

## **Peningkatan Kreativitas dan Prestasi Belajar Kognitif Melalui Model *Project Based Learning* (PjBL) Kelas II SDN Pati Lor 03**

**Halimah<sup>1</sup>, Qoriati Mushafanah<sup>2</sup>, Ngarisih<sup>3</sup>**

<sup>1,2</sup>Universitas PGRI Semarang

<sup>3</sup>SD Negeri Pati Lor 03

Email:

[ihalimah77@gmail.com](mailto:ihalimah77@gmail.com) [qoriatimushafanah@upgris.ac.id](mailto:qoriatimushafanah@upgris.ac.id) [ngarisih67@gmail.com](mailto:ngarisih67@gmail.com)

### **ABSTRAK**

Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar kognitif dengan model *Project Based Learning* (PjBL) kelas II SDN Pati Lor 03. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan subjek penelitian kelas II yang berjumlah 24 peserta didik. Penelitian dilaksanakan dalam bentuk siklus dan masing-masing siklus terdapat empat tahapan diantaranya tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan, dan tahap refleksi. Penelitian ini menunjukkan bahwa hasil presentasi kreativitas diperoleh pra siklus 25% sangat kreatif, 33% kreatif, 21% cukup kreatif, 8% kurang kreatif, dan 13% sangat kurang kreatif. Pada siklus I mengalami kenaikan kreativitas dengan 25% sangat kreatif, 42 kreatif, dan 33% cukup kreatif. Pada hasil belajar peserta didik diperoleh rata-rata pra siklus 83, siklus I 84, dan siklus II 90. Hal ini membuktikan bahwa model PjBL meningkatkan kreativitas dan hasil belajar peserta didik kelas II SDN Pati Lor 03. Berdasarkan penelitian ini menunjukkan bahwa model *Project Based Learning* (PjBL) pada Tema 8 Keselamatan di Rumah dan Perjalanan sudah terlaksana dengan baik serta pembelajaran tiap siklus mengalami peningkatan baik pada kreativitas maupun hasil belajar peserta didik.

**Kata kunci:** Project Based Learning; Kreativitas; Hasil Belajar

### **ABSTRACT**

*The purpose of this study was to improve creativity and cognitive learning outcomes with the Project Based Learning (PjBL) model for class II SDN Pati Lor 03. The method used was Classroom Action Research with class II research subjects totaling 24 students. The research was carried out in the form of cycles and each cycle had four stages including the planning stage, the implementation stage, the observation stage, and the reflection stage. This study shows that the results of the presentation of creativity obtained pre-cycle 25% very creative, 33% creative, 21% quite creative, 8% less creative, and 13% very less creative. In cycle I, there was an increase in creativity with 25% very creative, 42 creative, and 33% quite creative. In the learning outcomes of students obtained an average pre-cycle of 83, cycle I 84, and cycle II 90. This proves that the PjBL model increases the creativity and learning outcomes of grade II students of SDN Pati Lor 03. Based on this research, it shows that the Project Based Learning (PjBL) model on Theme 8 Safety at Home and Travel has been well implemented and the learning of each cycle has increased both in creativity and student learning outcomes.*

**Keywords:** Project Based Learning; Creativity; Learning Outcomes

## 1. PENDAHULUAN

Belajar disebut sebagai suatu proses yang dilakukan untuk menambah ilmu pengetahuan dan pengalaman dari proses stimulus dan respon yang dilakukan antara pendidik dan peserta didik. Belajar berkaitan dengan pendidikan dimana berperan sebagai upaya untuk menambah kecakapan, kreativitas, keimanan dan akhlak pada peserta didik (Suardika et al., 2021). Pendidikan memiliki peran penting terutama pada perkembangan kreativitas dan kognitif peserta didik. Dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 disebutkan bahwa guru berperan dalam mengembangkan potensi peserta didik melalui proses pembelajaran yang dilakukan. Proses belajar yang dilaksanakan peserta didik di kelas melalui ranah kognitif, afektif, dan psikomotrik.

Proses pembelajaran yang dilakukan saat ini disesuaikan dengan abad 21 yaitu penguasaan pada ranah berpikir kritis, mampu memecahkan masalah, komunikasi dan kolaborasi. Hal ini sering disebut dengan 4C, atau sama halnya dengan kemampuan yang harus dimiliki oleh peserta didik dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Pada kurikulum 2013 proses pembelajaran dilakukan dengan mengembangkan kreativitas sesuai dengan pengalaman belajar yang dimiliki dan dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan dan menantang peserta didik (Surya et al., 2018).

