

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Peserta didik saat ini dituntut memiliki keterampilan untuk menghadapi berbagai tantangan tantangan abad 21. Peserta didik harus memiliki keterampilan berpikir kritis, komunikasi, kolaboratif, kreatif dan inovasi (Harits et al., 2019). Pendidikan sangat berperan penting dalam memfasilitasi peserta didik memiliki semua keterampilan abad 21 melalui proses pembelajaran. Pembelajaran yang dilakukan saat ini harus mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Anwar, 2021).

Berbagai mata pelajaran diajarkan di Sekolah Dasar, salah satunya matematika. Belajar matematika dapat dirasakan manfaatnya langsung oleh peserta didik. Hal ini disebabkan, materi pelajaran matematika memiliki keterkaitan dengan kehidupan nyata (Kenedi et al., 2019). Pembelajaran matematika mengembangkan kemampuan peserta didik dalam penalaran, analisis, keterurutan, dan berpikir kreatif (BSNP, 2006 & Maricic & Stamatovic, 2018). Matematika membantu peserta didik memiliki kecakapan dan perilaku yang mampu hidup terampil di lingkungan sekitar (Siregar, 2019& Hidayat, 2018).

Materi dalam pembelajaran matematika salah satunya adalah geometri (Fachrudin et al., 2014). Materi geometri menekankan sifat-sifat titik, garis, permukaan, dan benda padat (Noreen & Rana, 2019). NCTM (2000) menjelaskan peserta didik harus memiliki empat kemampuan geometri yaitu (1) Kemampuan mengidentifikasi sifat-sifat geometri dua dimensi dan tiga dimensi serta gabungannya; (2) Kemampuan menentukan posisi suatu titik secara spesifik menggunakan geometri koordinat; (3) Penerapan dan penggunaan analisis transformasi simetris ke situasi matematika, dan 4) menggunakan benda-benda berbentuk geometri untuk memecahkan masalah.

Beberapa tujuan pembelajaran geometri yaitu (1) Peserta didik mampu menguasai ciri-ciri dan keterkaitan bagian geometri serta soal yang berkaitan

dengan kehidupan sehari-hari (Amaliyah et al., 2022); (2) Peserta didik dapat memahami dan menjelaskan fenomena geometri, mendeskripsikan fenomena tersebut dengan menggunakan kosakata geometri, dan memecahkan masalah geometri secara kreatif (Schoevers et al., 2019); (3) Peserta didik memiliki pemikiran kreatif dalam menggabungkan konsep, keterampilan, prosedur, dan ide yang diketahui dari matematika dalam memecahkan masalah untuk mengkonstruksi pengetahuan baru serta pemahaman lebih dalam tentang konsep geometri (Levav-Waynberg, A., & Leikin, 2012).

Pembelajaran matematika dapat mengembangkan kemampuan berpikir, salah satunya berpikir kreatif (Sari & Hariastuti, 2022). Berpikir kreatif dalam matematika adalah mengubah cara berpikir yang sudah ada untuk menciptakan hal yang baru (D. W. Haylock, 1984). Pembelajaran matematika harus mengarahkan peserta didik memiliki kemampuan memecahkan permasalahan dengan menggunakan cara yang terstruktur dan mengungkapkan ide-ide yang luas (Widiyanto & Yuniarta, 2021), serta menghasilkan berbagai cara penyelesaian yang berbeda (Hobri et al., 2019).

Davis (1984) menjelaskan alasan peserta didik perlu belajar matematika yang menekankan berpikir kreatif : (1) Berpikir kreatif dalam matematika tidak menekankan pada ingatan saja; (2) Peserta didik dapat menemukan jawaban unik terkait permasalahan; (3) Peserta didik diberikan kesempatan terbuka untuk mengungkapkan ide/gagasannya; (4) Penggunaan pertanyaan rutin dalam pembelajaran matematika dapat membatasi ruang ide peserta didik; (5) Peserta didik akan menemukan keterkaitan matematika dengan kehidupan sehari-hari (Rahmawati et al., 2023).

