

## **PENINGKATAN KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR MELALUI *PROJECT BASED LEARNING* PADA PESERTA DIDIK KELAS IV**

**Ainun Lathifah<sup>1,\*</sup>, Farida Nursyahidah<sup>2</sup>, Suherni<sup>3</sup>, Aini Zahra<sup>4</sup>**

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

<sup>3,4</sup>SDN Sendangmulyo 02

[Email: ainunlathifah12@gmail.com](mailto:ainunlathifah12@gmail.com)

### **ABSTRAK**

Kreativitas dibutuhkan pada abad 21 ini. Guru perlu membantu peserta didik untuk mampu meningkatkan daya kreativitas mereka melalui proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar peserta didik pada materi tumbuhan, sumber kehidupan di bumi topik bunga dan buah melalui *Project Based Learning (PjBL)*. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas, terdiri dari dua siklus. Setiap siklus dilaksanakan sesuai tahapan pelaksanaan PTK yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah semua peserta didik kelas IV C SDN Sendangmulyo 02 yang berjumlah 26 peserta didik. Terdiri dari 14 peserta didik perempuan dan 12 peserta didik laki-laki. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu lembar observasi, rubrik penilaian produk dan hasil tes evaluasi. Analisis data dibuat secara deskriptif kualitatif dipersentasekan. Indikator dalam penelitian ini apabila terjadi peningkatan nilai rata-rata kreativitas dan ketuntasan secara klasikal 75%. Hasil penelitian menunjukkan model *Project Based Learning (PjBL)* dapat meningkatkan kreativitas peserta didik pada materi tumbuhan, sumber kehidupan di bumi topik bunga dan buah. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya peningkatan indikator kreativitas peserta didik dari siklus I ke siklus II sebanyak 10%, nilai produk sebesar 6%. Nilai tingkat kreativitas siklus I yaitu 69% dan nilai ketuntasan produk sebesar 93%, sedangkan pada siklus II nilai tingkat kreativitas pada siklus II yaitu 79% dengan nilai ketuntasan produk mencapai 99%. Pada hasil belajar menunjukkan 9 peserta didik tuntas atau sebesar 34% persen yang memenuhi KKM, sedangkan pada siklus II terjadi peningkatan peserta didik yang tuntas menjadi 21 peserta didik yang mencapai KKM atau sebesar 81%.

**Kata kunci:** Kreativitas, hasil belajar, *Project Based Learning (PjBL)*

### **ABSTRACT**

*Creativity is needed in the 21st century. Teachers need to help students to be able to increase their creativity through the learning process. This research aims to increase students' creativity and learning outcomes on plant material, the source of life on earth, the topic of flowers and fruit through Project Based Learning (PjBL). This type of research is classroom action research, consisting of two cycles. Each cycle is carried out according to the PTK implementation stages, namely planning, implementation, observation and reflection. The subjects of this research were all students in class IV C at SDN Sendangmulyo 02, totaling 26 students. Consisting of 14 female students and 12 male students. The instruments used to collect data are observation sheets, product assessment rubrics and evaluation test results. Data analysis was made descriptively qualitatively as a percentage. The indicators in this research are an increase in the average value of creativity and classical completion by 75%. The research results show that the Project Based Learning (PjBL) model can increase students' creativity in plant material, the source of life on earth, the topic of flowers and fruit. This is proven by an increase in students' creativity indicators from cycle I to cycle II by 10%, product value by 6%. The creativity level value in cycle I was 69% and the product completeness value was 93%, while in cycle II the creativity level value in cycle II was 79% with the product completeness value reaching 99%. The learning results showed that 9 students completed or 34% percent met the KKM, while in cycle II there was an increase in students who completed it to 21 students who reached the KKM or 81%.*

