

**EFEKTIVITAS PEMBERIAN TUGAS PROYEK POSTER  
DIGITAL TERHADAP KREATIVITAS PADA PTM-T  
BIOLOGI SISWA KELAS X**

**Skripsi**

Diajukan untuk Melengkapi dan Memenuhi Salah Satu Persyaratan  
untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



**Uhamka**  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

**Oleh :**

**Kenanga El Aisyah  
NIM. 1801125040**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA  
JAKARTA  
2022**

## HALAMAN PERSETUJUAN

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA

Judul Skripsi : Efektivitas Pemberian Tugas Proyek Poster Digital  
Terhadap Kreativitas Pada PTM-T Biologi Siswa  
Kelas X  
Nama : Kenanga El Aisyah  
NIM : 1801125040

Setelah diperiksa dan dikoreksi melalui proses bimbingan, maka dosen pembimbing dengan ini menyatakan setuju terhadap Skripsi ini untuk diujikan atau disidangkan.

Jakarta, 5 Juli 2022

Pembimbing,



Dr. Gufron Amirullah, M. Pd

### HALAMAN PENGESAHAN

Judul Skripsi : Efektivitas Pemberian Tugas Proyek Poster Digital  
 Terhadap Kreativitas pada PTM-T Biologi Siswa Kelas X

Nama : Kenanga El Aisyah ✓

NIM : 1801125040

Setelah dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi dan direvisi sesuai dengan saran penguji

Program Studi : Pendidikan Biologi

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas : Muhammadiyah Prof. DR. Hamka

Hari : Selasa

Tanggal : 9 Agustus 2022

#### Tim Penguji

	Nama Jelas	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua	: Dr. Maryanti Setyaningsih, M.Si.		6/10/2022
Sekretaris	: Dr. Rizkia Suciati, M.Pd.		01-10-2022
Pembimbing	: Dr. Gufron Amirullah, M.Pd.		27-9-2022
Penguji I	: Dra. Meitiyani, M.Si.		26-09-2022
Penguji II	: Rosi Feirina Ritonga, M.Pd.		29-09-2022

Disahkan oleh,  
 Dekan  
  
 Dr. Desvian Bandarsyah, M.Pd  
 NIDN. 0317126903

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Kenanga El Aisyah

NIM : 1801125040

Program Studi : Pendidikan Biologi

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul *Efektivitas Pemberian Tugas Proyek Poster Digital Terhadap Kreativitas pada PTM-T Biologi Siswa Kelas X* merupakan hasil karya sendiri dan sepanjang pengetahuan dan keyakinan saya bukan hasil plagiat dari karya ilmiah yang telah dipublikasikan sebelumnya atau ditulis orang lain. Semua sumber baik yang dikutip atau dirujuk telah saya tulis dengan benar sesuai dengan pedoman dan tata cara pengutipan yang berlaku. Apabila ternyata dikemudian hari skripsi ini, baik sebagian ataupun keseluruhan merupakan hasil plagiat atau penjiplakan terhadap karya orang lain, maka saya bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Pro. DR. HAMKA.

Jakarta, 5 Juli 2022

Yang membuat pernyataan,



Nama : Kenanga El Aisyah

NIM : 1801125040

## ABSTRAK

**Kenanga El Aisyah.** 1801125040. “*Efektivitas Pemberian Tugas Proyek Poster Digital Terhadap Kreativitas Pada Pada PTM-T Biologi Siswa Kelas X*”. Skripsi. Jakarta : Program Studi Pendidikan Biologi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA, 2022.