Dari hasil penyebaran kuesioner berpikir kreatif terhadap 5 Sekolah Dasar di Kecamatan Rumpin Kabupaten Bogor dengan teknik *cluster random sampling*, diperoleh data untuk kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas IV materi volume kubus dan balok sebagai berikut: (1) SD N Kampung Sawah 03; 29,91% dengan rincian data peserta didik mencapai kriteria kreatif pada indikator kelancaran 12,82%, keluwesan 7,69%, berpikir orisinal 5,98%, dan elaborasi 3,42%; 2) SD N Kampung Sawah 01; 35,08% dengan rincian data peserta didik mencapai kriteria kreatif pada indikator kelancaran 12,28%,

keluwesan 12,28%, berpikir orisinal 5,26%, dan elaborasi 5,26%; 3) SD N Kampung Sawah 02; 33,78% dengan rincian data peserta didik yang mencapai kriteria kreatif pada indikator kelancaran 16,21%, keluwesan 10,81%, berpikir orisinal 4,06%, dan elaborasi 2,7%; 4) SD N Kampung Sawah 04; 38,57% dengan rincian data peserta didik mencapai kriteria kreatif pada indikator kelancaran 18,57%, keluwesan 11,43%, berpikir orisinal 5,71%, dan elaborasi 2,86%; dan 5) SD N Kampung Sawah 05, 32,05% dengan rincian data peserta didik yang mencapai kriteria kreatif pada indikator kelancaran 12,82%, keluwesan 8,97%, berpikir orisinal 6,41% , dan elaborasi 3,85%.

Berdasarkan data di atas, ditemukan masih rendahnya kemampuan berpikir kreatif peserta didik untuk setiap indikator. Oleh sebab itu, penting adanya upaya guru dalam pembelajaran matematika di Sekolah Dasar sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif. Beberapa penemuan hasil observasi yang dilakukan pada 5 Sekolah Dasar di Kecamatan Rumpin Kabupaten Bogor adalah sebagai berikut:

1. Peserta didik diarahkan untuk mengingat materi pelajaran, dan menemukan satu jawaban dari pertanyaan. Sehingga peserta didik cenderung mengajukan ide jawaban soal berdasarkan materi yang biasa dipelajari, cenderung menghafalkan rumus, dan guru cenderung memberikan soal yang sama seperti yang telah diajarkan. Suradika,et al. (2023) dalam penelitiannya menemukan bahwa peserta didik kesulitan menyelesaikan soal yang berbeda dengan penjelasan guru karena pembelajaran yang dilakukan lebih mengutamakan pada ingatan.
2. Peserta didik cenderung kesulitan menjawab soal uraian dengan lebih satu cara penyelesaian masalah. Hal ini dikarenakan peserta didik kesulitan mengerti tujuan soal uraian, dan terbiasa mengerjakan rutin dan sederhana. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Jurnal et al (2023) peserta didik kesulitan memahami maksud soal berbentuk uraian berbentuk uraian karena terbiasa mengerjakan soal rutin, dan penelitian Safaria&Sangila (2018) peserta didik

kesulitan mengembangkan ide-ide matematika karena terbiasa menyelesaikan soal-soal rutin

3. Peserta didik cenderung memberikan jawaban soal terpaku dengan cara yang disajikan dalam buku. Hal ini menyebabkan peserta didik kesulitan menghasilkan ide unik dan cara penyelesaian yang berbeda dengan sebelumnya. Seperti penelitian yang dilakukan Saregar et al., (2021) peserta didik kesulitan menghasilkan ide bervariasi karena penyelesaian permasalahan terpaku pada rumus yang ada di dalam buku. Dan penelitian Prayitno et al., (2023) peserta didik yang belajar terpaku pada buku kesulitan menemukan cara yang berbeda dalam penyelesaian masalah.
4. Peserta didik belum mampu menguraikan alasan penyelesaian secara rinci. Hal ini dikarenakan pembelajaran masih bersifat teoritis dan belum memfasilitasi peserta didik untuk bertanya dan mengungkapkan gagasan. Seperti penelitian yang telah dilakukan Kusumaningtyas et al., (2023); Sumarni & Kadarwati, (2020); dan Martawijaya et al., (2023) peserta didik akan kesulitan mengemukakan pertanyaan dan gagasan pada pembelajaran yang berpusat pada guru.

Berikut penelitian-penelitian terdahulu terkait pengaruh model Project Based Learning (PjBL) terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik Sekolah Dasar. Habib, et al.(2021) dalam penelitiannya tentang efektifitas penggunaan multimedia interaktif berbasis PjBL terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik Sekolah Dasar pada mata pelajaran IPA Kelas V. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa adanya peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik dalam pelajaran IPA dengan pemanfaatan multimedia interaktif yang dilakukan dalam pembelajaran PjBL. Namun, penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran hanya terbatas pada sekolah yang memiliki perlengkapan gawai dan internet. Oleh karena itu, penelitian yang akan dilakukan memfokuskan pemanfaatan media video animasi.