**Keywords:** Creativity, learning outcomes, *Project Based Learning (PjBL)*

## 1. PENDAHULUAN

Seiring berjalannya waktu, kebutuhan akan sumber daya manusia yang kompetitif akan semakin meningkat di masa depan. Untuk mencapai kualitas hidup yang lebih baik caranya adalah dengan menempuh Pendidikan. Karena Pendidikan bertujuan untuk memanusiakan manusia. Hal tersebut sejalan dengan pendapat (Sujana, 2019) bahwa Pendidikan adalah upaya untuk membantu jiwa peserta didik secara lahir dan batin menjadi manusia yang lebih baik. Dikuatkan dengan Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 3 yang menyatakan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Untuk itu perlunya mengembangkan kreativitas dalam kegiatan pembelajaran sehingga hasil belajar peserta didik akan meningkat dan mereka akan dapat bersaing sesuai dengan kodrat zamannya. Jika kreativitas dan hasil belajar meningkat maka hal itu dapat memperbaiki mutu pendidikan, sehingga tujuan pendidikan juga akan tercapai. Ini menjadi penting, perlu peran guru dalam pengembangan model pembelajaran yang tepat diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah.

Apalagi di era revolusi industri 4.0 perlu di ikuti dengan sumber daya manusia yang memiliki keterampilan sesuai tuntutan abad 21. Abad 21 menekankan dan menuntut dalam terciptanya kualitas sumber daya manusia (Ilyas & Bahagia, 2021). Oleh sebab itu, dinilai penting untuk mempersiapkan sumber daya manusia yang memiliki berbagai keterampilan sehingga mampu bersaing pada abad 21 ini.

Keterampilan yang dimaksud adalah kemampuan peserta didik untuk berpikir kritis dan memecahkan masalah, kreatif inovatif, serta keterampilan berkomunikasi dan kolaborasi. Agar mampu bersaing di era industri 4.0 peserta didik harus memiliki keterampilan

tersebut. Muhadjir Effendi dalam wawancara dengan Jawa Pos (Facette, 2018) menjelaskan, kompetensi 4C yang wajib dimiliki peserta didik adalah Communication (komunikasi), Collaboration (kerja sama), Critical Thinking and Problem Solving (berpikir kritis dan pemecahan masalah), dan Creativity and Innovation (daya cipta dan inovasi) yang dikenal dengan istilah 4C.

Menurut Tim Reality Kamus Terbaru Bahasa Indonesia (2008: 387) kreativitas adalah kemampuan untuk mencipta. Kreativitas ada pada diri semua orang. Kreativitas merupakan suatu keterampilan. Kemampuan berkreasi memunculkan suatu ide unik yang tidak dapat dipaksakan. Sedangkan kreativitas menurut A. Cheadar Alwasilah dalam Ngainun Naim (2009: 246), kreativitas adalah kemampuan mewujudkan bentuk baru, struktur kognitif baru dan produk baru. Dalam mendukung perkembangan kreativitas peserta didik, guru perlu mengusahakan sebuah cara atau model dalam pembelajaran yang dapat menumbuhkan jiwa kreativitas tersebut. Selain itu meningkatkan kreativitas peserta didik akan menjadi jawaban terhadap tantangan pembelajaran abad 21 di mana kemampuan berpikir tingkat tinggi sangat diperlukan.

Kreativitas tidak harus menciptakan sesuatu yang baru dan belum pernah ada sebelumnya. Peserta didik dapat mencoba menyalurkan ide baru seperti membuat produk lewat kreativitas mereka atau mencoba mengkombinasikan data atau informasi yang tersedia sebelumnya dan membuat sedikit perubahan pada karya yang dibuatnya. Sehingga akan menemukan pengetahuannya sendiri dalam pengalaman belajarnya.

Namun kebanyakan yang terjadi sekarang ini, banyak peserta didik yang belum mendapatkan keterampilan abad 21 saat belajar di kelas. Hal ini dapat dilihat pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, guru hanya menggunakan metode ceramah, tanya jawab, serta penugasan. Peserta didik kurang dilibatkan aktif dalam kegiatan pembelajaran, yang ada saat berlangsung kegiatan peserta didik hanya

mendengarkan materi dari guru. Akhirnya menimbulkan kejenuhan dan berdampak terhadap kreativitas dan hasil belajar yang rendah. Sehingga dapat dikatakan peserta didik belum mendapatkan keterampilan abad 21 pada saat mereka belajar di kelas (Ardiansyah & Nana, 2020).