Pembelajaran berbasis proyek adalah pembelajaran yang melibatkan siswa dalam menyelidiki masalah-masalah menarik yang mengarah pada produk otentik. Pembelajaran berbasis proyek mengacu pada kerangka konstruktivis yang membuat proses belajar dan mengajar aktif dan bermakna melalui inkuiri dan membangun pengetahuan melalui pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas pemberian tugas proyek poster digital dalam meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran Biologi. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan *design* penelitian *pre-eksperimental design*. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas X MIPA 1 SMA N 97 Jakarta berjumlah 30 siswa yang ditentukan menggunakan teknik random. Data diperoleh dengan menggunakan Lembar Penilaian Keterampilan dengan bentuk penugasan pembuatan proyek poster digital. Pada uji persyaratan analisis yaitu uji normalitas dengan menggunakan *One-Semple Kolmoorov-Smirnov Test* diperoleh nilai *sig. pre test*=0,186 dan nilai *sig. post test* = 0,10, maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Sedangkan uji homogenitas dengan menggunakan Uji *Levene statistic* diperoleh nilai *sig.*=0,15, maka dapat disimpulkan bahwa data penelitian berasal dari populasi yang homogen. Pada uji hipotesis digunakan uji t dan diperoleh nilai *sig. (2-tailed)*=0,000, maka dengan demikian  $H_a$  diterima yang menyatakan bahwa pemberian tugas proyek poster digital efektif dalam meningkatkan kreativitas pada PTM-T Biologi siswa kelas X. Kendala dalam penelitian ini adalah terbatasnya alokasi waktu kegiatan pembelajaran selama PTM-T karena kondisi pandemi Covid-19. Solusi yang dapat diberikan yaitu agar pendidik dapat memaksimalkan alokasi waktu yang tersedia dengan efisien, memaksimalkan pemanfaatan media digital, serta melakukan eksplorasi berbagai jenis media digital yang lebih variatif untuk menstimulus siswa agar lebih aktif, kreatif, dan inovatif pada kegiatan pembelajaran.

**Kata Kunci** : Penugasan Proyek, Poster Digital, Kreativitas, PTM-T

## **ABSTRACT**

**Kenanga El Aisyah.** 1801125040. *"Effectiveness of Giving Digital Poster Project Assignments to Creativity in PTM-T Biology for Class X Students"*. Thesis. Jakarta: Biology Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, University of Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA, 2022.

*Project-based learning is learning that involves students in investigating interesting problems that lead to authentic products. Project-based learning refers to a constructivist framework that makes teaching and learning active and meaningful through inquiry and builds knowledge through learning. This study aims to determine the effectiveness of giving digital poster project assignments in increasing student creativity in Biology learning. The research method used is a quantitative method with a pre-experimental research design. The sample of this research is the students of class X MIPA 1 SMA N 97 Jakarta totaling 30 students who are determined using random sampling technique. The data was obtained using the Skills Assessment Sheet in the form of an assignment to make a digital poster project. In the analysis requirements test, namely the normality test using the One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test, the sig value is obtained. pre test = 0.186 and the value of sig. post test = 0.10, it can be concluded that the data is normally distributed. While the homogeneity test using the Levene statistic test obtained the value of sig. = 0.15, it can be concluded that the research data comes from a homogeneous population. In testing the hypothesis, the t-test was used and the sig value was obtained. (2-tailed) = 0.000, then  $H_a$  is accepted which states that the assignment of a digital poster project is effective in increasing creativity in PTM-T Biology for class X students. The obstacle in this study is the limited time allocation for learning activities during PTM-T due to conditions Covid-19 pandemic. The solution that can be given is so that educators can maximize the available time allocation efficiently, maximize the use of digital media, and explore various types of digital media that are more varied to stimulate students to be more active, creative, and innovative in learning activities.*

**Keywords:** *Project Assignment, Digital Poster, Creativity, PTM-T*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT. yang senantiasa rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyusun skripsi yang berjudul Efektivitas Pemberian Tugas Proyek Poster Digital Terhadap Kreativitas Pada PTM-T Biologi Siswa Kelas X. *Shalawat* serta salam semoga tercurah kepada Rasulullah Muhammad SAW. yang membawa risalah islamiah sehingga kita berada pada zaman yang tercerahkan dan berkeadaban.

Pada kesempatan ini, penulis menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu selama proses penyusunan skripsi ini.

