

Penerapan Model *Project Based Learning* Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas I SD 3 Mejobo

Dewi Retno Iswari¹, Aries Tika Damayani², Zuriyah³

¹ PPG Pra Jabatan, Pascasarjana, UPGRIS, Jl. Sidodadi Timur No 24, 50132

² PPG, Pascasarjana, UPGRIS, Jl. Sidodadi Timur No 24, 50132

³ SD 3 Mejobo, Jl. Suryo Kusumo No. 715, 59381

E-mail: retnoiss25@gmail.com¹⁾ damayaniariestika@gmail.com²⁾ zuriyahspd63@gmail.com³⁾

ABSTRAK

Pembelajaran menggunakan metode ceramah di kelas 1 seringkali membuat siswa mudah jenuh dan kurangnya aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Penelitian ini dilakukan berdasarkan latar belakang, rendahnya kreativitas siswa di SD 3 Mejobo Kabupaten Kudus, minimnya penggunaan model dan media dalam proses pembelajaran sehingga kurangnya kreativitas siswa dalam pembelajaran. Dari permasalahan tersebut peneliti menggunakan model *project based learning* pada mata pelajaran matematika materi penjumlahan. Penelitian ini merupakan penelitian Tindakan kelas (PTK). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas I SD 3 Mejobo Kabupaten Kudus yang berjumlah 18 siswa, terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan. Penelitian ini terdiri atas dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, Tindakan, pengamatan, dan refleksi. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu tes, wawancara, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan rata-rata tingkat ketuntasan belajar siswa melalui Model PjBL mata pelajaran Matematika kelas I SD 3 Mejobo. Hal ini menggambarkan adanya upaya guru meningkatkan kreativitas belajar dan kualitas pembelajaran yang dilakukan, yang ditunjukkan dari adanya peningkatan aktivitas guru untuk setiap siklusnya mengalami peningkatan antara siklus 1 dan siklus 2 dengan nilai tertinggi 94,4 serta ketuntasan 100%.

Kata Kunci : Kreativitas siswa; PjBL,

ABSTRACT

Learning using the lecture method in grade 1 often makes students easily bored and lacks student activity during the learning process. This research was conducted based on the background, the low creativity of students at SD 3 Mejobo, Kudus Regency, the minimal use of models and media in the learning process so that students lack creativity in learning. From these problems the researcher used a project based learning model in the math subject of addition material. This research is a class action research (CAR). The subjects of this study were 18 students in class I SD 3 Mejobo, Kudus Regency, consisting of 9 male students and 9 female students. This research consists of two cycles. Each cycle consists of four stages, namely planning, implementation, action, observation, and reflection. Data collection methods used are tests, interviews, observation, and documentation. The data analysis technique used is descriptive qualitative and quantitative analysis. The results showed that there was an increase in the average level of student learning completeness through the PjBL Model for Mathematics class I SD 3 Mejobo. This illustrates the teacher's efforts to increase learning creativity and the quality of learning carried out, which is shown by the increase in teacher activity for each cycle which has increased between cycle 1 and cycle 2 with the highest score of 94.4 and 100% completeness.

Keywords: student creativity, PjBL

1. PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peranan penting dalam mengembangkan kemampuan dan keterampilan siswa. Keterampilan yang dimaksud adalah kemampuan peserta didik untuk berpikir kritis dan memecahkan masalah, kreatif, inovatif, serta keterampilan berkomunikasi dan kolaborasi. Rendah atau kurangnya kreativitas dalam belajar matematika akan berdampak terhadap ketidak berhasilan siswa dalam pembelajaran matematika. Kurangnya kreativitas belajar matematika ini tidak hanya karena kesalahan siswa semata tetapi juga disebabkan oleh proses belajar yang tidak sesuai. Saat ini masih banyak guru yang menggunakan strategi pembelajaran lama pada proses belajar mengajar dikelas.

