



## Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Kelas 4 SDN Kedungsukodani Sidoarjo

Indah Nur Fadilah<sup>1</sup>, Syamsul Ghufron<sup>2</sup>, Lilik Sulistyowati<sup>3</sup>, Dwi Muslima Wati<sup>4</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya

<sup>3,4</sup>SDN Kedungsukodani Sidoarjo

[4120022213@student.unusa.ac.id](mailto:4120022213@student.unusa.ac.id)<sup>1</sup>, [syamsulghufron@unusa.ac.id](mailto:syamsulghufron@unusa.ac.id)<sup>2</sup>,

[liliksulistyowatispd@gmail.com](mailto:liliksulistyowatispd@gmail.com)<sup>3</sup>, [dwimus81@gmail.com](mailto:dwimus81@gmail.com)<sup>4</sup>

**Abstract:** This study aims to examine the increase in student creativity through the application of the Project Based Learning (PjBL) learning model in learning. The method used by researchers is Classroom Action Research. The research location was SDN Kedungsukodani Sidoarjo with 18 fourth grade students as research subjects. Data analysis technique uses descriptive qualitative. The results showed that the creativity of students increased during 2 learning cycles using the Project Based Learning (PjBL) learning model with each percentage of completeness. The percentage of completeness in cycle I was only 44.4% and experienced an increase in cycle II of 88.8%. So that the percentage of completeness has increased by 44.4%. The average score of students in cycle I was 65.2 and the average score of students in cycle II was 81.25. It means that the average value of cycle I and cycle II has increased by 16.05.

**Keywords:** Creativity; learning model; Project Based Learning (PjBL)

**Abstrak:** Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengkaji peningkatan kreativitas peserta didik melalui penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dalam pembelajaran. Metode yang digunakan oleh peneliti adalah Penelitian Tindakan Kelas. Lokasi penelitian yakni SDN Kedungsukodani Sidoarjo dengan subjek penelitian peserta didik kelas empat sebanyak 18 peserta didik. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas peserta didik meningkat selama 2 siklus pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dengan masing-masing prosentase ketuntasan. Persentase ketuntasan pada siklus I hanya sebesar 44,4% dan mengalami peningkatan di siklus II sebesar 88,8%. Sehingga presentase ketuntasan mengalami kenaikan sebesar 44,4%. Rata-rata nilai peserta didik pada siklus I yakni 65,2 dan rata-rata nilai peserta didik pada siklus II yakni 81,25. Berarti nilai rata-rata siklus I dan siklus II mengalami peningkatan sebesar 16,05.

**Kata kunci:** Kreativitas; model pembelajaran; *Project Based Learning* (PjBL)

### PENDAHULUAN

Dalam pembelajaran, tentunya diperlukan suatu pedoman untuk mengukur ketercapaian kompetensi peserta didik. Berdasarkan wawancara dengan guru kelas 4 SDN Kedungsukodani Sidoarjo, kurikulum merdeka sudah tidak menggunakan KKM atau kriteria ketuntasan minimal, namun menggunakan KTKP yang merupakan rangkaian tolok ukur sampai mana peserta didik telah berada pada kompetensi tertentu dalam suatu tujuan pembelajaran. KTKP yang ditentukan di SD tersebut untuk kelas 4 yakni peserta didik dinyatakan tuntas apabila mencapai nilai 74 pada mata pelajaran IPAS dan nilai 70 pada pelajaran

Matematika. Pada kurikulum merdeka tidak mempunyai pembeda pada penilaian sikap, pengetahuan, dan keterampilan (Sari dkk., 2023).

Berdasarkan hasil ujian sumatif semester 1, didapati masih 22,2% peserta didik yang berhasil tuntas dalam penilaian keterampilan. Kenyataan lain peserta didik cenderung melakukan duplikat ketika membuat suatu karya karena telah tersedianya bahan serta contoh karya. Selain itu, guru merasa bahwa belum banyak

mengimplementasikan metode pembelajaran yang bervariasi sehingga membuat peserta didik kurang memiliki kesempatan untuk mengembangkan kemampuan diri dan tidak leluasa mengekspresikan kreativitasnya. Menurut (Sidiq & Muqowim, 2020), banyak sekolah formal yang menuntut peserta didik pada untuk bisa melakukan hal yang sama satu sama lain sehingga anak tidak bebas dan leluasa memilih sesuatu yang mereka minati.