Kreativitas merupakan suatu kemampuan yang dimiliki oleh tiap individu untuk menghasilkan suatu ide, gagasan yang baru dan baik serta dapat menghasilkan sesuatu yang berdaya guna, seperti yang dikatakan oleh Kristin (dalam Natty, Kristin and Anugraheni, 2019). Kreativitas juga dapat diartikan sebagai upaya menghasilkan sesuatu yang baru dan memecahkan masalah melalui ide yang diberikan.

Kurikulum 2013 merupakan suatu kurikulum yang bertujuan untuk

menghasilkan masyarakat yang produktif, aktif, dan inovatif (Setiawan et al., 2021). Kurikulum 2013 memberikan kesempatan peserta didik untuk mengembangkan kemampuan yang dimilikinya pada kegiatan pembelajaran. Keaktifan peserta didik dilihat dan diamati pada kurikulum ini dengan menggunakan pendekatan saintifik dimana peserta didik memiliki kemampuan mengamati, menanya, membaca, menganalisis dan mengkomunikasikan apa yang didapatkan dari pembelajaran.

Pelaksanaan pembelajaran disesuaikan dengan kondisi dan karakteristik peserta didik. Berdasarkan fakta yang terjadi di lapangan kreativitas peserta didik masih harus ditingkatkan. Sejalan dengan hasil observasi yang dilakukan di kelas II SDN Pati Lor 03, kondisi peserta didik sangat hiperaktif sehingga kegiatan belajar sambil bermain sangat diminati dan membantu dalam proses pembelajaran agar berjalan dengan baik. Maka dalam hal ini dicari solusi dengan melaksanakan pembelajaran dengan model *Project Based Learning* (PjBL).

Menurut Sari (dalam Suardika, Heni and Anse, 2021) *Project Based Learning* (PjBL) diartikan sebagai suatu model pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk menyelesaikan suatu proyek. PjBL diartikan pula sebagai proses pembelajaran inovatif yang berpusat pada peserta didik dan guru ditempatkan sebagai motivator, fasilitator dalam proses pembelajaran yang berlangsung. Dengan hal ini maka PjBL diartikan serta disimpulkan sebagai suatu model pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk saling bekerjasama menyelesaikan proyek yang dilakukan. PjBL berfokus pada peserta didik dimana pada pelaksanaannya menuntut seluruh peserta didik untuk aktif dan berperan dalam pembelajaran yang dilakukan.

Pada kegiatan pembelajaran peserta didik dapat lebih aktif dan kreatif melalui model PjBL karena melalui model ini menekankan pada pola pikir kritis, inovatif dan mengembangkan minat yang diinginkan sehingga peserta didik memiliki kemampuan untuk memecahkan masalah yang dimilikinya (Kristiyanto, 2020). Minat belajar dan mengembangkan

keaktivitas perlu digali dan dikembangkan dari peserta didik. Melalui kegiatan ini dapat memberikan dampak baik bagi peserta didik dalam prestasi belajar kognitif maupun peningkatan kemampuan psikomotorik yang dimilikinya.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di kelas II SDN Pati Lor 03 didapati suatu permasalahan yaitu kondisi peserta didik yang hiperkatif dan tidak seluruhnya memahami materi. Dengan adanya permasalahan ini dilakukan suatu refleksi dan tindak lanjut dari pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan sehingga tidak hanya fokus pada media visual, audiovisual. Kondisi peserta didik yang sangat hiperaktif dan seluruhnya memiliki antusias belajar yang tinggi menjadi suatu pokok yang dicari jalan keluar untuk memperoleh penyelesaian masalah. Melalui model PjBL yang dipilih diharapkan dapat meningkatkan kreativitas peserta didik yang hiperaktif dan meningkatkan prestasi belajar kognitif bagi peserta didik yang kurang aktif. Sehingga dalam hal ini baik kreativitas maupun prestasi belajar dapat meningkat.