1. Ibu Dra. Hj. Maryanti Setyaningsih, M.Si., selaku Kepala Program Studi Pendidikan Biologi.
2. Bapak Dr. Gufron Amirullah, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing.
3. Seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Biologi yang telah memberikan ilmunya selama saya mengenyam pendidikan di Program Studi Pendidikan Biologi.
4. Ibu Dwi Harmelia, S.Pd., M.Biomed., selaku Kepala SMA Negeri 97 Jakarta yang telah memberi izin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian.
5. Orang tua tercinta, Ayahanda Ali, Ibunda Sunarti, dan Ayahanda Awang yang telah mencurahkan segala kasih sayang, do'a, dan dukungan baik dalam bentuk moril maupun materil.
6. Saudara-saudara tersayang, Nur Aisyah, Joshua Noveliano Laudeng, Anugrah Cikal, dan Amel Amalia yang selalu memberikan semangat dan motivasi pada penulis.
7. Sahabat-sahabat tersayang, Sandra Nindiani Suci, Reviana Dellananda, Syima Ahsani Rizqia, Kartika Azaza Mawardhani, dan Wiwin Septiani yang senantiasa kebersamai dan membantu penulis.
8. Pengurus HIMA BIO FKIP UHAMKA Periode 2019-2020, DPM FKIP UHAMKA Periode 2020-2021, dan MPM UHAMKA Periode 2021-2022 yang senantiasa kebersamai penulis dalam mengembangkan potensi non-akademik dalam lingkup KM UHAMKA.

Semoga jasa dan kebaikan Bapak/Ibu serta Saudara/i tercatat sebagai amal baik yang akan mendapat balasan dari Allah SWT. Semoga skripsi ini dapat memberi manfaat, baik bagi penulis, pembaca, dan pengembangan ilmu.

Jakarta, 5 Juli 2022



Kenanga El Aisyah

## DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN .....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
SURAT PERNYATAAN .....	iii
ABSTRAK .....	iv
<i>ABSTRACT</i> .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI .....	vii
DAFTAR TABEL .....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR LAMPIRAN .....	xii
BAB I .....	1
PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Batasan Masalah .....	5
D. Rumusan Masalah .....	5
E. Manfaat Penelitian .....	5
BAB II .....	7
KAJIAN TEORETIS .....	7
A. Deskripsi Teoretis .....	7
1. Pembelajaran Proyek .....	7
2. Kreativitas .....	14
3. Pembelajaran Tatap Muka Terbatas (PTM-T) .....	20
B. Penelitian Yang Relevan .....	23
C. Kerangka Berpikir .....	24
D. Hipotesis Penelitian .....	24
BAB III .....	25
METODOLOGI PENELITIAN .....	25
A. Tujuan Penelitian .....	25
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	25



1. Tempat Penelitian.....	25
2. Waktu Penelitian .....	25
C. Metode Penelitian.....	25
D. Populasi dan Sampel Penelitian.....	26
1. Populasi .....	26
2. Sampel .....	26
E. Prosedur Penelitian.....	27
F. Teknik Pengumpulan Data .....	28
G. Teknik Analisis Data .....	31
1. Deskripsi Data.....	31
2. Pengujian Persyaratan Analisis .....	32
3. Pengujian Hipotesis .....	33
BAB IV .....	36
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	36
A. Deskripsi Data .....	36
1. Data Hasil Kreativitas Siswa Sebelum Pemberian Tugas Proyek Poster Digital .....	36
2. Data Hasil Kreativitas Siswa Setelah Pemberian Tugas Proyek Poster Digital .....	36
3. Perbedaan Hasil Kreativitas Siswa Sebelum dan Sesudah Pemberian Tugas Proyek Poster Digital .....	37
B. Pengujian Persyaratan Analisis.....	37
1. Uji Normalitas.....	37
2. Uji Homogenitas .....	38
C. Pengujian Hipotesis.....	39
1. Uji t .....	39
2. Uji Gain Ternormalisasi .....	40
D. Pembahasan Hasil Penelitian.....	40
E. Keterbatasan Penelitian .....	45
BAB V.....	46
SIMPULAN DAN SARAN .....	46
A. Simpulan .....	46
B. Saran .....	46