Strategi pembelajaran lama seperti (konvensional) guru membacakan atau membawa bahan yang disiapkan dan siswa yang mendengarkan dan atau mencatat dengan teliti serta mencoba menyelesaikan soal sesuai contoh dari guru. Hal ini mengakibatkan kurangnya interaksi antara siswa kurang perhatian untuk belajar kreatif. Karena selama ini siswa belajar matematika hanya sebatas menghafal rumus sehingga siswa hanya mampu mengingat tanpa ada media pembelajaran yang ditunjukkan oleh guru kepada siswa. Hal inilah diantaranya yang membuat kurangnya kreativitas siswa dalam menganalisis dan memahami materi pelajaran yang disampaikan guru. Oleh karena pembelajaran yang dilakukan oleh siswa tergolong pasif.

Kreativitas merupakan suatu kemampuan seseorang yang mampu menciptakan suatu hal baru baik berupa ide-ide, gagasan, karya ataupun Tindakan nyata yang dapat berguna bagi kehidupan.

Kreativitas bagi siswa bertujuan untuk dapat meningkatkan mutu Pendidikan dan proses pembelajaran sehingga siswa mampu memecahkan

masalah, mengeluarkan ide-ide dan gagasan, mengambil keputusan serta memiliki rasa ingin tahu dalam belajar.

Secara umum kreativitas adalah kemampuan untuk berkreasi, kemampuan untuk menciptakan sesuatu. Kreativitas juga dapat diartikan sebagai suatu pola pikir, ide-ide maupun gagasan yang timbul dalam diri dan penciptaan sesuatu hal yang baru. Kreativitas ini dapat dipupuk dan dikembangkan melalui Pendidikan dengan cara yang tepat. Menurut Beetlestone (2011: 2), kreativitas dapat membantu seseorang dalam menjelaskan dan menggambarkan konsep-konsep abstrak dengan melibatkan skil-skil. Skill atau keterampilan yang dimaksud dapat meliputi rasa keingintahuan dan antusiasme, kemampuan menemukan dan kemampuan eksplorasi. Indikator yang menyebabkan seorang anak itu kreatif dapat diamati dari dua aspek abtitude dan non abtitude. Ciri-ciri abtitude adalah ciriciri yang berhubungan dengan kognisi atau proses berfikir, sedangkan ciri-ciri nonabtitude adalah ciri-ciri yang lebih berkaitan dengan sikap atau perasaan.

Menurut D. Cambell (2001:35), kreativitas merupakan suatu kegiatan yang mendatangkan hasil yang sifatnya baru, inovatif, belum ada sebelumnya, segar, menaik dan praktis serta mudah untuk dimengerti jika dibuat di lain waktu.

Menurut Supriyadi (2001:7) kretivitas juga di artikan sebagai kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.

Torance (2000:34) berpendapat bahwa belajar kreatif adalah “menjadi peka atau sadar akan masalah, kekurangan-kekurangan, kesenjangan dalam pengetahuan, unsur-unsur yang tidak ada, ketidakharmonisan dan sebagainya. Mengumpulkan informasi yang ada, membataskan kesukaran, menunjukan (mengidentifikasi) unsur yang tidak ada, mencari jawaban, membuat hipotesis, mengubah dan mengujinya,

menyempurnakan dan akhirnya mengkomunikasikan hasil-hasilnya”.

Sedangkan proses belajar kreatif sebagai : “keterlibatan dengan sesuatu yang berarti, rasa ingin tahu dan mengetahui dalam kekaguman, ketidaktuntutan, keakuratan, kerumitan, ketidaksiharan, ketidakteraturan dan sebagainya.