Berdasarkan hasil observasi di kelas IV C SDN Sendangmulyo 02, peserta didik memiliki banyak ide namun masih kesulitan dalam menuangkannya. Termasuk hal kreativitas. Banyak peserta didik yang belum mampu menyalurkan kreativitasnya dalam membuat produk hasil pembelajaran. Karena pada dasarnya peserta didik ini terlihat memiliki daya cipta dan kreativitas yang cukup tinggi. Beberapa peserta didik terlihat juga masih kesulitan dalam menuangkan ide dalam karya mereka. Masih perlu diberikan dorongan, motivasi atau tantangan agar peserta didik mampu mengeluarkan kreativitas mereka. Dari sekian banyaknya model pembelajaran yang dapat diterapkan guna menumbuhkan dan meningkatkan kreativitas dalam diri peserta didik, salah satunya adalah model *Project Based Learning (PjBL)*. Model pembelajaran ini memberikan kesempatan peserta didik untuk mengelola pembelajaran dikelas dengan melibatkan kerja proyek (Wena, 2015:14). Kerja proyek ini akan sangat menantang dan mampu menuntun peserta didik merancang, memecahkan masalah, membuat keputusan, sekaligus melakukan kegiatan investigasi.

*Project Based Learning (PjBL)* memberikan kesempatan peserta didik bekerja secara mandiri. Serta memungkinkan peserta didik untuk mampu 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 dipaparkan diatas, dapat disimpulkan bahwa *Project Based Learning (PjBL)* membantu peserta didik untuk dapat melakukan proses pembelajaran berpikir tinggi dalam usaha mengimplementasikan dan mendukung pembelajaran di kurikulum Merdeka

sesuai dengan tantangan pendidikan abad 21 yang menjadi salah satu pilihan untuk dapat meningkatkan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran. Terutama peningkatan dalam hal kreativitas menuangkan ide pada sebuah karya/produk.

## 2. METODE PELAKSANAAN

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Arikunto, dkk. 2006: 3, PTK merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan kelas Kemmis dan Mc.Taggart, penelitian dilaksanakan dalam dua siklus yang terdiri dari empat tahapan yang saling berkaitan. Setiap siklusnya terdiri dari: perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observation*), dan refleksi (*reflection*).

Subjek pada penelitian ini adalah peserta didik kelas IV C SDN Sendangmulyo 02 Tahun Ajaran 2022/2023 yang berjumlah 26 peserta didik. Terdiri dari 14 peserta didik Perempuan dan 12 peserta didik laki-laki.

Metode yang digunakan pada penelitian ini untuk memperoleh dan mengumpulkan data adalah sebagai berikut:

### 1) Observasi atau pengamatan

Observasi atau pengamatan yang dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat aktivitas kegiatan peserta didik selama pelaksanaan pembelajaran dikelas dalam penerapan model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* dengan fokus mengamati proses aktivitas peserta didik berkreasi membuat sebuah karya/produk. Selain itu, pengamatan dan penilaian dilakukan pula untuk melihat hasil karya/produk yang dihasilkan peserta didik.

### 2) Tes

Tes yang digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap materi tumbuhan, sumber kehidupan di bumi topik bunga dan buah. Dengan metode ini, selain melihat

keaktivitas peserta didik dalam pembelajaran yang menerapkan model *Project Based Learning (PjBL)*, secara hasil belajar (kognitif) dapat pula dilihat sehingga ada tidaknya peningkatan hasil belajar seiring meningkatnya kreativitas belajar peserta didik dapat diamati secara nyata.

3) Kriteria ketuntasan tindakan

Ketuntasan tindakan dilihat dari adanya peningkatan persentase rata-rata indikator dalam tiap siklus. Data tersebut didapatkan dari penilaian kreativitas peserta didik terhadap produk yang dibuat dan hasil observasi aktivitas peserta didik selama pembelajaran. Indikator atau tolak ukur keberhasilan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) Adanya peningkatan aspek aktivitas dan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran; 2) Adanya peningkatan aspek kreativitas yang ditandai dengan meningkatnya keterampilan berkreasi peserta didik terhadap proyek; 3) Terdapat peningkatan hasil belajar secara kognitif ditandai dengan peserta didik mendapatkan nilai  $\geq 75$  sebagai batas ketuntasan kompetensi dan dicapai oleh minimal 75% dari keseluruhan peserta didik.