Berdasarkan permasalahan tersebut didapati suatu tujuan penelitian yaitu peningkatan kreativitas dan prestasi prestasi belajar melalui model *Project Based Learning* (PjBL) kelas II SDN Pati Lor 03. Tujuan ini diselaraskan melalui materi Tema 8 Keselamatan di Rumah dan Perjalanan Subtema 2 Menjaga Keselamatan di Rumah, Subtema 3 Aturan Keselamatan di Perjalanan, dan Subtema 4 Menjaga Keselamatan di Perjalanan, dimana tiap subtema diambil 1 pembelajaran dengan Kompetensi Dasar yang sama. Hal ini diperkuat dengan hasil penelitian dari (Surya et al., 2018) yang menyebutkan bahwa dilakukannya PjBL agar peserta didik menemukan konsep baru serta mendapatkan dorongan untuk mengembangkan kreativitas yang dimiliki

## 2. METODE PELAKSANAAN

Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode Penelitian Tindakan kelas (PTK). Menurut Arikunto (dalam Yuniharto & Rochmiyati, 2022) PTK merupakan suatu pengamatan terhadap proses pembelajaran yang diberikan sebuah Tindakan dari guru kepada peserta didik. PTK bertujuan untuk meningkatkan mutu dan memecahkan masalah dalam proses pembelajaran yang dilakukan di kelas. Penelitian dilakukan di SDN Pati Lor 03. Subyek penelitian ini seluruh peserta didik kelas II SDN Pati Lor 03 sebanyak 23 peserta didik dengan 14 peserta didik laki-laki dan 10 perempuan. Prosedur yang dilakukan dalam menggunakan prosedur Penelitian Tindakan Kelas dari Kemmis dan Mc Taagart, diantaranya perencanaan, Tindakan, observasi, dan refleksi (Faizah, 2015). Penelitian ini dilakukan dalam 3 siklus dengan tiap siklus terdapat satu kali pertemuan dan tiap pertemuan 2x35 menit. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam PTK adalah tes dan non tes. Tes dilakukan dengan menggunakan tes evaluasi berupa pilihan ganda untuk mengetahui kecerdasan kognitif dan non tes dilakukan melalui lembar observasi untuk mengetahui tingkat kreativitas peserta didik serta wawancara pada guru terkait kondisi peserta didik di kelas. Tema yang digunakan pada penelitian ini ialah Tema 8 Keselamatan di Rumah dan Perjalanan Subtema 2 Menjaga Keselamatan di Rumah Pembelajaran 4, Subtema 3 Aturan Keselamatan di Perjalanan Pembelajaran 1, dan Subtema 4 Menjaga Keselamatan di Perjalanan Pembelajaran 3. Mata pelajaran yang digunakan yaitu Bahasa Indonesia, Matematika, dan PPKn. Terkait kompetensi dasar yang ada pada tiap mata pelajaran terdapat pada Tabel 1. Cakupan Kompetensi Dasar sebagai berikut

**Tabel 1.** Cakupan Kompetensi Dasar

| <b>Mata Pelajaran</b> | <b>Kompetensi Dasar</b> |   |
|-----------------------|-------------------------|---|
| Bahasa Indonesia      | 3.10                    | Mencermati penggunaan huruf kapital (nama Tuhan, nama orang, nama agama), serta tanda titik dan tanda tanya dalam kalimat yang benar.                 |
|                       | 4.10                    | Menulis teks dengan menggunakan huruf kapital (nama Tuhan, nama agama, nama orang), serta tanda titik dan tanda tanya pada akhir kalimat dengan benar |
| Matematika            | 3.6                     | Menjelaskan dan menentukan panjang (termasuk jarak), berat, dan waktu dalam satuan baku, yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.                 |
|                       | 4.6                     | Melakukan pengukuran panjang (termasuk jarak), berat, dan waktu dalam satuan baku, yang berkaitan dengan sehari-hari.                                 |
| SBdP                  | 3.1                     | Mengenal karya imajinatif dua dan tiga dimensi  |
|                       | 3.3                     | Mengenal gerak keseharian dan alam dalam tari.  |
|                       | 4.1                     | Membuat karya imajinatif dua dan tiga dimensi.  |
|                       | 4.3                     | Meragakan gerak keseharian dan alam dalam tari.   |

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik kuantitatif dengan perhitungan prestasi kognitif peserta didik dan analisis deskriptif komparatif untuk membandingkan kondisi awal serta antara Pra siklus, siklus I, dan siklus II pada

kreativitas yang dimiliki peserta didik. Menurut Utami (dalam Yuniarto & Rochmiyati, 2022) menyebutkan pedoman kriteria kreativitas peserta didik dapat diklasifikasikan pada Tabel 2. Kriteria Kreativitas sebagai berikut:

