpikir Kreatif	77
Tabel 3.9 Kisi-kisi instrumen <i>self efficacy</i>	78
Tabel 3.10 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas <i>Self Efficacy</i>	82
Tabel 3.11 Uji hipotesis penelitian	84
Tabel 4.1 Deskripsi Kemampuan berpikir kreatif	87
Tabel 4.2 <i>Normality test</i>	88
Tabel 4.3 <i>Homogeneity of Variances Test</i>	88
Tabel 4.4 Uji ANOVA	90
Tabel 4.5 <i>Post Hoc Uji Tuckey</i> SE tinggi.....	91
Tabel 4.6 <i>Post Hoc Uji Tuckey</i> SE rendah	92

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Instrumen Kemampuan Berpikir Kreatif.....	115
Lampiran 2 Kunci Jawaban Tes Kemampuan Berpikir Kreatif.....	118
Lampiran 3 Hasil Validasi Instrumen Tes Kemampuan Berpikir Kreatif .	121
Lampiran 4 Hasil Uji Validitas Instrumen Kemampuan Berpikir Kreatif	127
Lampiran 5 Hasil Tes Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik	
Kelas Eksperimen	133
Lampiran 6 Hasil Tes Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas	
Kontrol.....	136
Lampiran 7 Hasil Jawaban Tes Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik	
Kelas Eksperimen	137
Lampiran 8 Hasil Jawaban Tes Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik	
Kelas Kontrol	141
Lampiran 9 Instrumen <i>Self Efficacy</i>	145
Lampiran 10 Hasil Validasi Instrumen <i>Self Efficacy</i>	148
Lampiran 11 Hasil Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrumen <i>Self Efficacy</i>	151
Lampiran 12 Hasil Tes <i>Self Efficacy</i> Peserta Didik Kelas Eksperimen.....	156
Lampiran 13 Hasil Tes <i>Self Efficacy</i> Peserta Didik Kelas Kontrol	157
Lampiran 14 Hasil Jawaban Angket <i>Self Efficacy</i> Peserta Didik Kelas	
Eksperimen	158
Lampiran 15 Hasil Jawaban Angket <i>Self Efficacy</i> Peserta Didik Kelas	
Kontrol.....	161
Lampiran 16 Hasil Validasi Video Animasi Oleh Ahli Materi	164
Lampiran 17 Hasil Validasi Video Animasi Oleh Ahli Media	165
Lampiran 18 Modul Pembelajaran Model <i>Project Based Learning</i>	168
Lampiran 19 Modul Pembelajaran Model Ekspositori.....	175
Lampiran 20 Lembar Observasi Implementasi Model PjBL	180
Lampiran 21 Lembar Observasi Impelementasi Model Ekspositori	184

Lampiran 22 Dokumentasi Peserta Didik Kelas Eksperimen	187
Lampiran 23 Dokumentasi Peserta Didik Kelas Kontrol.....	189
Lampiran 24 Data Penelitian Kelas Eksperimen.....	190
Lampiran 25 Data Penelitian Kelas Kontrol	192
Lampiran 26 Hasil Perhitungan Statistik Deskriptif.....	194
Lampiran 27 Hasil Perhitungan Persyaratan Uji Hipotesis.....	196
Lampiran 28 Surat Izin Validasi Instrumen Kemampuan Berpikir Kreatif	198
Lampiran 29 Surat Izin Validasi Angket <i>Self Efficacy</i>	199
Lampiran 30 Surat Izin Validasi Video Animasi	200
Lampiran 31 Surat Izin Uji Coba Instrumen.....	201
Lampiran 32 Surat Izin Penelitian	202
Lampiran 33 Surat Keterangan Uji Coba Instrumen	203
Lampiran 34 Surat Keterangan Penelitian	204



DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Interaksi antara model pembelajaran dengan
kemampuan berpikir kreatif 91