Analisis data observasi pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan Teknik analisis statistik deskriptif. Untuk menganalisis peningkatan kreativitas peserta didik dilakukan dengan memberikan skor pada masing-masing indikator. Skor 1 diberikan jika indikator terlihat atau menunjukkan jawaban “Ya”. Sedangkan untuk yang belum terlihat atau menunjukkan jawaban “tidak” diberikan skor 0. Data yang didapatkan dari pengamatan atau observasi ini kemudian diolah menggunakan analisis statistik deskriptif, lalu dipersentasekan untuk mengetahui tingkat kreativitas dan kualitas produk peserta didik. Adapun rumus yang digunakan sebagai berikut:

$$\text{persentase} : \frac{\text{Skor total yang diperoleh siswa}}{\text{skor maksimum}} \times 100$$

Analisis tes digunakan untuk melihat hasil tes kemampuan kognitif peserta

didik. Dapat dilihat dari skor peserta didik dalam menjawab soal evaluasi diakhir setiap siklus yang diberikan. Setelah diperoleh nilai masing-masing peserta didik kemudian dilihat persentase ketuntasan peserta didik dalam belajar. Dapat hitung menggunakan rumus:

$$\text{persentase ketuntasan} : \frac{\text{Jumlah Siswa Tuntas}}{\text{Jumlah Seluruh Siswa}} \times 100$$

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Hasil Penelitian

##### Siklus 1

Pada Siklus 1 dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan. Penelitian ini dilakukan sesuai rancangan perangkat pembelajaran yang telah disusun. Pada Siklus I observasi dilaksanakan selama proses pembelajaran berlangsung untuk melihat tingkat kreativitas peserta didik ketika dilakukan tindakan. Kreativitas peserta didik pada siklus 1 berada pada kategori sedang. Pada pembelajaran siklus I ini, materi yang disampaikan tentang tumbuhan, sumber kehidupan di bumi topik bunga. Penyampaian materi menggunakan bantuan tayangan *Powerpoint* dan media tabel bunga. Selain itu materi juga disampaikan menggunakan LKPD yang dibagikan kepada peserta didik untuk di isikan jawabannya. Ketika proses penyampaian materi menggunakan PPT dan Video pembelajaran untuk memberikan gambaran visual dan disampaikan sesuai urutan sintak *Project Based Learning*. Selama pembelajaran, peserta didik aktif bekerja baik secara individu maupun kelompok. Peserta didik antusias dalam merancang proyek sampai dengan penyusunan jadwal dan pembagian tugas kelompok. Pada siklus I, peserta didik membuat produk *Pop Up Book*. Guru mengamati dan mengawasi aktivitas peserta didik dengan berjalan dari kelompok satu ke kelompok lain untuk pendampingan jika ada peserta didik yang mengalami kesulitan. Diakhir pembelajaran, guru melakukan monitoring kegiatan peserta didik dengan memberikan lembar soal evaluasi yang berisikan 10 soal pilihan ganda sesuai materi bunga. Guru mengecek hasil

evaluasi peserta didik setelah kegiatan pembelajaran selesai. Hasil observasi tingkat kreativitas peserta didik pada siklus I menunjukkan bahwa kreativitas peserta didik mencapai 69% ada pada kategori sedang. Kreativitas dengan kategori rendah terdapat pada indikator sering mengajukan pertanyaan yang berbobot dengan perolehan presentase 46%. Sedangkan pada penilaian produk yang telah dilakukan pada siklus I menunjukkan bahwa kesesuaian materi menempati urutan terendah yaitu sebesar 91% namun dalam hal kreatifitas Pop Up menunjukkan nilai presentase 96% dengan kategori tinggi.

### Siklus 2

Pada siklus II, peneliti menerapkan model pembelajaran yang sama yaitu *Project Based Learning* dengan materi tumbuhan, sumber kehidupan di bumi topik buah. Penyampaian materi menggunakan Powerpoint untuk memberikan gambaran visual dan melakukan pembelajaran sesuai sintak *Project Based Learning*.