Setiap individu pada diri peserta didik pasti memiliki potensi dan kreativitas yang berbeda satu sama lain. Kreativitas yang ada tersebut perlu dikembangkan dan ditingkatkan dengan menerapkan model pembelajaran yang didalamnya dapat digunakan untuk menggali kreativitas yang dimiliki peserta didik. Model pembelajaran yang dirasa tepat untuk mengoptimalkan kreativitas dalam diri peserta didik yakni Project Based Learning atau PjBL. Hal tersebut sesuai dengan (Surya dkk., 2018), yang menyatakan bahwa model pembelajaran PjBL dapat memunculkan kegiatan pembelajaran yang dapat membuat peserta didik berekspresi dalam hal kreativitas karena didalamnya memuat kegiatan yang menyenangkan bagi anak.

Penggunaan model pembelajaran Project Based Learning atau PjBL memiliki potensi dalam meningkatkan kreativitas peserta didik. Sejalan dengan pendapat (Mega Farihatun dkk., 2019), pembelajaran dengan menggunakan PjBL dapat meningkatkan dorongan pada peserta didik untuk leluasa mengaktualisasikan kemauan peserta didik saat belajar dari proses pembuatan proyek. Selain itu, model PjBL merupakan salah satu model pembelajaran kreatif yang memfasilitasi peserta didik untuk memecahkan masalah, bersosialisasi antar teman, kreativitas dalam berfikir, serta pembuatan suatu karya sehingga model ini dapat meningkatkan kreativitas yang dimiliki oleh setiap peserta didik (Adony Natty dkk., 2019).

## METODE

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas (classroom action research) adalah penelitian oleh peneliti atau guru dengan melakukan tindakan di dalam kelas. Prosedur penelitian tindakan kelas terdiri dari beberapa siklus dan setiap siklus terdiri dari tahapan yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, dan refleksi. Tahap-tahap tersebut saling berkaitan satu sama lain sehingga sering disebut dengan siklus (Susilowati, 2018).

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Kedungsukodani yang beralamat di Jl. Randu Desa Kedungsukodani Kecamatan Balongbendo Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur. Waktu penelitian ini dilaksanakan terhitung sejak 20 Februari 2023 sampai 6 Mei 2023. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas 4 di SDN Kedungsukodani yang berjumlah 18 dengan jumlah laki-laki 10 peserta didik dan perempuan 8 peserta didik. Objek penelitian ini adalah kreativitas peserta didik di kelas 4 SDN Kedungsukodani Tahun Pelajaran 2022/2023.

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif yang merupakan suatu metode penelitian yang sifatnya memberikan gambaran dari kejadian asli atau fakta sesuai dengan perolehan data yang bertujuan untuk melihat peningkatan dari proses kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik dalam kelas. Adapun teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk memperoleh data mengenai aktivitas proses belajar peserta didik, sedangkan dokumentasi dilakukan dengan mencari data sebagai pelengkap observasi.

Teknik pengumpulan data observasi menghasilkan data berupa aktivitas peserta didik saat proses pembelajaran. Pelaksanaan observasi menggunakan lembar observasi yang berisi tentang indikator kreativitas yang muncul pada diri peserta didik saat proses pembelajaran. Adapun indikator pengukuran kreativitas meliputi kelancaran, kelenturan/keluwesannya, orisinalitas, dan kerincian (Sugito, 2018).

Sedangkan data dari dokumentasi berupa lembar perencanaan dan LKPD yang dilaksanakan peserta didik serta lembar penilaian keterampilan oleh guru untuk melihat hasil kreativitas peserta didik. Adapun analisis lembar observasi menggunakan rumus sebagai berikut.