Penelitian lainnya oleh Astuti,et al. (2022) tentang pengaruh pembelajaran PjBL terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Hasil

dari penelitian ini ditemukan model PjBL sangat berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas IV pada pelajaran IPA. Dari penelitian Astuti, et al (2022) pada pelajaran IPA, oleh karena itu, peneliti akan memfokuskan pada pengaruh PjBL terhadap kemampuan berpikir kreatif pada pelajaran matematika kelas IV.

Penelitian berikutnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Ismuwardani, et al. (2019) meneliti bagaimana model PjBL meningkatkan kemandirian dan berpikir kreatif dalam menulis puisi. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh PjBL terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif dan kemandirian. Seperti penelitian yang telah dilakukan Shin (2018) meneliti pengaruh PjBL terhadap motivasi diri. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penerapan PjBL terhadap motivasi dan *self efficacy* pada mata pelajaran Bahasa Inggris. Melalui PjBL peserta didik mampu membangun wawasannya sendiri dan memikirkan proyek pembelajarannya, sehingga menghasilkan banyak ide dan *self efficacy*. Dari kedua penelitian yang telah dilakukan Ismuwardan et al., (2019) dan Shin (2018) belum ada yang menggunakan *self efficacy* sebagai variabel moderator, oleh karena itu, penelitian yang akan dilakukan akan menggunakan *self efficacy* sebagai variabel moderator.

Penelitian lainnya oleh Pratama, et al. (2023) untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran berbasis proyek terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik dalam pembuatan herbarium. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh penggunaan model pembelajaran berbasis proyek melalui pembuatan herbarium terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas 4. Penelitian ini seperti penelitian yang telah dilakukan Leasa ,et al.(2023) untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran berbasis proyek terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik dengan memanfaatkan sampah yang ada di lingkungan sekitar dibuat menjadi proyek media pembelajaran pada pelajaran IPA kelas I sampai kelas VI. Dari kedua penelitian yang telah dilakukan oleh Pratama et al.,(2023) dan Laesa et al., (2023) tentang pengaruh PjBL terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik dalam pembuatan herbarium dan pemanfaatan sampah ini hanya cocok untuk mata pelajaran IPA

yang berkaitan dengan lingkungan alam, sehingga peneliti akan membuat proyek berbahan kertas untuk bangun ruang kubus dan balok.

Berbeda dengan penelitian sebelumnya, penelitian ini akan meneliti pengaruh model PjBL terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik ditinjau dari *self efficacy* peserta didik SD N Kampung Sawah 01 yang mempunyai karakteristik sebagai berikut: a) penggunaan video animasi dalam pembelajaran; b) objek penelitian akan difokuskan pada mata pelajaran matematika materi volume bangun ruang kubus dan balok; c) menambahkan variabel moderator yaitu *self efficacy*; dan d) proyek bangun ruang kubus dan balok yang akan dibuat berbahan kertas.

Penerapan model pembelajaran sangat berpengaruh terhadap keberhasilan pencapaian keterampilan berpikir kreatif peserta didik. Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif adalah PjBL (Khafah et al., 2023). Hal ini dikarenakan pembelajaran PjBL mengharuskan peserta didik membuat proyek untuk menjawab permasalahan atau pertanyaan mendasar di awal pembelajaran (Khoiri et al., 2023) dan menghasilkan sesuatu yang baru merupakan implementasi nyata dari kemampuan berpikir kreatif (Latifaj & Xhaferi, 2023).

PjBL adalah jenis penemuan yang ditetapkan dalam teori konstruktivisme, yang memandang pembelajaran sebagai sesuatu yang alami dan bermakna melalui interaksi ide dan pengalaman yang diperoleh peserta didik (Dewey, 1938). PjBL merupakan pembelajaran kontekstual berbasis dunia nyata (Ratnasari et al., 2018). PjBL lebih berpusat pada peserta didik sehingga dapat mengembangkan minat peserta didik yang lebih tinggi dengan menawarkan perspektif yang lebih luas mengenai bidang studi, kegiatan yang dapat disesuaikan dengan berbagai jenis peserta didik, kesempatan untuk bekerja dengan orang lain, dan peran yang lebih aktif dalam keseluruhan proses pembelajaran (Blumenfeld et al., 1991). PjBL akan menghasilkan proyek pada akhir pembelajaran (Maret, 2019).