**Tabel 2.** Kriteria Kreativitas

| <b>Tingkat Penguasaan Kompetensi</b> | <b>Kategori</b>       |
|--------------------------------------|-----------------------|
| 90% - 100%                           | Sangat Kreatif        |
| 80% - 89%                            | Kreatif               |
| 65% - 79%                            | Cukup Kreatif         |
| 55% - 64%                            | Kurang Kreatif        |
| Dibawah 55%                          | Sangat Kurang Kreatif |

Perhitungan Prestasi Belajar Kognitif peserta didik dilakukan dengan menganut

kriteria menurut (Sari et al., 2015) yang terdapat pada Tabel 3. Kriteria Prestasi Belajar Peserta Didik diantaranya:

**Tabel 3.** Kriteria Prestasi Belajar Peserta Didik

| <b>Rentangan Skor</b> | <b>Kriteria Prestasi Belajar</b> |
|-----------------------|----------------------------------|
| 80 - 100              | Sangat Baik                      |

|         |               |
|---------|---------------|
| 70 – 79 | Baik          |
| 60 – 69 | Sedang/cukup  |
| 40 – 59 | Kurang        |
| 0 – 39  | Sangat Kurang |

Diantaranya aspek yang dikaji yaitu terdapat dua aspek yang meliputi

kreativitas dan prestasi hasil belajar yang dipaparkan pada Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen berikut ini:

**Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen**

| No. | Aspek yang Dikaji         | Indikator   | No. Pengamatan |
|-----|---------------------------|---|----------------|
| 1.  | Kreativitas               | 1. Menghasilkan produk inovasi  | 1              |
|     |                           | 2. Dapat berkreasi sesuai dengan tema yang ditentukan   | 2              |
|     |                           | 3. Menciptakan ide dan hasil yang baik  | 3              |
|     |                           | 4. Keinginan untuk ingin tahu   | 4              |
|     |                           | 5. Melibatkan diri dalam tugas yang diberikan   | 5              |
| 2.  | Prestasi Belajar Kognitif | 1. Kesulitan memahami materi yang diajarkan   | 6              |
|     |                           | 2. Aktif dalam kegiatan pembelajaran  | 7              |
|     |                           | 3. Mampu menyelesaikan soal yang diberikan guru dengan baik                                     | 8              |
|     |                           | 4. Mampu menjelaskan kembali materi yang diajarkan oleh guru                                    | 9              |
|     |                           | 5. Menjawab pertanyaan yang diberikan guru dan menyelesaikan soal yang diberikan di depan kelas | 10             |

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

*Project Based Learning* (PjBL) merupakan suatu model pembelajaran yang dilakukan dengan berpusat pada peserta didik dan menyelesaikan tugas dengan bertanggung jawab pada proyek sederhana yang dilakukan (Anjarsari et al., 2021). Dalam hal ini PjBL diartikan sebagai model pembelajaran yang memberikan suatu proyek untuk diselesaikan secara sederhana dan terdapat tahapan-tahapan yang dilakukan. Pada pembelajaran berbasis PjBL melibatkan peserta didik dalam kegiatan pembelajarannya dan dilakukan suatu pemecahan masalah serta

memberikan peluang peserta didik untuk mengeksplorasi dan berekspreasi terhadap kreativitas yang dimiliki untuk meningkatkan prestasi belajar kognitif. PjBL seringkali berkaitan dengan mata pelajaran IPA, namun pada penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, Matematika dan SBdP.

Bahasa Indonesia merupakan suatu mata pelajaran yang mempelajari dan memuat empat keterampilan yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Sari et al., 2015). Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang memberikan pengajaran pada peserta didik terkait penggunaan Bahasa dan tata cara penulisan Bahasa yang baik dan benar

“Optimalisasi Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan Melalui PTK”

termasuk penggunaan huruf kapital. Matematika merupakan suatu mata pelajaran untuk menambah peningkatan pemecahan dalam materi hitungan (Kristiyanto, 2020). Matematika juga berkaitan angka perhitungan yang dilakukan untuk mengetahui jumlah maupun jam dalam kehidupan sehari-hari. Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) merupakan suatu mata pelajaran dengan pokok materi seni rupa,, seni music, seni tari, seni drama, dan keterampilan yang meliputi keterampilan kecakapan hidup (Aryana et al., 2022). SBdP dapat memberikan pengetahuan dan pengalaman untuk meningkatkan kreativitas peserta didik dalam mengolah keterampilan bahan alam maupun buatan yang ada di lingkungan sekitar.