Keterangan

P = prosentase frekuensi kejadian yang muncul

n = banyaknya aktivitas peserta didik yang muncul N = jumlah aktivitas keseluruhan (Arikunto, 2006)

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Analisis data ketuntasan kreativitas peserta didik dari hasil penilaian keterampilan dihitung menggunakan rumus:

$$N = \frac{\text{jumlah peserta didik tuntas}}{\%} \times 100$$

Keterangan:

N = Porsentase ketuntasan (Arikunto, 2006)

## HASIL

Penelitian pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) dilakukan dalam 2 siklus. Penelitian tindakan kelas yang dilakukan pada siklus I dan siklus II pada tahap perencanaan dilakukan sebagai persiapan sebelum melaksanakan pembelajaran dengan membuat dan menyusun perangkat pembelajaran berupa modul ajar, bahan ajar, media pembelajaran, LKPD, dan instrumen penilaian. Selain itu, peneliti juga menyiapkan instrumen penelitian berupa lembar observasi. Tahap pelaksanaan pembelajaran siklus I dilaksanakan pada tanggal 30 Maret 2023, sementara pelaksanaan pembelajaran siklus II dilaksanakan tanggal 6 April 2023 di SDN Kedungsukodani. Setiap siklus dilaksanakan dengan alokasi waktu satu jam pelajaran atau 1 x 35 menit. Hasil pelaksanaan pembelajaran siklus I dengan mata pelajaran IPAS dilakukan penilaian keterampilan untuk mengukur ketercapaian pembelajaran. Berikut penyajian data penilaian keterampilan siklus I:

Tabel 1 Data Penilaian Keterampilan Siklus I

No	Uraian	Hasil Siklus
1	Nilai rata-rata	65,2
2	Jumlah peserta didik yang belum tuntas	10
3	Jumlah peserta didik yang tuntas	8
4	Persentase ketuntasan belajar	44,4%

Berdasarkan tabel 1, diketahui bahwa pembelajaran dengan menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) didapati nilai rata-rata keterampilan peserta didik adalah 65,2 dengan ketutansan belajar 44,4% yang berarti terdapat 8 dari 18 peserta didik telah tuntas. Berdasarkan pembelajaran siklus 1 menunjukkan bahwa secara klasikal, hasil pembelajaran belum tuntas karena persentase ketuntasan masih 44,4% atau peserta didik yang memperoleh nilai  $\geq 74$  hanya 8 saja. Padahal ketuntasan yang dikehendaki sebesar 85%. Hal ini terjadi karena bahan pembuatan poster untuk menyusun proyek tidak keseluruhan dari peserta didik, beberapa bahan seperti gambar untuk menyusun poster diberi oleh guru sehingga peserta didik kurang bebas untuk mengekspresikan kreativitasnya.

Selanjutnya pada pembelajaran siklus II perbaikan dilakukan dengan cara meminta peserta didik bebas berekspresi. Peserta didik diminta untuk mencari sendiri bahan membuat proyek. Proyek pada siklus II yakni membuat diagram batang, sehingga peserta didik mencari dan memilih sendiri data keragaman penduduk 1 RT kemudian data yang dikumpulkan disajikan dalam bentuk diagram batang. Berikut penyajian data penilaian keterampilan siklus II.

Tabel 2 Data Penilaian Keterampilan Siklus II

No	Uraian	Hasil Siklus
1	Nilai rata-rata	81,25

2	Jumlah peserta didik yang belum tuntas	2
3	Jumlah peserta didik yang tuntas	16
4	Persentase ketuntasan belajar	88,8%

Berdasarkan tabel 2, didapati nilai rata-rata keterampilan peserta didik adalah 81,25 dengan ketuntasan belajar 88,8% yang berarti terdapat 16 dari 2 peserta didik telah tuntas. Sehingga, secara klasikal ketuntasan belajar sudah termasuk pada kategori tuntas. Peningkatan yang diperoleh pada siklus II lebih baik daripada siklus I.

## PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan pembelajaran siklus I dan siklus II, diketahui bahwa kreativitas peserta didik meningkat pada siklus II. Hal tersebut dikarenakan adanya perbaikan pembelajaran yang memfasilitasi peserta didik untuk bebas mengekspresikan proyeknya mulai dari awal atau mulai dari perencanaan proyek. Peserta didik yang memahami langkah proyeknya dari awal akan memiliki kendali yang leluasa untuk mengaktualisasikan kemauannya saat proses pembuatan proyek. Sehingga penilaian keterampilan yang mengukur kreativitas peserta didik dapat meningkat.