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>47</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>50</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Perbedaan Pembelajaran Berbasis Proyek dan Pembelajaran Konvensional.....	10
Tabel 2.2	Kelebihan dan Kekurangan dari Penerapan Pembelajaran Berbasis Proyek.....	12
Tabel 2.3	Faktor Pendorong Kreativitas.....	17
Tabel 2.4	Kelebihan dan Kekurangan Kegiatan PTM-T.....	21
Tabel 3.1	Desain Penelitian.....	26
Tabel 3.2	Rubrik Penilaian Kreativitas .....	29
Tabel 3.3	Interpretasi Skor Gain.....	35
Tabel 4.1	Data Distribusi Analisis Deskriptif Hasil Kreativitas Siswa Sebelum Pemberian Tugas Proyek Poster Digital.....	36
Tabel 4.2	Data Distribusi Analisis Deskriptif Hasil Kreativitas Siswa Setelah Pemberian Tugas Proyek Poster Digital.....	36
Tabel 4.3	Data Perbedaan Hasil Kreativitas Siswa Sebelum dan Setelah Pemberian Tugas Proyek Poster Digital.....	37
Tabel 4.4	Data Hasil Uji Normalitas Hasil Kreativitas Siswa dengan <i>One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test</i> .....	38
Tabel 4.5	Data Hasil Uji Homogenitas Hasil Kreativitas Siswa dengan Uji <i>Levene Statistic</i> .....	38
Tabel 4.6	Data Hasil Uji t dengan <i>Paired Samples Test</i> .....	39
Tabel 4.7	Data Hasil Uji Gain Ternormalisasi.....	40

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Kerangka Berpikir Penelitian.....	24
Gambar 4.1	Peta Lokasi SMA Negeri 97 Jakarta.....	41

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Instrumen Penelitian.....	51
Lampiran 2	Data Penelitian.....	63
Lampiran 3	Pengujian Analisis Data Penelitian.....	69
Lampiran 4	Dokumentasi Penelitian.....	72
Lampiran 5	Surat Keterangan Izin Penelitian.....	75
Lampiran 6	Surat Keterangan Melaksanakan Penelitian .....	76
Lampiran 7	Daftar Riwayat Hidup.....	77

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Wabah Virus Corona merupakan suatu fenomena yang memiliki dampak yang sangat besar. Di Indonesia, wabah ini menjadi faktor utama yang mempengaruhi stabilitas dari berbagai sektor. Sektor pendidikan menjadi salah satu yang terdampak oleh wabah ini. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di beberapa sekolah di Jakarta Selatan, terdapat beberapa dampak dari keberadaan wabah Virus Corona dalam sektor pendidikan. Dampak utamanya ialah keterbatasan akan kegiatan pembelajaran.

Pendidikan diartikan sebagai aktivitas berkelanjutan dan berkesinambungan untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas di masa yang akan datang dengan berlandaskan nilai-nilai Pancasila dan budaya bangsa Indonesia (Sujana, 2019). Siswa beranggapan bahwa sekolah merupakan tempat yang menyenangkan di mana mereka bisa belajar dan bersosialisasi dengan banyak orang. Maka saat secara tiba-tiba aktivitas tersebut harus dibatasi, itu akan berpengaruh kepada antusiasme siswa akan jalannya kegiatan pembelajaran. Hal tersebut juga yang kemudian dapat mempengaruhi skala pemahaman dan keterampilan siswa akan konsep pembelajaran yang disampaikan (Syah, 2020). Saat ini, pemerintah bersama-sama dengan tenaga pendidik masih berupaya untuk memaksimalkan media dan metode pembelajaran yang optimal sebagai bentuk penanggulangan akan keterbatasan yang terjadi. Salah satunya dengan memanfaatkan media digital sebagai media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen sumber belajar yang penting (Amirullah & Susilo, 2018). Menurut Asyhar, media pembelajaran yang digunakan semaksimal mungkin harus dapat memvisualisasikan materi abstrak sehingga dapat