Penanaman nilai-nilai yang terkandung dalam materi Bahasa Indonesia berkaitan dengan cinta tanah air karena dengan menggunakan Bahasa Indonesia merupakan suatu bentuk dan bukti implementasinya. Pembelajaran dilakukan melalui PjBL dengan memanfaatkan mata pelajaran SBdP untuk meningkatkan kreativitas yang dimiliki peserta didik sehingga dapat menghasilkan prestasi belajar kognitif meningkat. Pada pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan di SDN Pati Lor 03 Kelas II tahun pelajaran 2022/2023 menggunakan model PjBL dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia, Matematika, dan SBdP. Pada proses pembelajaran dilakukan penyajian masalah yang telah diuraikan dan dipecahkan pada kegiatan pembelajaran. Pada penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan terdiri dari 3 siklus, dan tiap siklus terdiri dari satu pertemuan.

**Tabel 5.** Distribusi Frekuensi Kreativitas Peserta Didik Pra Siklus, Siklus I, Siklus II

| Skor Kreativitas | Kriteria              | Pra Siklus |     | Siklus I |     | Siklus II |     |
|------------------|-----------------------|------------|-----|----------|-----|-----------|-----|
|                  |                       | F          | (%) | F        | (%) | F         | (%) |
| 90 % - 100 %     | Sangat Kreatif        | 6          | 25  | 2        | 5   | 6         | 33  |
| 80% - 89%        | Kreatif               | 8          | 33  | 3        | 7   | 1         | 5   |
| 65% - 79%        | Cukup Kreatif         | 5          | 21  | 2        | 5   | 8         | 40  |
| 55% - 64%        | Kurang Kreatif        | 2          | 8   | 8        | 18  | -         | -   |
| Dibawah 55%      | Sangat Kurang Kreatif | 3          | 12  | 1        | 3   | -         | -   |

Dari pra siklus ke siklus I ke siklus II, hasil rata-rata observasi dan angket kreativitas peserta didik mengalami peningkatan. Menurut Tabel 5. Distribusi frekuensi kreativitas peserta didik pra siklus 25% peserta didik kategori sangat kreatif, 33% peserta didik kreatif, 21% peserta didik kategori cukup kreatif, 8% peserta didik kurang kreatif, dan 13% peserta didik sangat kurang kreatif. Pada siklus I mengalami kenaikan kreativitas dengan 25% peserta didik kategori sangat kreatif, 42% peserta didik kategori kreatif, dan 33% peserta didik kategori cukup kreatif. Berdasarkan hasil distribusi frekuensi kreativitas dengan indikator produk inovasi, kreasi, ide, rasa ingin tahu, dan keterlibatan dalam kelompok. peserta didik mengalami kenaikan pada pra siklus, siklus I dan siklus II. Kategori kreativitas didapati dari hasil SBdP yang dilakukan dengan pra siklus menggambar kartu siswa, siklus I membuat karya imajinatif tiga dimensi dengan menggunakan kertas origami, dan siklus II membuat karya imajinatif pengolahan bahan alam dengan membuat kolase. Kolase merupakan suatu media pembelajaran yang merangsang peserta didik untuk berpikir, memperhatikan dan menambah minat peserta didik dalam pembelajaran (Aryana et al., 2022). Pemilihan

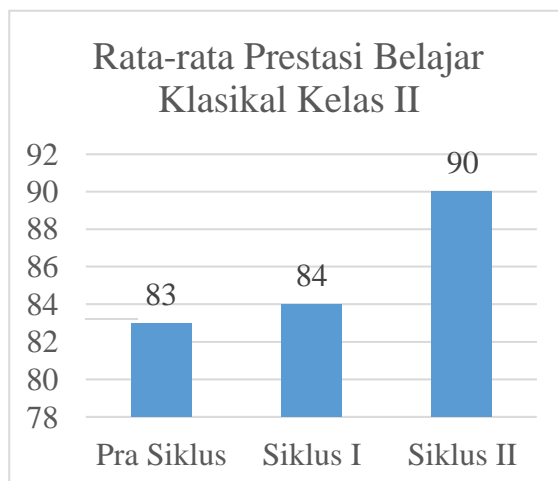
“Optimalisasi Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan Melalui PTK”  
 proyek ini untuk melihat sejauh mana mengikuti kegiatan pembelajaran dengan kreativitas pesertadidik. Hasil yang baik. diperoleh dengan PjBL kreativitas peserta didik mengalami kenaikan dan bertambah minat untuk