Penelitian tindakan kelas yang digunakan untuk meningkatkan kreativitas peserta didik melalui model *Project Based Learning* (PjBL) di SDN Kedungsukodani Sidoarjo menghasilkan peningkatan yang maksimal. Seluruh peserta didik mengikuti dengan baik mulai dari pembelajaran pada siklus I dan siklus

II. Rata-rata nilai keterampilan peserta didik mengalami peningkatan. Rata-rata nilai peserta didik pada siklus I yakni 65,2 dan rata-rata nilai peserta didik pada siklus II yakni 81,25. Berarti nilai rata-rata siklus I dan siklus II mengalami peningkatan sebesar 16,05 yang menandakan bahwa penggunaan model *Project Based Learning* (PjBL) efektif untuk meningkatkan kreativitas peserta didik.

Selain itu, jumlah peserta didik yang memperoleh nilai tuntas juga mengalami peningkatan. Pada siklus I peserta didik yang tuntas sebanyak 8 orang, sedangkan pada siklus II peserta didik yang tuntas sebanyak 16 orang. Berdasarkan hal tersebut, berarti persentase ketuntasan belajar peserta didik juga mengalami peningkatan. Dari siklus I yang persentasenya hanya 44,4% saja, mengalami peningkatan di siklus II sebesar 88,8%. Sehingga persentase ketuntasan mengalami kenaikan sebesar 44,4%.

## SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian tindakan kelas mengenai penggunaan model *Project Based Learning* (PjBL) dalam pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas peserta didik, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar pada siklus I dan siklus II mengalami peningkatan. Hal tersebut dilihat dari ketuntasan klasikal, yang mana rata-rata nilai peserta didik pada siklus I yakni 65,2 dan rata-rata nilai peserta didik pada siklus II yakni 81,25. Berarti nilai rata-rata siklus I dan siklus II mengalami peningkatan sebesar 16,05. Selain itu, persentase ketuntasan pada siklus I hanya sebesar 44,4% dan mengalami peningkatan di siklus II sebesar 88,8%. Sehingga persentase ketuntasan mengalami kenaikan sebesar 44,4%. Persentase ketuntasan sebesar 88,8% berarti 88,8% peserta didik di kelas telah tuntas dan mendapat nilai di atas kriteria. Dengan persentase ketuntasan sebesar 88,8% yang berarti telah mencapai hasil yang dikehendaki yakni ketuntasan sebesar 85% sehingga dapat dikatakan berhasil.

Selanjutnya, saran yang dapat penulis sampaikan yakni penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam penelitian sejenis. Penulisan artikel ini masih banyak terdapat kesalahan sehingga dapat dikembangkan lagi untuk memperbaiki proses pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adony Natty, R., Kristin, F., Anugraheni, I., Kristen Satya Wacana, U., & Tengah, J. (2019). *PENINGKATKAN KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING PADA SISWA SEKOLAH DASAR* (Vol. 3, Nomor 4). <https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Rineka Cipta.
- Mega Farihatun, S., Pendidikan Ekonomi, J., & Ekonomi, F. (2019). Keefektifan Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Ter-hadap Peningkatan Kreativitas Dan Hasil Belajar. *Economic Education Analysis Journal*, 8(2), 635–651. <https://doi.org/10.15294/eeaj.v8i2.31499>
- Sari, F. I., Sunendar, D., & Anshori, D. (2023). *Analisis Perbedaan Kurikulum 2013 Dan Kurikulum Merdeka* (Vol. 5). <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i1.10843>
- Sidiq, A. M., & Muqowim. (2020). SELING Jurnal Program Studi PGRA PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK MELALUI KONSEP MERDEKA BELAJAR DI SANGGAR ANAK ALAM. *SELING: Jurnal Program Studi PGRA*, 6(2), 146–156. <https://doi.org/https://doi.org/https://doi.org/10.29062/seling.v6i2.630>
- Sugito. (2018). *MASALAH KREATIVITAS DAN PENGUKURANNYA*.
- Surya, A. P., Relmasira, S. C., Tyas, A., & Hardini, A. (2018). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING (PjBL) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DAN KREATIFITAS SISWA KELAS III SD NEGERI SIDOREJO LOR 01 SALATIGA. *Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Syiah Kuala JURNAL PESONA DASAR*, 6(1), 41–54.
- Susilowati, D. (2018). *PENELITIAN TINDAKAN KELAS (PTK) SOLUSI ALTERNATIF PROBLEMATIKA PEMBELAJARAN* (Vol. 02, Nomor 01). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.29040/jie.v2i01.175>