Sama halnya yang dilakukan pada siklus I, pembelajaran terlaksana sesuai perangkat yang dibuat. Peserta didik pada siklus ini diberikan misi sains yang mana untuk mengukur pemahaman materi tentang buah. Peserta didik sangat antusias dan tertarik untuk memecahkan misi tersebut. Dilanjutkan dengan menentukan perencanaan proyek dan menyusun jadwal, menentukan pembagian tugas, menyelesaikan proyek secara kelompok. Guru melakukan pendampingan dengan berkeliling kelompok ke kelompok. Hasil observasi pada siklus II menunjukkan peningkatan kreativitas dari siklus I ke siklus II. Terlihat dari kreativitas peserta didik menghasilkan produk. Persentase rata-rata kreativitas peserta didik meningkat dari 69% menjadi 79% menunjukkan indikator tinggi dengan nilai kenaikan sebesar 10%. Penilaian produk yang dihasilkan peserta didik menunjukkan nilai rata-rata keseluruhan naik dari 93% menjadi 99% dengan kenaikan sebesar 6%.

### Pembahasan

Penelitian dengan variabel kreativitas, hasil belajar peserta didik dan model *Project Based Learning (PjBL)* dilaksanakan di kelas IV C SDN Sendangmulyo 02 dengan menghasilkan proyek *pop up book* sederhana. Hasil penelitian ini akan membahas kreativitas dan hasil belajar peserta didik selama pembelajaran IPAS materi Tumbuhan, sumber kehidupan di bumi topik bunga dan buah dengan menerapkan model *Project Based Learning (PjBL)*. Setelah menganalisis data dari kedua siklus yang dilaksanakan dengan model *Project Based Learning (PjBL)* didapatkan hasil peningkatan kreativitas peserta didik selama proses pembelajaran, meningkatnya kreativitas membuat produk *pop up* yang dihasilkan peserta didik dan diikuti dengan meningkatnya hasil belajar peserta didik dari siklus I ke siklus II.

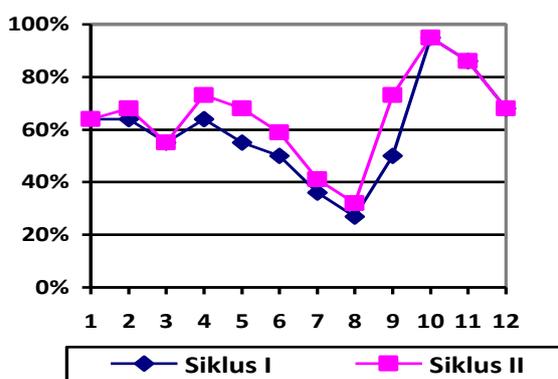
Analisis data observasi peningkatan kreativitas pada siklus I dan siklus II peserta didik kelas IV C SDN Sendangmulyo 02 dapat dilihat pada tabel 1.

**Tabel 1.** Tingkat Kreativitas Peserta Didik dalam Pelaksanaan Pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)*

No	Indikator Kreativitas	Siklus	
		I	II
1.	Memiliki rasa ingin tahu besar	65%	65%
2.	Sering mengajukan pertanyaan berbobot	46%	58%
3.	Memberikan banyak gagasan dan usul dalam suatu masalah	58%	73%
4.	Mampu menyatakan pendapat secara spontan dan tidak malu-malu	73%	90%
5.	Mempunyai dan menghargai rasa keindahan	69%	88%
6.	Mempunyai pendapat sendiri dan mampu mengungkapkannya, tidak mudah terpengaruh orang lain	73%	73%
7.	Memiliki rasa humor tinggi	65%	65%
8.	Mempunyai imajinasi yang kuat	54%	85%

9.	Mampu mengajukan pemikiran, gagasan pemecahan masalah yang berbeda dari orang lain (orisinal)	54%	77%
10	Dapat bekerja sendiri	88%	88%
11.	Senang mencoba hal-hal baru	88%	88%
12.	Mampu mengembangkan atau merinci suatu gagasan (kemampuan elaborasi)	92%	92%
<b>Rata-rata</b>		<b>69%</b>	<b>79%</b>