**Tabel 6.** Hasil Prestasi Belajar Kognitif Peserta Didik Pra Siklus, Siklus I, Siklus II

| Skor Prestasi Belajar | Kriteria      | Pra Siklus |     | Siklus I |     | Siklus II |     |
|-----------------------|---------------|------------|-----|----------|-----|-----------|-----|
|                       |               | F          | (%) | F        | (%) | F         | (%) |
| 80 - 100              | Sangat Baik   | 21         | 88  | 22       | 92  | 24        | 100 |
| 70 - 79               | Baik          | 3          | 12  | 2        | 8   | -         | -   |
| 60 - 69               | Cukup         | -          | -   | -        | -   | -         | -   |
| 40 - 59               | Kurang        | -          | -   | -        | -   | -         | -   |
| 0 - 39                | Sangat Kurang | -          | -   | -        | -   | -         | -   |

“Optimalisasi Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan Melalui PTK”

Berdasarkan Tabel 6. Hasil prestasi belajar kognitif peserta didik pra siklus diperoleh presentase 88% peserta didik kategori sangat baik dan 12% peserta didik kategori baik. Pada siklus I diperoleh 92% peserta didik kategori sangat baik dan 8% peserta didik kategori baik. Pada siklus II secara keseluruhan peserta didik tuntas dengan presentase 100%. Berdasarkan hasil ketuntasan peserta didik yang mendapat nilai <70 dianggap tidak tuntas, dan untuk 70 dianggap perlu dilakukan perbaikan. Dari hasil yang diperoleh masa pra siklus 21 peserta didik tuntas dan 3 peserta didik tidak tuntas, siklus I 22 peserta didik tuntas dan 2 peserta didik tidak tuntas, dan siklus II seluruh peserta didik tuntas dilihat dari prestasi belajar kognitif yang dilakukan dari soal evaluasi.



**Gambar 1.** Rata-rata Prestasi Belajar Klasikal kelas II

Berdasarkan Gambar 1. Rata-rata prestasi belajar klasikal peserta didik kelas II diperoleh pra siklus dengan diperoleh 83, siklus I diperoleh 84, dan siklus II

diperoleh 90. Hal ini membuktikan bahwa rata-rata hasil belajar yang diperoleh peserta didik kelas II tiap siklusnya mengalami suatu kenaikan dan peserta didik memahami apa yang disajikan dan diajarkan oleh guru dengan baik. Materi yang diajarkan pada KD tersebut sudah dapat dipenuhi dengan pemahaman yang dimiliki oleh peserta didik.

Hal ini menjadi bukti bahwa pembelajaran yang dilakukan dengan model PjBL tuntas dilihat dari nilai ketuntasan hasil belajar yang dilakukan. Hasil identifikasi yang dilakukan peserta didik pada pra siklus sangat hiperaktif sehingga dengan proyek yang dilakukan kurang memberikan keaktifan bagi peserta didik. Pada kegiatan pra siklus diberikan proyek yang mengasah cara berpikir dan kreativitas yang menyebabkan peserta didik lebih fokus dan memperhatikan materi yang diberikan oleh guru, yaitu dengan menggambar kartu siswa. Pada siklus I peningkatan kreativitas dilakukan dengan peserta didik memperhatikan cara pembuatan karya imajinatif tiga dimensi menggunakan kertas origami, sehingga dihasilkan macam-macam hasil yang bervariasi dari peserta didik. Pada siklus II dilakukan pembuatan kolase dengan menggunakan bahan alam biji-bijian. Dari hasil yang diperoleh peserta didik menghasilkan berbagai macam model dan bervariasi sehingga membuktikan bahwa peserta didik memiliki tingkat kreativitas yang meningkat dan berkembang pada tiap siklus.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan didapati hasil bahwasannya kreativitas peserta didik mengalami peningkatan, dilihat dari pra siklus, siklus I dan siklus II. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian dari (Yuniharto & Rochmiyati, 2022) yang menyatakan bahwasannya kreativitas model PjBL memberikan dampak positif bagi peningkatan kreativitas peserta didik. Hal ini diperkuat kembali dengan hasil belajar yang diperoleh



