

ABSTRAK

Mita Wulandari (2107220033) “Perbedaan Kemampuan Berpikir Peserta Didik yang Menggunakan Model Pembelajaran *Project Based Learning* Berbasis STEAM Dengan Metode *Inquiry* (Studi Quasi Eksperimen pada Capaian Pembelajaran Permasalahan Ketenagakerjaan pada Perekonomian Indonesia Kelas XI di SMA Negeri 1 Baregbeg)”
Penulisan skripsi ini dibawah bimbingan Bapak Firman Aryansyah, S.Pd., M.Pd. dan Ibu Dedeh, S.Pd., M.Pd.

Rendahnya kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 1 Baregbeg merupakan masalah dalam penelitian ini, Kemampuan berpikir kreatif menjadi salah satu tolak ukur keberhasilan proses pembelajaran, maka pendidik harus mencari cara untuk mencapai keberhasilan. Kemampuan berpikir kreatif dilatar belakangi oleh berbagai faktor, diantaranya pemilihan model pembelajaran dengan tipe yang tepat digunakan oleh pendidik. Adapun tujuan penelitian ini untuk mengetahui : 1) Perbedaan kemampuan berpikir kreatif peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) Berbasis STEAM pada pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*) di kelas eksperimen 1. 2) Perbedaan kemampuan berpikir kreatif peserta didik yang menggunakan metode *Inquiry* pada pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*) di kelas eksperimen 2. 3) Perbedaan kemampuan berpikir kreatif peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* berbasis STEAM dengan kemampuan berpikir kreatif yang menggunakan metode *Inquiry* pada pengukuran akhir (*posttest*). Metode penelitian yang digunakan adalah *Quasi Eksperimental Design* yaitu *Nonequivalent Control Group Design*.

Hasil penelitian menunjukan : 1) Terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) berbasis STEAM pada pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*) di kelas eksperimen 2. 2) Terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif peserta didik yang menggunakan metode *inquiry* pada pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*) di kelas eksperimen 2. 3) Terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* berbasis STEAM dengan kemampuan berpikir kreatif yang menggunakan metode *Inquiry* pada pengukuran akhir (*posttest*).

kata kunci : model pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL), metode pembelajaran *Inquiry*, kemampuan berpikir kreatif.

ABSTRACT

Mita Wulandari (2107220033) “*Differences in Students’ Thinking Skills Using the STEAM-Based Project-Based Learning Model Compared with the Inquiry Method (A Quasi-Experimental Study on Learning Outcomes in Employment Issues in the Indonesian Economy for Grade XI Students at SMA Negeri 1 Baregbeg)*” This undergraduate thesis was written under the supervision of Mr. Firman Aryansyah, S.Pd., M.Pd. and Mrs. Dedeh, S.Pd., M.Pd.

The low level of students' creative thinking skills in economics subjects at SMA Negeri 1 Baregbeg is the problem addressed in this study. Creative thinking skills are one of the benchmarks for the success of the learning process; therefore, educators must find ways to achieve successful learning outcomes. Creative thinking skills are influenced by various factors, including the selection of an appropriate learning model by educators. This study aims to determine: 1) the differences in students' creative thinking skills before (pretest) and after (posttest) using the STEAM-based Project-Based Learning (PjBL) model in Experimental Class 1; 2) the differences in students' creative thinking skills before (pretest) and after (posttest) using the Inquiry method in Experimental Class 2; and 3) the differences in students' creative thinking skills between those who used the STEAM-based Project-Based Learning model and those who used the Inquiry method at the final measurement (posttest). The research method used was a Quasi-Experimental Design, specifically the Nonequivalent Control Group Design.

The results of the study show: 1) There was a difference in the creative thinking skills of students who used the STEAM-based Project-Based Learning (PjBL) model between the initial measurement (pretest) and the final measurement (posttest) in Experimental Class 2. 2) There was a difference in the creative thinking skills of students who used the Inquiry method between the initial measurement (pretest) and the final measurement (posttest) in Experimental Class 2. 3) There was a difference in students' creative thinking skills between those who used the STEAM-based Project-Based Learning model and those who used the Inquiry method at the final measurement (posttest).

keywords: *project-based learning (PJBL) model, inquiry learning method, creative thinking skills.*