Dengan demikian dalam belajar kreatif harus melibatkan komponen-komponen pengalaman belajar yang paling menyenangkan dan paling tidak menyenangkan lalu menemukan bahwa pengalaman dalam proses belajar kreatifitas sangat mungkin berada di antara pengalaman-pengalaman belajar sangat menyenangkan, pengalaman-pengalaman yang sangat memberikan kepuasan kepada kita dan yang sangat bernilai bagi kita. Jadi kreatifitas belajar dapat diartikan sebagai kemampuan siswa menciptakan hal-hal baru dalam belajar baik berupa kemampuan mengembangkan informasi yang diperoleh dari guru dalam proses belajar mengajar yang berupa pengetahuan sehingga dapat membuat kombinasi yang baru dalam belajarnya.

Berdasarkan hasil pengamatan ketika pembelajaran, siswa kelas I sebenarnya mempunyai banyak ide namun terkadang masih kesulitan dalam menuangkannya. Masih banyak siswa yang belum mampu menyalurkan kreatifitas mereka dalam membuat suatu produk hasil pembelajaran. Pada dasarnya mereka terlihat mempunyai daya cipta dan kreatifitas yang cukup tinggi. Namun untuk beberapa siswa terlihat sangat sulit dalam menuangkan ide dalam karya mereka. Perlu adanya suatu dorongan dan motivasi atau tantangan agar mereka mampu mengeluarkan kreatifitas mereka.

Banyak model pembelajaran diterapkan guna menumbuhkan dan meningkatkan jiwa kreatifitas dalam diri peserta didik terutama dalam menciptakan dan atau membuat suatu

produk ataupun karya. Salah satu model pembelajaran yang dipercaya dapat menumbuhkan kreatifitas dan kemampuan berpikir kreatif peserta didik dalam merancang dan membuat sebuah proyek adalah Project Based Learning (PjBL).

Project Based Learning (PjBL) adalah model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada pendidik untuk mengelola pembelajaran dikelas dengan melibatkan kerja proyek (Wena, 2015: 14). Kerja proyek merupakan kegiatan yang sangat menantang dan dapat menuntun peserta didik dalam merancang, memecahkan masalah, membuat keputusan sekaligus melakukan kegiatan investigasi. Penilaian pembelajaran berbasis proyek harus dilakukan secara menyeluruh terhadap sikap, pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh siswa selama pembelajaran. Penilaian proyek merupakan kegiatan penilaian terhadap suatu tugas yang harus diselesaikan dalam periode/waktu tertentu. Tugas tersebut berupa suatu investigasi sejak dari perencanaan, pengumpulan data, pengorganisasian, pengolahan dan penyajian data. Penilaian proyek dapat digunakan untuk mengetahui pemahaman, kemampuan mengaplikasikan, kemampuan penyelidikan dan kemampuan menginformasikan siswa pada mata pelajaran tertentu secara jelas. Setiap model pembelajaran yang ada pasti memiliki kelebihan dan kekurangan.

Dalam model pembelajaran PjBL ini dirancang agar siswa mampu menyelesaikan permasalahan dengan suatu aktivitas proyek, dan dalam kerja proyek ini siswa akan mendapat pengalaman nyata tentang perencanaan suatu proyek. Namun memerlukan waktu yang panjang dan benar perencanaan yang matang adalah salah satu kekurangan pada model PjBL Project Based Learning (PjBL) memungkinkan peserta didik untuk dapat merefleksikan ide dan pendapat mereka sendiri, dan membuat keputusan yang

mempengaruhi hasil proyek dan proses pembelajaran secara umum diakhiri dengan mempresentasikan hasil akhir produk. Berdasarkan kajian yang telah dipaparkan di atas, diperoleh kesimpulan bahwa Project Based Learning (PjBL) langsung maupun tidak, dapat membantu peserta didik untuk melakukan proses belajar berpikir tingkat tinggi (high order thinking/HOT) dalam usaha mengimplementasikan pembelajaran saintifik yang terdiri dari keterampilan mengamati, mengasosiasi, mencoba, mendiskusikan, dan mengomunikasikan serta pembelajaran abad 21 yang terdiri dari 4C, yaitu: Critical thinking, Collaboration, Creative, dan Communication. Model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) menjadi salah satu pilihan untuk dapat meningkatkan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran. Peningkatan kreativitas ini terutama dalam hal menuangkan ide pada sebuah karya produk karena salah satu keunggulan dari model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) adalah terciptanya suatu karya atau produk akhir hasil dari proses pembelajaran peserta didik. Penerapan model ini sekaligus menjadi jawaban atas tantangan pembelajaran pada abad 21.