Tabel 1. Merupakan analisis hasil observasi kreativitas pada pembelajaran siklus I dan siklus II. Dapat terlihat pada tabel bahwa terjadi peningkatan kreativitas dari siklus I ke siklus II. Presentase siklus I menunjukkan bahwa kreativitas peserta didik baru mencapai 69% dengan kategori sedang sedangkan siklus II naik menjadi 79% menunjukkan kategori tinggi dengan nilai kenaikan 10%. Pada siklus I persentase terendah terlihat pada indikator sering mengajukan pertanyaan yang berbobot demikian juga pada siklus II. Namun indikator sering mengajukan pertanyaan berbobot rata-rata 46% meningkat menjadi 58%. Hasil persentase tertinggi terdapat pada indikator mampu mengembangkan atau merinci suatu gagasan (kemampuan elaborasi) yaitu mencapai 92% baik pada siklus I maupun siklus II. Peningkatan kreativitas peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran *Project Based Learning* lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar berikut ini.



**Gambar 1.** Tingkat Kreativitas Peserta Didik dalam Pelaksanaan Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL)

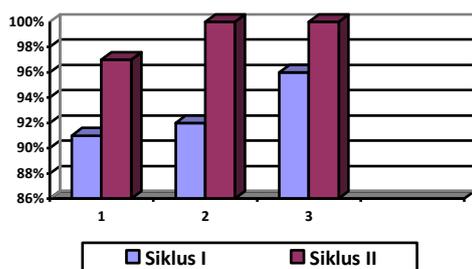
Dari gambar 1 dapat terlihat bahwa indikator kreativitas nomor 1 mempunyai nilai rata-rata sama yaitu sebesar 65%. Indikator ke 2 terjadi peningkatan dari 46% menjadi 58%. Indikator ke 3 terjadi peningkatan dari 58% ke 73%. Indikator ke 4 mengalami peningkatan dari 73% ke 90%. Indikator 5 mempunyai dan menghargai rasa keindahan dari 69% naik sebesar 19% menjadi 88%. Indikator ke 6 menunjukkan kesamaan yaitu memperoleh nilai rata-rata sebesar 73%. Diikuti indikator ke 7 yang memiliki nilai rata-rata yang sama sebesar 65%. Sedangkan pada indikator ke 8, dari 54% meningkat menjadi 85%. Indikator ke 9 menunjukkan peningkatan dari 54% menjadi 77%. Indikator 10 dan 11 tidak terjadi peningkatan dengan nilai rata-rata yang sama yaitu 88%. Demikian indikator ke 12 menunjukkan persamaan dengan perolehan nilai rata-rata tertinggi yaitu kedua siklus 92%.

Dalam penelitian ini, hasil karya/produk peserta didik yang dihasilkan di analisis dan menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata secara kelompok. Hasil penilaian terhadap produk peserta didik pada siklus I dan II dapat dilihat pada tabel 2 berikut ini.

**Tabel 2.** Hasil Penilaian Produk Siswa dalam Pelaksanaan Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL)

No	Aspek Penilaian	Siklus I	Siklus II
1.	Kesesuaian Materi	91%	97%
2.	Kelengkapan pop-up	92%	100%
3.	Kreativitas karya	96%	100%
<b>Rata-rata</b>		<b>93%</b>	<b>99%</b>

Dari hasil penilaian produk yang dihasilkan peserta didik, diketahui bahwa pada aspek kesesuaian materi mengalami peningkatan dari 91% menjadi 97%. Kelengkapan *pop up* mengalami peningkatan signifikan sebesar 8% dari 92% menjadi 100%. Dalam hal kreativitas karya mengalami peningkatan sebesar 4% yang mana siklus I memperoleh hasil 96% menjadi siklus II dengan hasil 100%. Hasil penilaian produk peserta didik dapat dilihat pada gambar 2 berikut ini.