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan Ningsih et al., (2020) penerapan *Project Based Learning* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif. Pengembangan pengetahuan peserta didik dalam Pembelajaran

PjBL terlihat dari kegiatan pembelajaran yang dilakukan peserta didik, diantaranya peserta didik diberikan kesempatan bekerja mandiri dan menyampaikan ide kreatifnya dalam menafsirkan masalah, membuat rencana proyek, mempresentasikan hasil proyek sesuai konsep dan cara yang berbeda sesuai pemahaman setiap individu.

Implementasi PjBL dalam pembelajaran matematika berdampak besar terhadap pengembangan berpikir kreatif peserta didik yaitu mengarahkan peserta didik memiliki keterampilan pemahaman konseptual, kemampuan pemecahan masalah, keterampilan berpikir kritis, keterampilan berpikir kreatif, keterampilan penalaran, dan keterampilan koneksi dan komunikasi (Yunita et al., 2021). PjBL memungkinkan peserta didik untuk mengeksplorasi masalahnya sendiri, mengembangkan berbagai keterampilan kognitif dan sosial, serta menghasilkan hasil belajar yang kreatif secara kolaboratif (Wang, Y et al., 2020). Pembelajaran PjBL lebih menarik karena terkait langsung dengan permasalahan sehari-hari, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan berpikir kreatif peserta didik (Cahyani, 2021). PjBL memungkinkan peserta didik untuk membangun pembelajaran sendiri melalui kerja mandiri dan pembuatan proyek yang berharga dan realistis (Branch, 2004).

Model PjBL memiliki manfaat antara lain: (1) Mempersiapkan peserta didik untuk mengembangkan pemikirannya mengenai permasalahan dalam kehidupan sehari-hari yang patut diketahui; (2) Memberikan persiapan langsung kepada peserta didik dengan cara mengasah keterampilan dan membiasakan berpikir kreatif dalam kehidupan sehari-hari; (3) Pelaksanaan pembelajaran mempersiapkan peserta didik memiliki keahlian melalui praktek, teori, dan maupun penerapannya (Anggraini & Wulandari, 2020). Hal ini sesuai dengan pendapat Thomas (2000) menyatakan bahwa manfaat PjBL antara lain: (1) Peserta didik lebih antusias mengikuti pembelajaran; (2) Adanya peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik; (3) Peserta didik lebih terampil dalam berkolaborasi; dan (4) Meningkatkan kemampuan pengelolaan sumber daya yang bertanggungjawab untuk menyelesaikan tugas kompleks.

Penelitian ini akan menampilkan video animasi yang menunjang pembelajaran PjBL. Penggunaan video animasi dalam pembelajaran dimaksudkan untuk menjelaskan konsep dasar dan memberikan konteks dunia nyata (Liu & Elms, 2019). Penggunaan video animasi dalam pembelajaran memiliki berbagai manfaat yaitu; (1) Peserta didik lebih mudah menyampaikan gagasan atau pemahaman yang kompleks karena kemampuan adaptasinya sebagai media pembelajaran, meningkatkan aktivitas pembelajaran dan prestasi peserta didik (Fanni et al., 2022); (2) Peserta didik lebih mudah memahami materi yang disampaikan, memberikan pengalaman yang lebih baik, lebih memotivasi perhatian peserta didik (Yakovleva & Goltsova, 2016); dan (3) Mengenalkan isu-isu relevan menggunakan video animasi dapat mengembangkan kemampuan penalaran imajinatif peserta didik dalam menyampaikan berbagai pemikiran dengan lancar dan kreatif (Oktavia & Ridlo, 2020).