Langkah penyelesaian masalah yang dilakukan oleh siswa dapat dijadikan dasar dalam melakukan penilaian (Wena, 2010). Langkah-langkah model PjBL diantaranya 1. Penentuan Proyek, 2. Perencanaan Langkah-langkah penyelesaian proyek, 3. Penyusunan jadwal pelaksanaan, 4. Penyelesaian Proyek dengan Fasilitas dan Monitoring Guru, 5. Penyusunan Laporan dan Presentasi/Publikasi Hasil Proyek, 6. Evaluasi Proyek dan Proyek Hasil Proyek. Model PjBL memiliki kelebihan, antara lain: 1) Melatih siswa dalam memperluas pemikirannya mengenai masalah dalam kehidupan yang harus diterima; 2) Memberikan pelatihan langsung kepada siswa dengan cara mengasah serta

membiasakan mereka melakukan berpikir kritis serta keahlian dalam kehidupan sehari-hari; 3) Penyesuaian dengan prinsip modern yang pelaksanaannya harus dilakukan dengan mengasah keahlian siswa, baik melalui praktek, teori serta pengaplikasiannya (Djamarah&Zain, 2011:83). Selain kelebihan yang dimiliki model tersebut juga memiliki kekurangan, antara lain: 1) Sikap aktif peserta didik dapat menimbulkan situasi kelas yang kurang kondusif, oleh karena itu memberikan peluang beberapa menit diperlukan untuk membebaskan siswa berdiskusi. Jika dirasa waktu diskusi mereka sudah cukup maka proses analisa dapat dilakukan dengan tenang; 2) Penerapan alokasi waktu untuk siswa telah diterapkan namun tetap membuat situasi pengajaran tidak kondusif. Maka pendidik berhak memberikan waktu tambahan secara bergantian pada tiap kelompok (Trianto, 2014:49).

Menurut Trianto (2014:49), tujuan metode PjBL ini memiliki tujuan untuk: 1) memberikan wawasan yang luas terhadap siswa ketika menghadapi permasalahan secara langsung; 2) mengembangkan keterampilan serta keahlian berpikir kritis dalam menghadapi permasalahan yang diterima secara langsung. Jadi, ketika diambil secara garis besar tujuan dari penerapan metode ini yaitu untuk mengasah serta memberikan kebiasaan kepada siswa dalam melakukan kegiatan berpikir kritis untuk menyelesaikan permasalahan yang diterima. Selain itu metode ini juga dapat dilakukan sebagai upaya untuk mengembangkan wawasan siswa.

Menurut David Moursund (1999) beberapa manfaat PjBL sebagai berikut:

1. Increased motivation.

Pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan motivasi belajar siswa terbukti dari beberapa laporan penelitian tentang pembelajaran berbasis proyek yang mengatakan bahwa siswa sangat

tekun, berusaha keras untuk menyelesaikan proyek, siswa merasa lebih bergairah dalam pelajaran, dan keterlambatan dalam kehadiran sangat berkurang

2. Increased problem-solving.

Beberapa sumber mendeskripsikan bahwa lingkungan belajar PjBl dapat meningkatkan kemampuan memecahkan masalah, membuat siswa lebih aktif dan berhasil memecahkan masalah yang bersifat kompleks

3. Improved library research skills.

Karena PjBL siswa dituntut harus mampu secara cepat memperoleh informasi melalui sumber-sumber informasi, maka keterampilan siswa untuk mencari dan mendapatkan informasi dapat meningkat.