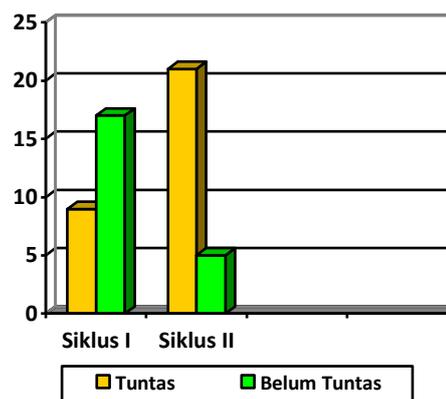
**Gambar 2.** Hasil Penilaian Produk *Pop up* Peserta Didik dalam Pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)*

Dalam penelitian ini juga terlihat hasil belajar kognitif peserta didik. Berdasarkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan oleh guru dan peserta didik pada akhir pembelajaran. Peserta didik diberikan evaluasi untuk mengetahui tingkat pemahaman kognitif peserta didik terhadap materi Tumbuhan, sumber kehidupan di bumi topik bunga dan buah. Adapun hasil dari evaluasi disajikan dalam tabel berikut.

**Tabel 3.** Hasil Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)*

No	Aspek Penilaian	Siklus I	Siklus II
1.	Peserta didik tuntas	9	21
2.	Peserta didik belum tuntas	17	5
3.	Presentase ketuntasan klasikal (%)	34%	81%

Tabel 3. Menunjukkan hasil analisis terhadap evaluasi belajar siklus I dan siklus II. Terlihat dari hasil analisis data yang diperoleh saat evaluasi menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dari siklus I ke siklus II. Dari Persentase klasikal siklus I menunjukkan 9 dari 26 peserta didik tuntas atau sebesar 34% persen yang memenuhi KKM. Sedangkan pada siklus II terjadi peningkatan dari 9 peserta didik yang tuntas menjadi 21 peserta didik yang mencapai KKM atau sebesar 81%, hanya tersisa 5 peserta didik yang belum memenuhi ketuntasan.



**Gambar 3.** Data Hasil Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)*

Hasil perolehan siklus I dan siklus II sesuai dengan ciri-ciri kreativitas menurut Munandar (2006). Ciri-ciri tersebut meliputi 1) memiliki rasa ingin tahu besar; 2) sering mengajukan pertanyaan berbobot; 3) memberikan banyak gagasan dan usul dalam suatu masalah; 4) mampu menyatakan pendapat secara spontan dan tidak malu; 5) mempunyai dan menghargai rasa keindahan; 6) mempunyai pendapat sendiri dan mampu mengungkapkannya, tidak mudah terpengaruh orang lain; 7) memiliki rasa humor tinggi; 8) mempunyai imajinasi kuat; 9) mampu mengajukan pemikiran, gagasan pemecahan masalah yang berbeda dari orang lain (orisinal); 10) dapat bekerja sendiri; 11) senang mencoba hal-hal baru; 12) mampu mengembangkan atau merinci suatu gagasan terbukti dari hasil yang didapatkan pada siklus I dan II terdapat indikator yang mengalami peningkatan.

Pada data tabel 1. Terkait indikator kreativitas menunjukkan peserta didik memiliki rasa ingin tahu cukup tinggi. Ditunjukkan dengan peserta didik aktif mengajukan pertanyaan-pertanyaan, mengusulkan gagasan dan ide dalam pembuatan proyek dan mampu menyatakan pendapat dan mempertahankannya. Melalui *PjBL* peserta didik terlihat memiliki rasa menghargai keindahan, mempunyai imajinasi kuat dan mempunyai gagasan yang berbeda dari orang lain. Peserta didik juga aktif menyelesaikan proyek secara

mandiri sesuai tugas masing-masing dalam kelompok, mencoba membuat *pop up* dengan model bentuk kreasi yang berbeda. Secara tidak langsung kreativitas peserta didik terasah dan mampu meningkatkan aktivitas belajar mereka. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Yanuar Eko Saputro (2016) yang menyatakan bahwa model *Project Based Learning (PjBL)* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa.