menumbuhkan minat siswa sehingga siswa termotivasi dan memudahkan siswa dalam belajar (Hardinata et al., 2018). Salah satu media yang digunakan yaitu media digital. Pemanfaatan media digital sebagai media pembelajaran bukanlah hal baru dalam sektor pendidikan. Hanya saja sebelumnya intensitas pengaplikasiannya masih sangat minim. Masih banyak guru yang menggunakan media pembelajaran seperti LKS, buku teks, dan presentasi sederhana yang kurang efektif (Hardinata et al., 2018). Maka dari itu muncul tantangan baru, yaitu keterbatasan guru dan siswa dalam menguasai teknologi serta kurang siapnya sarana dan prasarana penunjang. Dalam hal ini pemerintah memiliki peranan penting dan fundamental. Sesuai Instruksi Presiden Nomor 4 Tahun 2020 tentang *refocussing* kegiatan, relokasi anggaran, serta pengadaan barang dan jasa dalam rangka percepatan penanganan Covid-19 harus segera dilaksanakan (Syah, 2020).

Selain media pembelajaran, metode pembelajaran yang digunakan juga perlu mendapatkan perhatian khusus. Saat ini, banyak guru yang memiliki tingkat kematangan akan penguasaan konsep yang tinggi. Namun, dari segi metode pembelajaran masih kurang mumpuni. Masih banyak guru yang menerapkan metode pembelajaran yang monoton, seperti metode ceramah (Tammu, 2018).

Dalam kegiatan pembelajaran guru memiliki peran sebagai fasilitator yang memfasilitasi siswa agar dapat mengembangkan kemampuan yang dimilikinya (Sukitman, Trizid, 2020). Guru sebagai fasilitator perlu melakukan pembaharuan secara berkelanjutan dalam menerapkan metode pembelajaran. Metode pembelajaran yang diterapkan haruslah relevan dengan perkembangan zaman yang mana itu akan mendukung peningkatan antusiasme siswa akan kegiatan pembelajaran (Ismiati, 2020).

Penggunaan metode yang sesuai terbukti mampu meningkatkan minat siswa akan kegiatan pembelajaran (Tammu, 2018). Guru perlu menerapkan metode pembelajaran yang

dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran sehingga siswa akan lebih mudah dalam memahami suatu materi, terlebih pada pembelajaran Biologi.

Biologi merupakan konsep yang perlu dikaji karena merupakan ilmu yang kompleks. Biologi memiliki peranan yang penting dalam mengatasi permasalahan yang dampaknya dapat dirasakan secara universal (Ismiati, 2020). Pembelajaran Biologi harus menerapkan sikap, daya pikir, dan keterampilan ilmiah. Hal tersebut dapat dilakukan melalui proses pengamatan, pengumpulan data, diskusi, asosiasi, dan komunikasi.

Kreativitas merupakan panduan dari pengetahuan, imajinasi, dan evaluasi. Proses ini terjadi melalui pengetahuan kembali dan asosiasi pengetahuan serta pengalaman dalam cara yang baru. Munandar menjelaskan bahwa kreativitas ialah kemampuan untuk melihat atau memikirkan hal-hal yang luar biasa, yang tidak lazim, dengan memadukan informasi yang tampaknya tidak berhubungan dan mencetuskan solusi-solusi baru atau gagasan-gagasan baru, yang menunjukkan kelancaran, kelenturan, dan orisinalitas dalam berpikir (Yuliani, Ninik dan Pratitis, 2013). Pandangan awam, memandang kreativitas sebagai faktor bawaan yang hanya dimiliki oleh sebagian individu tertentu. Pada perkembangannya diketahui kreativitas dapat dikembangkan melalui rangsangan dan berbagai faktor, baik faktor intrinsik maupun ekstrinsik. Keterampilan berpikir kreatif penting untuk dikembangkan pada mata pelajaran Biologi sehingga dapat membantu memecahkan permasalahan, memberikan ide-ide baru yang orisinal, mengembangkan suatu gagasan serta dapat mengambil keputusan terhadap situasi yang berkaitan dengan Biologi. (Siti, 2015).

Dalam mendorong siswa agar lebih aktif pada kegiatan pembelajaran, guru perlu melibatkan siswa pada tugas-tugas kompleks yang nantinya dapat menjadi stimulus bagi siswa agar memiliki daya ingin tahu yang lebih tinggi (Han & Goleman, Daniel; Boyatzis, Richard; Mckee, 2019). Salah satu bentuk penugasan yang dapat diberikan kepada siswa yaitu penugasan proyek yang nantinya akan menghasilkan suatu produk. Penugasan proyek



ini nantinya akan berpusat pada sebuah proses dengan waktu yang berjangka. Siswa nantinya akan berfokus pada pemecahan suatu masalah yang menyebabkan kegiatan pembelajaran akan lebih bermakna (Hariyani, Sudarto, 2018).

Poster merupakan alat pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan. Poster dapat menghadirkan suasana baru dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan keterampilan berpikir siswa (Djonnaidi et al., 2021). Penggunaan media poster sebagai media pembelajaran dapat menjadi salah satu pilihan untuk menarik minat dan mengasah keterampilan siswa. Poster juga dapat dikembangkan dengan menggabungkannya dengan unsur digital. Dalam hal ini, siswa dapat memanfaatkan media digital dalam pembuatan poster digitalnya.

Sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh Alih Mustafidal Laili pada tahun 2018 menunjukkan bahwa secara teoritis dan sosio empiris media pembelajaran poster yang dikembangkan layak untuk diterapkan. Hal tersebut berdasarkan hasil validasi dari dosen dan guru pamong, respon siswa, dan peningkatan penguasaan konsep siswa setelah menggunakan media pembelajaran poster (Laili, 2018).

Sehubungan dengan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Efektivitas Pemberian Tugas Proyek Poster Digital Terhadap Kreativitas Pada PTM-T Biologi Siswa Kelas X”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka identifikasi permasalahan pada penelitian ini sebagai berikut.

1. Guru masih menggunakan media dan metode pembelajaran yang monoton dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran sehingga dapat menurunkan minat siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran tersebut secara optimal.

2. Biologi merupakan mata pelajaran yang kompleks di mana siswa memerlukan sikap, daya pikir, dan keterampilan ilmiah dalam proses pemahamannya sehingga dibutuhkan model dan strategi pembelajaran yang sesuai untuk mendorong hal tersebut.
3. Pemanfaatan media digital yang belum maksimal dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah tersebut, maka batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Subjek penelitian adalah siswa kelas X SMA Negeri 97 Jakarta.
2. Konsep yang akan jadi bahan penelitian dibatasi pada konsep Biologi materi Virus.
3. Kreativitas siswa dalam pembelajaran dibatasi pada berpikir kreatif dalam pembuatan poster digital pada konsep Virus.
4. Kreativitas berpikir siswa yang diteliti pada pembuatan poster digital yaitu keterampilan berpikir (*flexibility*), keterampilan keterperincian (*elaboration*), keterampilan berpikir lancar (*fluency*), dan keterampilan berpikir orisinal (*orisinalitas*).

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah pemberian tugas proyek poster digital efektif dalam meningkatkan kreativitas pada pembelajaran Biologi siswa?”.

### **E. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan setelah melakukan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah gagasan baru mengenai pembelajaran dengan menggunakan metode penugasan proyek poster sehingga dapat meningkatkan kreativitas siswa ke arah yang lebih baik.

## 2. Manfaat Empiris

- a. Bagi peneliti, dapat menambah pengetahuan dan media dalam penerapan pengetahuan yang diperoleh selama perkuliahan terhadap masalah yang dihadapi di dalam dunia pendidikan secara nyata.
- b. Bagi peneliti selanjutnya, dapat menjadi bahan rujukan bagi peneliti yang akan mengkaji permasalahan yang sama.
- c. Bagi Program Studi, dapat menjadi masukan dalam upaya peningkatan mutu dan kualitas mahasiswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid dan Chaerul Rochman. (2013) . *Pendekatan Ilmiah dalam Implementasi Kurikulum Cet. II*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2015, h. 164.
- Aldiansyah, Magdalena, I., Rizkiyah, D. F., & Waro, K. (2020). Meningkatkan Kualitas Mengajar Guru Dengan Di Sd Bina Bangsa Kalideres Jakarta Barat. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(November 2020), 473–486.
- Amirullah, G., & Susilo, S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Konsep Monera Berbasis Smartphone Android. *WACANA AKADEMIKA: Majalah Ilmiah Kependidikan*, 2(1), 38. <https://doi.org/10.30738/wa.v2i1.2555>
- Anas, Muh. & Murti, W. (2016). *PENGEMBANGAN LIFE SKILL DAN HASIL BELAJAR BIOLOGI THE EFFECT OF TASKS BASED ON DEVELOPMENT LIFE SKILLS*. 4(2), 108–115.
- Djonnaidi, S., Wahyuni, N., & Nova, F. (2021). Pengaruh Penerapan Media Poster Digital dalam Pembelajaran Daring di Masa Pandemi terhadap Kemampuan Berbicara Siswa di Politeknik Negeri Padang. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 8(1), 38–46. <https://doi.org/10.17977/um031v8i12021p038>
- Fatmawati, J. (2018). Telaah kreativitas. *Universitas Airlangga, October*, 0–21. [https://www.researchgate.net/publication/328217424\\_TELAAH\\_KREATIVITAS](https://www.researchgate.net/publication/328217424_TELAAH_KREATIVITAS)
- Han, E. S., & goleman, daniel; boyatzis, Richard; Mckee, A. (2019). Inovasi Pendidikan. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9).
- Handayani, L. (2020). Peningkatan Motivasi Belajar IPA Melalui Model Pembelajaran Project Based Learning pada Masa Pandemi Covid-19 bagi Siswa SMP Negeri 4 Gunungsari. *Jurnal Paedagogy*, 7(3), 168. <https://doi.org/10.33394/jp.v7i3.2726>
- Handoyo, E., Semarang, U. N., & Income, M. (2017). *Berpikir Kreatif dalam Pengambilan Keputusan Heri Rohayuningsih Guru Sejarah pada SMAN 12 Semarang Eko Handoyo Dosen Jurusan PKn FIS UNNES Abstrak ditetapkan . Setiap orang memiliki masalah*. July.
- Hardinata, R., Murwitaningsih, S., & Amirullah, G. (2018). Pengembangan Mobile Learning Sistem Koordinasi Berbasis Android. *Bioeduscience*, 1(2), 53. <https://doi.org/10.29405/j.bes/53-58121334>
- Hariyani, Sudarto, M. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 1 Duampanua. *Jurnal IPA Terpadu*, 1(2), 40–49.
- Husamah, H. (2015). Blended Project Based Learning: Metacognitive Awareness of Biology Education New Students. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 9(4), 274–281. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v9i4.2121>
- Ilyas, S. R. (2017). Perbedaan Kecerdasan Emosional dan Hasil Belajar Biologi Siswa Antara yang Diajar Melalui Model Pembelajaran Berbasis Proyek Dengan Model Pembelajaran Langsung. *Jurnal Biotek*, 5(1), 103–113.
- Ismiati, I. (2020). Pembelajaran Biologi SMA Abad ke-21 Berbasis Potensi Lokal: Review