4. Increased collaboration.

Pentingnya kerja kelompok dalam proyek memerlukan siswa mengembangkan dan mempraktikkan keterampilan komunikasi. Kelompok kerja kooperatif, evaluasi siswa, pertukaran.

5. Informasi online adalah aspek kolaboratif dari sebuah proyek

6. Increased resource-management skills.

Pembelajaran berbasis proyek yang diimplementasikan secara baik memberikan kepada siswa pembelajaran dan praktik dalam mengorganisasi proyek, dan membuat alokasi waktu dan sumber-sumber lain seperti perlengkapan untuk menyelesaikan tugas.

Terdapat banyak penelitian salah satunya dari Farihatun, S., & Rusdarti, R. (2019). Keefektifan Pembelajaran Project Based Learning (PjBL)

Terhadap Peningkatan Kreativitas dan Hasil Belajar. Economic Hasil analisis keefektifan pembelajaran kelas eksperimen dengan metode Project Based Learning (PjBL)

menunjukkan rata-rata hasil tes akhir kelas kontrol sebesar 76,81 dan kelas eksperimen sebesar 79,94 dengan $dk=31$. Serta diperoleh sebesar 3,044 dan sebesar 1,684 dengan taraf signifikansi 5%. Karena lebih besar dari . Hal tersebut menunjukkan kemampuan peningkatan kreatifitas.

Richard Adony Natty(2019) Peningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Project Based Learning pada Siswa Sekolah Dasar. Kreativitas siswa dengan menerapkan model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) selama proses pembelajaran tematik tema 2 sub tema 3 pada setiap siklusnya menunjukkan adanya peningkatan. siswa yang berada dalam kategori rendah yang ditunjukkan pada pra siklus menunjukkan persentase yang cukup banyak yaitu 52% dengan jumlah 16 siswa. Setelah dilakukan siklus I, persentase ini meningkat sebesar 13% atau 4 siswa dalam kategori sedang. Setelah dilakukan siklus II jumlah siswa dalam kategori rendah menurun menjadi 0 siswa dengan persentase sebesar 0%.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL). Penelitian ini terdiri dari empat tahapan dasar yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observing*) dan refleksi (*reflecting*). Pada penelitian Tindakan kelas ini data yang dikumpulkan adalah data hasil belajar siswa yang mana dalam pengumpulan data tentang hasil belajar ini dilakukan menggunakan soal evaluasi sejumlah 10 soal esai. kreatifitas siswa diperoleh dari hasil dengan cara observasi dengan mengisi lembar observasi yang mana dalam kegiatan observasi pra siklus, siklus I dan siklus II dilakukan selama kegiatan pembelajaran. Pada kreatifitas siswa dikatakan berhasil apabila mencapai

kriteria keberhasilan yang ditetapkan yakni sebesar 80%. Subjek penelitian adalah siswa kelas I SD 3 Mejobo.

Menurut Sugiyono (2013: 224) teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Dalam praktiknya pengumpulan data ada yang dilaksanakan melalui pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Dengan demikian pengumpulan data diartikan juga sebagai proses yang menggambarkan proses pengumpulan data yang dilaksanakan dalam penelitian kuantitatif dan kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi, observasi adalah suatu teknik yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan secara teliti serta pencatatan secara sistematis (Arikunto, 2005: 30). Teknik observasi yang dilakukan oleh peneliti dan observer dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data kualitatif yaitu data tentang proses penerapan model pembelajaran berbasis proyek yang dilakukan oleh peneliti selama proses pembelajaran. Selain itu, teknik observasi juga digunakan untuk memperoleh data kreativitas siswa selama proses pembelajaran. Untuk penilaian pada penelitian ini, peneliti menggunakan teknik penilaian keterampilan, yaitu penilaian unjuk kerja/kinerja/praktek untuk menilai kreativitas siswa, karena penilaian ini dilakukan dengan cara mengamati kegiatan peserta didik dalam membuat produk seni rupa 2D. Untuk menganalisis data hasil observasi pelaksanaan pembelajaran guru dan kreativitas belajar siswa digunakan skala skor (rata-rata). Data yang diperoleh dari lembar observasi diolah secara deskriptif. Lembar observasi ini