“Optimalisasi Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan Melalui PTK”

peserta didik meningkat karena motivasi belajar yang dimiliki melalui proyek yang dilakukan pada kegiatan pembelajaran. Hasil ini selaras dengan penelitian (Natty et al., 2019) yang mengatakan bahwasannya dengan penggunaan model PjBL menjadikan kreativitas dan hasil belajar peserta didik meningkat dan dapat menambah motivasi, rasa percaya diri, toleransi, Kerjasama, dan kemudahan dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan disimpulkan bahwa peningkatan kreativitas dan hasil belajar peserta didik dengan model pembelajaran PjBL dari pra siklus, siklus I, dan siklus II mengalami peningkatan. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran yang dilakukan guru dengan model PjBL berhasil. Hasil frekuensi distribusi kreativitas peserta didik pra siklus 25% peserta didik kategori sangat kreatif, 33% peserta didik kreatif, 21% peserta didik kategori cukup kreatif, 8% peserta didik kurang kreatif, dan 13% peserta didik sangat kurang kreatif. Pada siklus I mengalami kenaikan kreativitas dengan 25% peserta didik kategori sangat kreatif, 42% peserta didik kategori kreatif, dan 33% peserta didik kategori cukup kreatif. Pada hasil belajar peserta didik diperoleh rata-rata pra siklus 83, siklus I 84, dan siklus II 90. Hal ini membuktikan bahwa model PjBL dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar peserta didik kelas II SDN Pati Lor 03.

Saran pada penelitian tindakan yang telah dilakukan ialah perbaikan pembelajaran antara lain penggunaan model PjBL untuk mempermudah peserta didik dalam memecahkan permasalahan pada suatu proyek dan memahami materi yang diajarkan dengan mudah

#### DAFTAR PUSTAKA

Anjarsari, W., Suchie, S., & Komaludin, D. (2021).

Implementasi Pembelajaran Online Berbasis *Project Based Learning* untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa. *Prisma*, 10(2), 255.

<https://doi.org/10.35194/jp.v10i2.1639>

Aryana, E. N., Dewi, N. K., & Khair, B. N. (2022). Pengaruh Model

Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) Terhadap Kemampuan Membuat Kolase Anorganik. *Journal of Classroom Action Research*, 4(3), 118–127. <https://doi.org/10.29303/jcar.v4i3.1900>

Faizah, U. (2015). Penerapan Pendekatan Saintifik Melalui Model *Project Based Learning* Untuk

Meningkatkan Ketrampilan Proses Dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Seworan, Wonosegoro. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 5(1), 24.

<https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2015.v5.11.p24-38>

Kristiyanto, D. (2020).

Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Matematika dengan Model *Project Based Learning* (PjBL). *Mimbar Ilmu*, 25(1), 1.

<https://doi.org/10.23887/mi.v25i1.24468>

Natty, R. A., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2019).

“Optimalisasi Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan Melalui PTK”

- Peningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran *Project Based Learning* Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(4), 1082–1092.  
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i4.262>
- Sari, L. I., Satrijono, H., & Sihono. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Keterampilan Berbicara Siswa Kelas VA SDN Ajung 03. *Jurnal Edukasi UNEJ*, 1, 11–14.  
<http://jurnal.unej.ac.id/index.php/JEUJ/article/view/3404>
- Setiawan, L., Wardani, N. S., & Permana, T. I. (2021). Peningkatan kreativitas siswa pada pembelajaran tematik menggunakan pendekatan *project-based learning*. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 8(1), 1879–1887.  
<https://doi.org/10.21831/jppfa.v8i2.40574>
- Suardika, I. K., Heni, & Anse, L. (2021). Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL). Autentik: *Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 5(1), 10–20.
- Surya, A. P., Relmasira, S. C., & Hardini, A. T. A. (2018). Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Kreatifitas Siswa Kelas III SD Negeri Sidorejo Lor 01 Salatiga. *Jurnal Pesona Dasar*, 6(1), 41–54.  
<https://doi.org/10.24815/pear.v6i1.10703>
- Yuniharto, B. S., & Rochmiyati, S. (2022). Peningkatan Minat Belajar Dan Kreativitas Melalui *Project Based Learning* Pada Siswa Kelas V Sdn Sariharjo. Autentik: *Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 6(2), 226–235.  
<https://doi.org/10.36379/autentik.v6i2.225>
- MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DAN KREATIFITAS SISWA KELAS III SD NEGERI Sidorejo Lor 01 Salatiga. *Jurnal Pesona Dasar*