- Potensi di Kabupaten Nunukan-Kalimantan Utara. *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika*, 4(2), 222. <https://doi.org/10.36312/e-saintika.v4i2.218>
- Junaidi, A., Hartati, S. J., & Hanifah, S. Y. (n.d.). PENILAIAN BERBASIS PROYEK DAN KETERAMPILAN PROSES DALAM PEMBELAJARAN IPA SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 3 KOKOP BANGKALAN IPA merupakan mata pelajaran yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam . Pelajaran IPA memuat alam yang dekat dengan keh. *Teladan Journal*, 6.
- Laili, A. M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Poster Ipa Berbasis Kurikulum 2013 Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Siswa Smp. *Jurnal Pendidikan Dan ...*, 03, 6–12. <http://jurnal.stkipgritulungagung.ac.id/index.php/pena-sd/article/view/927>
- Maghfiroh, D., Ssusilo, H., & Ibrohim, I. (2016). Development of Project-Based Environmental Management Learning with TPA Supit Urang Learning Resources in Malang. *Educational Journal - Research Theory, and Developement*, 1(11), 2131–2139.
- Meriza. (2021). *Kajian Metode Penelitian Eksperimen Dalam Kacamata Pendidikan Biologi*.
- Rahman, A., & Nuryana, Z. (2019). *Pendidikan Islam di Era Revolusi Industri 4.0*. 34–0. <https://doi.org/10.31219/osf.io/8xwp6>
- Santi, T. K. (2011). Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) Untuk Meningkatkan Pemahaman Mata Kuliah Fisiologi Tumbuhan. *Jurnal Ilmiah PROGRESSIF*, 7(21), 74–83.
- Styla, D., & Michalopoulou, A. (2016). Project Based Learning in Literature: The Teacher’s New Role and the Development of Student’s Social Skills in Upper Secondary Education. *Journal of Education and Learning*, 5(3), 307. <https://doi.org/10.5539/jel.v5n3p307>
- Suci, F. (2020). *Metode Pembelajaran : Panduan Pembelajaran Tatap Muka Terbatas Pada Pendidikan SMP dan SMA*. 1–8.
- Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29. <https://doi.org/10.25078/aw.v4i1.927>
- Sukitman, Trizid, A. (2020). Peran Guru Pada Masa Pandemi Covid-19. *Prosiding Diskusi Daring Tematik Nasional, September*, 91–95.
- Suparti. (2015). Project-Based Learning Guided Lesson Study Improve the Achievement of Learning Outcomes on Seminar Accounting Education Course at Department Of Accounting. *IOSR Journal of Research & Method in Education Ver. II*, 5(3), 2320–7388. <https://doi.org/10.9790/7388-05320612>
- Syah, R. H. (2020). Dampak Covid-19 pada Pendidikan di Indonesia: Sekolah, Keterampilan, dan Proses Pembelajaran. *SALAM: Jurnal Sosial Dan Budaya Syar-I*, 7(5). <https://doi.org/10.15408/sjsbs.v7i5.15314>
- Tammu, R. M. (2018). Keterkaitan Metode dan Media Bervariasi dengan Minat Siswa dalam Pembelajaran Biologi Tingkat SMP. *Jurnal Pendidikan (Teori Dan Praktik)*, 2(2), 134. <https://doi.org/10.26740/jp.v2n2.p134-142>
- Umara, C. Z., Nurmaliyah, C., & Khairil, K. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Siswa pada Konsep Pencemaran Lingkungan di SMP. *BIOTIK: Jurnal Ilmiah Biologi Teknologi Dan Kependidikan*, 4(2), 163. <https://doi.org/10.22373/biotik.v4i2.1085>

- Waluyo, P. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Standar Kompetensi Mengoperasikan Pengendali Plc Di Smk Negeri 1 Madiun. *Pendidikan Teknik Elektro*, 03, 455–461.
- Yuliani, Ninik dan Pratitis, N. T. (2013). Minat Pada Profesi Guru, Semangat Kerjadan Kreativitas Guru Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Psikologi*, 40(2), 169–180.