digunakan sebagai pedoman untuk mengetahui kekurangan-kekurangan yang terjadi yang dilakukan oleh guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, dapat dijadikan sebagai acuan untuk memperbaiki kegiatan pembelajaran pada siklus selanjutnya. Rata-rata skor yang diperoleh kemudian diinterpretasikan berdasarkan skala interval, dengan cara Tabel 1. Keterangan tabel pengukuran sebagai berikut: 0-50 kategori sangat kurang (SK), 50-59 kategori kurang (K), 60-69 kategori cukup (C), 70-79 kategori baik (B), 80-100 kategori Sangat baik (SB). (Riduwan:2007)

3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penerapan pembelajaran menggunakan model PjBL pada penelitian ini menggunakan dua siklus di tiap siklus dilakukan dua kali pertemuan terdiri atas tiga tahapan yaitu *pre test* (membuka pelajaran, pembentukan kompetensi, menyampaikan materi pelajaran, *post test* (menutup pelajaran)

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menerapkan model Project Based Learning (PjBL) mengalami peningkatan. Hal ini ditunjukkan dengan perubahan baik pada hasil belajar dan tingkat kreatifitas siswa yang terjadi pada siklus I, siklus II apabila dibandingkan pada pra siklus. Agar dapat mengetahui tingkat keberhasilan dari penerapan model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) pada mata pelajaran Matematika materi penjumlahan susun. dan juga kreatifitas siswa yang diperoleh pada pra siklus dan setelah penerapan model PjBL pada siklus I dan siklus II. Hasil perbandingan tersebut disajikan pada tabel berikut ini.

No	Siklus	Rata-Rata	Kategori
1	Siklus 1/I	57,41	Kurang
2	Siklus 1/II	68	Cukup

"Optimalisasi Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan Melalui PTK"

3	Siklus II/I Siklus	77,32	Baik
4	II/II	83,64	Sangat baik

No	Indikator	Siklus I/I	Siklus I/II	Siklus II/I	Siklus II/II
1	Visual activities	55	64,4	78,1	84,5
2	Oral activities	55,4	65,6	75,6	83,5
3	Motor activities	56,5	70,3	78,6	82,9
4	Mental activities	59,8	71,8	78,8	83,6
5	Emotional activities	60,1	67,8	75,2	83,5



Gambar 1. Kegiatan pembelajaran pembuatan media penjumlahan



Gambar 2. Kegiatan pembelajaran presentasi per kelompok dengan hasil proyek

Berdasarkan tabel tersebut dapat dilihat bahwa pada setiap pertemuan

mengalami peningkatan hasil belajar psikomotor siswa yang diamati

menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan oleh peneliti. Pada pertemuan pertama hasil observasi memiliki nilai rata-rata 57.41% dan pada pertemuan ke

dua memiliki nilai 68.02%. Sehingga dalam siklus I nilai rata-rata pada pertemuan I dan pertemuan II sebesar 62.72%. Berdasarkan hasil observasi tersebut masih banyak siswa yang belum mencapai indikator yang ditentukan oleh peneliti diantaranya yaitu siswa masih belum memahami materi yang telah diberikan dan juga banyak siswa yang salah dalam menganyam serta kurang memperhatikan kerapihan. Ada banyak juga siswa yang tidak mengikuti dalam mengerjakan proyek dikarenakan belum memahamai dalam mengerjakannya. Pada siklus 2 setiap pertemuan mengalami peningkatan hasil belajar psikomotor siswa. Pada pertemuan pertama hasil observasi memiliki nilai rata-rata 77.32% dan pada pertemuan ke dua memiliki nilai 83.64%. Sehingga dalam siklus II nilai rata-rata pada pertemuan satu dan pertemuan dua sebesar 80 %. Berdasarkan hasil observasi tersebut nilai rata-rata pada siklus II meningkat dengan hasil yang sangat baik, serta sudah banyak siswa yang telah memahami materi sehingga siswa mudah dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, dari hasil kreativitas siswa dalam pembelajaran pada mata pelajaran matematika materi penjumlahan kelas I SD 3 Mejobo pada siklus I menunjukkan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan sebanyak 15 siswa dan belum tuntas 14 siswa dengan persentase 57,41% dengan rata rata nilai sebesar 62,72 dan siklus II menunjukkan jumlah semua siswa tuntas yaitu sebanyak 18 siswa dengan persentase 100% dengan rata-rata nilai sebesar 83,64. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ketuntasan pembelajaran siswa melalui medel PjBL sudah mencapai ketuntasan belajar secara klasikal, Hal ini membuktikan ketuntasan siswa mengalami

peningkatan dan lebih baik untuk setiap siklusnya.

Berdasarkan paparan di atas menunjukkan bahwa adanya peningkatan rata-rata tingkat ketuntasan belajar siswa melalui Model PjBL mata pelajaran Matematika kelas I SD 3 Mejobo. Hal ini menggambarkan adanya upaya guru meningkatkan kreativitas belajar dan kualitas pembelajaran yang dilakukan, yang ditunjukkan dari adanya peningkatan aktivitas guru untuk setiap siklusnya mengalami peningkatan antara siklus 1 dan siklus 2 dengan nilai tertinggi 94,4 serta ketuntasan 100%.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Project Based Learning dapat meningkatkan kreativitas siswa. Hal ini ditunjukkan dari hasil observasi selama pembelajaran serta penilaian produk/karya siswa. Kreativitas siswa kelas I SD 3 Mejobo dalam membuat media penjumlahan mengalami peningkatan dalam setiap siklusnya. Hal ini juga berdampak pada peningkatan hasil belajar kognitif siswa dari setiap siklus yang dilakukan. Terbukti jumlah siswa yang mencapai ketuntasan bertambah. Saran dalam penelitian ini adalah hendaknya para guru menggunakan model Project Based Learning dalam meningkatkan kreativitas siswa pada proses belajar dan hasil belajar. Guru dapat kreativitas siswa dalam membuat suatu karya sebagai proses dan hasil belajar. Penggunaan model Project Based Learning dapat melatih siswa untuk berpikir secara aktif dan kreatif di dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. 2005. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Sagung Seto Bandung: ALFABETA)
- Beetlestone, Florence. 2012. *"Creative Learning: Strategi Pembelajaran Cipta*.

- Djamarah Bahri Syaiful & Zain Aswan.
2011. Strategi Belajar Mengajar:
Jakarta: Rineka
- Farihatun, S., & Rusdarti, R. (2019).
Keefektifan Pembelajaran Project
Based Learning (PJBL) Terhadap
Peningkatan Kreativitas dan Hasil
Belajar. *Economi Education
Analysis Journal*, 8(2), 635-651.
- Richard Adony Natty, Firosalia Kristin,
Indri Anugraheni (2019).
Peningkatkan Kreativitas Dan Hasil
Belajar Siswa Melalui Model
Pembelajaran Project Based
Learning Di Sekolah Dasar.Vol 3,
No 4
- Sugiyono, 2013, Metodologi Penelitian
Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D.
- Supriadi, Dedi. (2001). *Kreativitas,
Kebudayaan, & Perkembangan
Iptek*: Bandung : Alfabeta
- Trianto. (2014). Mendesain
Model Pembelajaran Inovatif,
Progresif dan Kontekstual.
Jakarta: Prenadamedia Group
Untuk Melesatkan Kreativitas
Siswa". Bandung. Nusa Media.
- Wena, Meda. (2015). Strategi
Pembelajaran Inovatif
Kontemporar. Jakarta: Bumi
Aksara.Grant.