Dalam pembelajaran PjBL, penggunaan video animasi dapat menunjang setiap tahapan pembelajaran dan berpengaruh terhadap berpikir kreatif. Seperti penelitian yang telah dilakukan oleh Ariani et al., (2022) ditemukan bahwa penggunaan video animasi dalam pembelajaran *Project Based Learning* berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif. Pada sintaks pertama PjBL menentukan pertanyaan-pertanyaan dasar, guru menyampaikan materi dan permasalahan menggunakan video animasi. Penentuan pertanyaan dasar berkaitan dengan indikator berpikir kreatif berupa kelancaran. Kelancaran dalam berpikir dimulai ketika peserta didik diberikan video untuk mengamati dan mengkritisi permasalahan yang ada pada video animasi tersebut. Tahap kedua adalah mengembangkan rencana proyek yang berkaitan dengan indikator berpikir kreatif fleksibilitas dalam menemukan berbagai cara dalam penyelesaian masalah. Tahap ketiga adalah mengembangkan jadwal. Pada tahap ini mendorong peserta didik untuk mengeluarkan keterampilan berpikir kreatif yaitu elaborasi dalam mengkomunikasikan alasan memilih solusi. Tahap keempat adalah tahap monitoring, pada tahap ini guru melakukan monitoring kedisiplinan peserta didik dalam mengumpulkan tugas, dan berkaitan dengan indikator berpikir orisinal dalam memberikan solusi. Tahap

kelima adalah menguji hasil melalui kegiatan presentasi di depan kelas. Tahap pengujian hasil berkaitan dengan berpikir kreatif dalam elaborasi ketika mengkomunikasikan solusi melalui presentasi, peserta didik dapat menjelaskan alasan mengambil solusi. Tahap keenam adalah evaluasi pengalaman. Guru dan peserta didik menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Penelitian lainnya yang dilakukan (Suyanti, et al. (2022) penggunaan video animasi pada pembelajaran PjBL menstimulus peserta didik dalam memahami permasalahan dan penekanan pembelajaran kolaboratif.

Self efficacy merupakan salah satu aspek yang berpengaruh pada proses pembelajaran matematika. Peserta didik yang memiliki *self efficacy* meyakini mampu menyelesaikan tugas yang diberikan (Indirwan et al., 2021), meyakini mampu mencapai tujuan tertentu (Puozzo&Audrin, 2021), dan mengetahui kebermaknaan dari belajar matematika dalam kehidupan sehari-hari (Tuzzahra et al., 2023).

Self efficacy yang dimiliki peserta didik akan mempengaruhi tindakan yang akan dilakukan, banyaknya upaya yang dilakukan, keuletan dan kegigihan dalam menghadapi segala tantangan (Chemers et al., 2001). Peserta didik yang memiliki *Self efficacy* cenderung akan membentuk peserta didik lebih mandiri dalam belajar matematika, lebih aktif mencari sumber daya tambahan, mengeksplorasi konsep matematika lebih dalam, mencoba aplikasi kreatif dari pengetahuan yang mereka peroleh dan memiliki kendali atas suatu tindakan (Maropamabi & Development, 2014). Peserta didik akan mampu mengatur diri sendiri untuk mengambil tugas sesuai dengan pemahaman materi pelajaran yang dimiliki, sehingga peserta didik lebih siap menghadapi setiap tantangannya (Perry et al., 2015).

Self efficacy yang dimiliki peserta didik dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif karena akan mempengaruhi Tindakan yang dilakukan (Wulansari et al., 2019). Peserta didik perlu memiliki keyakinan terhadap kemampuan yang dimilikinya, agar dapat menunjang pengembangan ide-ide pembelajaran untuk menemukan hal-hal baru dalam memecahkan suatu masalah (Wardani et al., 2023). Pengembangan ide untuk menemukan hal-hal baru merupakan salah satu ciri peserta didik memiliki kemampuan berpikir

kreatif. Penelitian yang telah dilakukan Amini et al.,(2019), ditemukan peserta didik yang memiliki *self efficacy* dalam pembelajaran *Project Based Learning* lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Hal ini terlihat dalam pembelajaran pJBL yang diawali dengan mempelajari permasalahan yang sesuai dengan kehidupan nyata, kemudian peserta didik diarahkan untuk bekerja dalam kelompok tetapi beberapa informasi yang diperlukan untuk memecahkan masalah tidak diberikan sehingga peserta didik berupaya mengidentifikasi, mencari, menggunakan sumber daya yang sesuai untuk menemukan solusi permasalahan.

Penelitian berikutnya yang dilakukan oleh Rahmawati (2023) hasil penelitian ditemukan bahwa penerapan model PjBL dalam pembelajaran matematika di kelas IV Sekolah Dasar dapat meningkatkan *self efficacy* peserta didik. Peningkatan aktivitas proses pembelajaran yang berdampak pada meningkatnya hasil belajar pada peserta didik yang memiliki *self efficacy* tinggi. Dan penelitian yang dilakukan Katz & Stupel (2015) hasil penelitiannya mengungkapkan peserta didik yang memiliki *self efficacy* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik melalui meningkatnya keterlibatan dalam proses pembelajaran. Peserta didik yang memiliki *self efficacy* tinggi memiliki keyakinan mampu melakukan tugas yang diberikan, sehingga pantang menyerah Ketika menemukan kendala atau rintangan.

Penerapan model PjBL dalam pembelajaran matematika berbantuan video animasi memungkinkan peserta didik dapat terlibat aktif dalam pembelajaran dan akan meningkatkan *self efficacy* peserta didik sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka peneliti melihat urgensi dari permasalahan ini, sehingga peneliti melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Model Project Based Learning Berbantuan Video Animasi Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Ditinjau dari *Self Efficacy* Peserta Didik Sekolah Dasar”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka berbagai masalah diidentifikasi sebagai berikut:

1. Peserta didik kesulitan memiliki kemampuan berpikir kreatif pada pelajaran matematika: peserta didik cenderung mengajukan ide jawaban soal berdasarkan materi yang biasa dipelajari, cenderung menghafalkan rumus, peserta didik cenderung kesulitan menyelesaikan soal uraian dengan cara penyelesaian yang berbeda, pengerjaan terpaku terhadap cara yang ada pada buku pelajaran, dan peserta didik belum mampu menguraikan suatu alasan penyelesaian permasalahan secara rinci.
2. Pembelajaran yang dilakukan guru belum mengarahkan peserta didik untuk berpikir kreatif: guru cenderung memberikan soal yang sama seperti yang telah diajarkan, guru cenderung terbiasa menggunakan soal rutin, dan pembelajaran cenderung *teacher center* sehingga peserta didik kesulitan mengemukakan pertanyaan, jawaban, dan gagasan.
3. Pembelajaran yang dilakukan guru cenderung belum menggunakan media pembelajaran yang dapat mengkonkretkan masalah pembelajaran.
4. Pembelajaran yang dilakukan guru cenderung belum mengarahkan peserta didik memiliki *self efficacy* dalam matematika.

C. Pembatasan Masalah

Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini antara lain:

1. Penelitian ini dilakukan untuk melihat pengaruh model Project Based Learning berbantuan video animasi terhadap kemampuan berpikir kreatif ditinjau dari *self efficacy* peserta didik
2. Penerapan *Project Based Learning* akan dibantu dengan video animasi.

D. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah penelitian ini antara lain:

1. Apakah terdapat perbedaan dalam kemampuan berpikir kreatif antara peserta didik yang belajar model *Project Based Learning* berbantuan video animasi dibandingkan dengan peserta didik yang belajar dengan model ekspositori?
2. Apakah terdapat interaksi antara model *Project Based Learning* berbantuan video animasi dan model ekspositori dengan *self efficacy* terhadap kemampuan berpikir kreatif?
3. Apakah 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. Apakah 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?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif antara peserta didik yang belajar dengan model *Project Based Learning* berbantuan video animasi dibandingkan dengan peserta didik yang belajar dengan model ekspositori.
2. Untuk mengetahui apakah terdapat interaksi antara model *Project Based Learning* berbantuan video animasi dan model ekspositori dengan *self efficacy* terhadap kemampuan berpikir kreatif.
3. Untuk mengetahui apakah 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. Untuk mengetahui apakah 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.

F. Kegunaan Hasil Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis diharapkan penelitian ini dapat menjadi acuan bagi penelitian lebih lanjut.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan tentang pentingnya penerapan model *Project Based Learning* berbantuan video animasi terhadap kemampuan berpikir kreatif ditinjau dari *self efficacy* peserta didik Sekolah Dasar dalam pembelajaran matematika kelas IV.

b. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam mengambil kebijakan sekolah untuk meningkatkan mutu pendidikan melalui proses pembelajaran.

c. Bagi Guru

Guru menjadi terampil dalam menentukan model pembelajaran yang dapat meningkatkan interaksi peserta didik dalam pembelajaran, dan guru memahami pentingnya penumbuhan *self efficacy* dalam pembelajaran khususnya matematika.

d. Bagi Peneliti Berikutnya

Penelitian ini akan menjadi acuan untuk peneliti selanjutnya untuk mengembangkan model *Project Based Learning* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik, dan penggunaan video animasi dapat dijadikan inovasi dalam pembelajaran matematika materi volume kubus dan balok