Hasil belajar yang diperoleh peserta didik secara kognitif juga mengalami peningkatan sebanyak 21 peserta didik tuntas dan tertinggal 5 peserta didik yang belum memenuhi ketuntasan dengan persentase klasikal ketuntasan sebesar 81%. Pada siklus I rata-rata kelas adalah 61 dengan skor tertinggi 90 dan skor terendah 20 dengan persentase ketuntasan sebesar 34%. Pada siklus II rata-rata kelas naik menjadi 82 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 30 dengan persentase 81%. Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya oleh (Nugraha et al., 2018) dimana tes hasil belajar IPA yang sudah dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar IPA SD. Penelitian ini juga sesuai dengan penelitian yang sudah dilakukan oleh (Septiasih et al., 2016) dimana tes hasil belajar IPA yang sudah dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar IPA SD.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa melalui model *Project Based Learning (PjBL)* selain meningkatkan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran dan dalam menghasilkan karya/produk juga memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar secara kognitif. Hal ini sejalan dengan penelitian Lismawati Salman (2017) yang menunjukkan bahwa model *Project Based Learning (PjBL)* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa ditunjukkan dengan hasil analisis uji t pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  didapat t hitung sebesar 16,96 sedangkan nilai t tabel sebesar 1,681 sehingga  $H_0$  ditolak

dan diterima  $H_1$ , dengan kesimpulan model *Project Based Learning (PjBL)* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)*, dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar IPAS peserta didik di kelas IV C SDN Sendangmulyo 02. Peserta didik mampu membuat produk/karya kreativitas mereka. Sehingga indikator kreativitas dapat dicapai. Peserta didik dapat menyajikan materi ke dalam bentuk produk *pop up* sederhana. Dapat pula menunjukkan hasil belajar yang baik. Dibuktikan dengan hasil evaluasi belajar mengalami peningkatan persentase dalam setiap siklusnya.

#### UCAPAN TERIMAKASIH

Terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu dalam penyusunan penelitian ini. Terima kasih kepada dosen pembimbing lapangan ibu Farida Nursyahidah, S.Pd., M.Pd. yang telah membimbing penulis hingga tersusunnya artikel ini dan membimbing pelaksanaan kegiatan belajar mengajar siklus hingga pengambilan data penelitian. Terima kasih pada ibu Suherni, S.Pd. selaku guru pamong yang telah membimbing penulis ketika melakukan pengambilan data dilapangan. Terimakasih juga pada Ibu Aini Zahra, S.Pd. selaku guru kelas IV C SDN Sendangmulyo 02 yang telah memberikan masukan dan saran dalam proses pelaksanaan kegiatan pembelajaran, serta semua bantuan dan dukungan yang diberikan sangatlah berarti dan membantu dalam kelancaran penelitian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ardiansyah, A. A., & Nana, N. (2020). Peran Mobile Learning Sebagai Inovasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Di Sekolah. *Indonesian Journal Of Educational Research And Review*, 47–56.
- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Facette, Fersita Felicia. (2018). “Hadapi Revolusi Industri 4.0, Kemendikbud Buat Lima Kompetensi”. Jakarta: Jawa Pos, 2 Mei 2018.
- Ilyas, A., & Bahagia, B. (2021). Pengaruh Digitalisasi Pelayanan Publik Terhadap Kinerja Pegawai Pada Masa Pandemi Di Lembaga Pendidikan Dan Pelatihan. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 5231–5239
- Munandar, Utami. (2006). *Kretifitas dan Keberbakatan, Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif dan Bakat*. Jakarta: Gramedia.
- Naim, Ngainun. (2009). *Menjadi Guru Inspiratif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Nugraha, A. R., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (Pjbl) Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Ipa Pada Siswa Kelas 5 Sd. *Kalam Cendekia Pgsd Kebumen*, 6(4.1).
- Salman, Lismawati, dkk. (2017). “Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) yang Disertai dengan Peta Konsep terhadap Hasil Belajar Siswa” *Entropi: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran Sains* Vol. 12 No.2 Agustus 2017.
- Saputra, Y. E. (2016). *Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (Pjbl) Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Septiasih, N. W. A., Japa, I. G. N., & Arini, N. W. (2016). Penerapan Project Based Learning Berbantuan Video Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Ipa Di Sd. *Mimbar Pgsd Undiksha*, 4(1).
- Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29–39.
- Tim Reality. (2008). *Kamus Terbaru Bahasa Indonesia*. Surabaya: Reality Publisher.
- Wena, Meda. (2015). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara.