



Peningkatan Kreativitas Peserta Didik melalui Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Kelas 4 SDN Kedungsukodani Sidoarjo

Indah Nur Fadilah¹, Syamsul Ghufron², Lilik Sulistyowati³, Dwi Muslima Wati⁴

¹Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya

²Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya

³SDN Kedungsukodani Sidoarjo

⁴SDN Kedungsukodani Sidoarjo

4120022213@student.unusa.ac.id¹. syamsulghufron@unusa.ac.id².

liliksulistyowatispd@gmail.com³. dwimus81@gmail.com⁴

Abstract: The research was conducted to examine the increase in students' creativity through the model applied during learning, namely Project Based Learning (PjBL). Classroom Action Research is a method used to conduct research. The location studied was at SDN Kedungsukodani Sidoarjo using 18 fourth grade students as subjects. The data were analyzed using a qualitative descriptive technique. The research conducted showed an increase in students' creativity during 2 learning cycles using Project Based Learning (PjBL) as a learning model. The percentage of completeness in cycle I was only 44.4% then increased in cycle II with a percentage of 88.8%. So that the percentage of completeness has increased by 44.4%. The mean value of students during cycle I was 65.2 then the mean value of students during cycle II was 81.25. This means that the mean value of students in cycle I and cycle II proved to have increased by 16.05.

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

Abstrak: Penelitian dilakukan untuk mengkaji peningkatan kreativitas peserta didik melalui model yang diterapkan saat pembelajaran yakni *Project Based Learning* (PjBL). Penelitian Tindakan Kelas adalah metode yang digunakan untuk melakukan penelitian. Lokasi yang diteliti bertempat SDN Kedungsukodani Sidoarjo dengan menggunakan subjek peserta didik kelas empat yang berjumlah 18. Data dianalisis menggunakan teknik deskriptif kualitatif. Penelitian yang dilakukan memperlihatkan peningkatan pada kreativitas peserta didik selama 2 siklus pembelajaran yang menggunakan *Project Based Learning* (PjBL) sebagai model pembelajaran. Persentase ketuntasan di siklus I hanya pada 44,4% kemudian meningkat saat di siklus II dengan persentase 88,8%. Sehingga persentase ketuntasan mengalami kenaikan sebesar 44,4%. Mean nilai peserta didik saat siklus I yakni 65,2 kemudian mean nilai peserta didik ketika siklus II yakni 81,25. Berarti nilai mean peserta didik saat siklus I serta siklus II terbukti meningkat sebanyak 16,05.

Kata kunci: Kreativitas; model; *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 mata 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 variasi metode pembelajaran yang membuat peserta didik tidak dapat memiliki kesempatan untuk mengembangkan kemampuan diri dan tidak leluasa mengekspresikan kreativitasnya. Menurut (Sidiq & Muqowim, 2020), banyak sekolah formal yang menuntut peserta didik pada untuk mampu dalam suatu hal dan mewajibkan seluruh peserta didik untuk memiliki kompetensi yang sama yang membuat peserta didik tidak dengan bebas dan leluasa memilih sesuatu yang diminati.

Setiap individu peserta didik pada dirinya pasti mempunyai potensi serta kreativitas yang tidak sama. Kreativitas yang ada tersebut perlu dikembangkan dan ditingkatkan dengan menerapkan pembelajaran dengan model yang didalamnya dapat dipakai untuk menggali kreativitas yang dimiliki peserta didik. Model yang dirasa tepat dijadikan alat untuk mengoptimalkan kreativitas dalam diri yakni Project Based Learning atau PjBL. Hal tersebut sesuai dengan (Surya dkk., 2018), yang memiliki pendapat model pembelajaran PjBL mampu memunculkan langkah pembelajaran yang dapat membuat peserta didik berekspresi dalam hal kreativitas karena didalamnya memuat kegiatan yang menyenangkan bagi anak.

Penggunaan Project Based Learning atau PjBL mempunyai potensi untuk membantu peserta didik memiliki kreativitas yang meningkat. 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 dapat diartikan sebagai model yang kreatif pada pembelajaran yang memfasilitasi peserta didik dalam memecahkan masalah, bersosialisasi antar teman, kreativitas dalam berfikir, serta pembuatan suatu karya sehingga model ini dapat meningkatkan kreativitas yang sebenarnya telah ada pada diri peserta didik (Adony Natty dkk., 2019).

METODE

Penelitian yang dilakukan berjenis Tindakan Kelas (PTK) yang dapat diartikan sebagai penelitian oleh peneliti atau guru melalui cara melakukan tindakan di dalam kelas. Prosedur penelitian tindakan kelas meliputi beberapa siklus dan pada setiap siklus meliputi tahapan mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga refleksi. Tahap-tahap yang telah disebutkan memiliki kaitan antar tahapnya jadi seringkali disebut dengan siklus (Susilowati, 2018). Penelitian dilaksanakan di SDN Kedungsukodani yang berlokasi di Jl. Randu Desa Kedungsukodani Balongbendo Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur. Tempo penelitian ini dilakukan terhitung sejak 20 Februari 2023 hingga 6 Mei 2023. Subjek yang digunakan yakni peserta didik kelas empat di SDN Kedungsukodani dengan jumlah 18 dengan jumlah laki-laki 10 serta perempuan 8. Objek dari penelitian yang dilakukan yakni kreativitas pada diri peserta didik di kelas 4 SDN Kedungsukodani 2022/2023.

Teknik analisis data yang digunakan yakni deskriptif kualitatif yang merupakan salah satu metode dengan sifat memberikan gambaran dari kejadian asli sesuai perolehan data dengan tujuan melihat meningkatnya kreativitas pada diri saat pembelajaran dalam kelas. Adapun teknik pengumpulan data menggunakan observasi serta dokumentasi. Pengumpulan menggunakan observasi dilakukan untuk mengumpulkan data mengenai aktivitas proses belajar peserta didik, sedangkan dokumentasi dilakukan dengan mencari data sebagai pelengkap observasi. Teknik pengumpulan data observasi menghasilkan data berupa apa yang dilakukan peserta didik dalam kelas saat mengikuti pembelajaran. Pelaksanaan observasi menggunakan lembar yang berisi 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 lembar observasi dianalisis menggunakan rumus berikut.

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

Keterangan:

P = persentase banyaknya peristiwa yang tampak, n = banyaknya peristiwa yang tampak, N = jumlah kegiatan (Arikunto, 2006)

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

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

Keterangan:

N = Persentase kerampungan/ketuntasan, (Arikunto, 2006)

HASIL

Penelitian *Project Based Learning* (PjBL) dilakukan melalui 2 siklus pembelajaran. Dimulai dari tahap perencanaan yang dilakukan sebagai persiapan sebelum melaksanakan pembelajaran dengan membuat dan menyusun modul ajar beserta perangkatnya. Tahap pelaksanaan pembelajaran siklus I dilakukan pada 30 Maret 2023, sementara siklus II dilaksanakan tanggal 6 April 2023 di SDN Kedungsukodani. Setiap siklus dilaksanakan selama 1 x 35 menit atau satu jam pelajaran. Hasil pelaksanaan pembelajaran siklus I dengan mata pelajaran IPAS dilakukan penilaian keterampilan untuk mengukur ketercapaian pembelajaran. Berikut tabel penyajian data mengenai penilaian keterampilan I:

Tabel 1 Data Penilaian Keterampilan Siklus I

No	Uraian	Hasil
1	Nilai mean	65,2
2	Total peserta didik belum tuntas	10
3	Total peserta didik yang tuntas	8
4	Persentase ketuntasan belajar	44,4%

Menurut tabel diatas, dapat dilihat bahwa pembelajaran siklus I didapati nilai mean keterampilan peserta didik yakni 65,2 dengan ketuntasan belajar 44,4% yang berarti terdapat 8 dari 18 peserta didik telah tuntas.

Berdasarkan pembelajaran siklus 1, pembelajaran belum dikatakan tuntas karena persentase ketuntasan masih 44,4% atau peserta didik dengan nilai ≥ 74 sekadar 8 orang saja. Padahal acuan ketuntasan sebesar 85%. Situasi ini terjadi akibat 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 dilakukan perbaikan pada siklus II dengan meminta peserta didik bebas berekspres. 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 siklus II.

Tabel 2 Data Penilaian Keterampilan Siklus II

No	Uraian	Hasil
1	Nilai mean	81,25
2	Total peserta didik belum tuntas	2
3	Total peserta didik yang tuntas	16
4	Persentase ketuntasan belajar	88,8%

Dilihat dari tabel 2, didapati nilai mean keterampilan peserta didik adalah 81,25 dengan ketuntasan belajar 88,8% yang berarti terdapat 16 dari 2 orang sudah tuntas. Sehingga, pembelajaran sudah termasuk pada kategori tuntas. Peningkatan yang didapatkan di siklus II lebih banyak dibandingkan siklus I.

Pada bab ini akan dikemukakan analisis data yang diperoleh dari hasil analisis data yang telah dilakukan selama dua siklus. Setiap pelaksanaan siklus, akan dilakukan observasi terhadap hasil belajar peserta didik dan aktivitas guru oleh observer. Observer merupakan guru kelas IVA, sedangkan peneliti bertindak sebagai guru model yang melaksanakan proses pembelajaran di kelas pada tiap siklus. Selama pelaksanaan siklus pembelajaran siswa diberites berupa asesmen sumatif . Berikut hasil data yang diperoleh dari instrumen penelitian di setiap siklus:

Siklus I (Pembelajaran menggunakan metode klasikal) : hasil belajar peserta didik pada siklus I diperoleh sebesar 54% siswa yang belum memenuhi standart nilai KKM yaitu 80. Angka tersebut kategori kurang karena hanya 9 siswa saja yang dapat melampaui nilai KKM dari total keseluruhan siswa yaitu 24 siswa., sehingga hanya 46% siswa yang berhasil memenuhi KKM. Sedangkan indikator keberhasilan penelitian yang telah ditentukan, yaitu $\geq 80\%$. Pada siklus I, implementasi pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah saja sehingga beberapa peserta didik merasa bosan ketika guru menyampaikan materi. Berbagai hal tersebut menunjukkan jika pembelajaran pada siklus 1 masih memerlukan perbaikan pada siklus berikutnya.

Siklus II (Implementasi model Team Games Tournament) : Dalam siklus II ini terdapat kegiatan yaitu melakukan games atau permainan antar anggota kelompok dan membuat proyek sehingga menjadikan peserta didik tertarik untuk belajar. Adanya tindakan pada siklus II ini, menjadikan peserta didik aktif dan antusias dalam belajar materi keliling bangun datar. Hal tersebut didasarkan pada hasil observasi hasil belajar peserta didik yang mengalami peningkatan pada siklus II dengan presentase siswa yang memenuhi standar diatas KKM sebesar 83%. Angka tersebut termasuk dalam kategori sangat baik dan telah memenuhi indikator keberhasilan. Berikut merupakan diagram hasil belajar dan ketuntasan siswa kelas IVA:

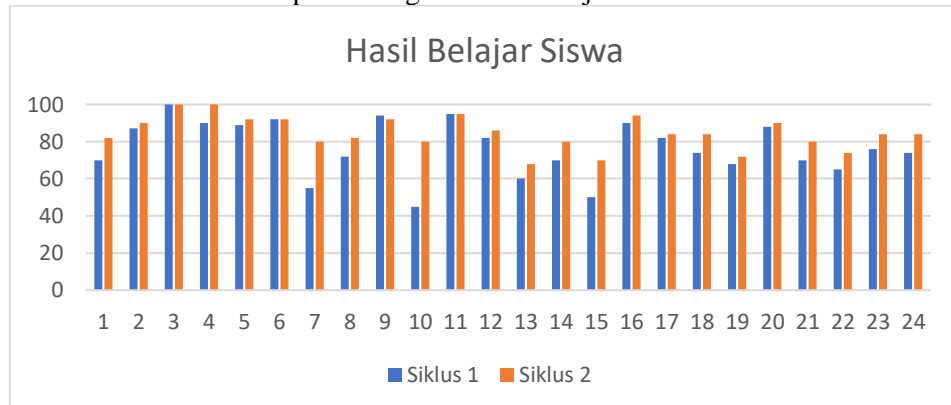


Diagram 1. Hasil belajar siswa siklus 1 dan siklus 2

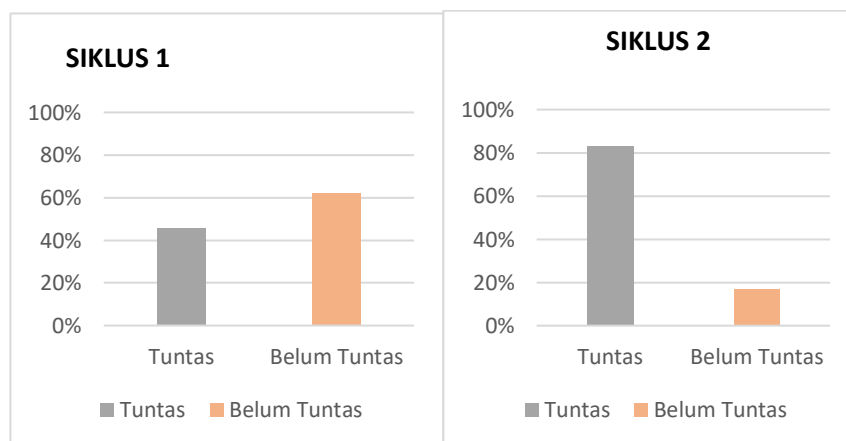


Diagram 2. Perbandingan hasil belajar siswa siklus 1 dengan siklus 2.

Berdasarkan hasil data perolehan di atas, setiap peserta didik mengalami peningkatan hasil belajar. Beberapa peserta didik mengalami peningkatan secara signifikan karena pemberian tindakan pada siklus II sesuai harapan peserta didik. Meskipun ada 15 peserta didik yang belum tuntas pada siklus I, mengalami penurunan menjadi 4 peserta didik pada siklus II bagi yang belum tuntas. Hal tersebut dipicu dengan keaktifan peserta didik dalam belajar sehingga banyak yang faham akan materi lalu berhasil atau tuntas pada siklus II. Pada siklus I hanya 46 % yang tuntas dan meningkat pada siklus II dengan perolehan 83% dengan kategori sangat baik maka dari itu penelitian ini dianggap berhasil.

PEMBAHASAN

Berdasarkan pembelajaran siklus I serta siklus II, diketahui bahwasanya kreativitas peserta didik meningkat karena adanya perbaikan dalam 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 mengalami peningkatan.

Penelitian ini berhasil menghasilkan peningkatan yang maksimal. Seluruh peserta didik mengikuti dengan baik saat pembelajaran pada siklus I serta siklus II. Mean nilai keterampilan peserta didik meningkat yakni pada siklus I yakni 65,2 menjadi 81,25 saat siklus II. Berarti mean meningkat sebesar 16,05

Selain itu, total peserta didik dengan nilai tuntas pun meningkat. Total peserta didik tuntas saat siklus I sebanyak 8 orang dan 16 orang pada siklus II. Berdasarkan hal tersebut, berarti presentase ketuntasan juga meningkat. Dari siklus I yang persentase ketuntasannya hanya 44,4% saja, mengalami peningkatan di siklus II sebesar 88,8%. Sehingga presentase ketuntasan mengalami kenaikan sebesar 44,4%.

SIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil yang telah dijabarkan, kesimpulannya tujuan penelitian dapat tercapai karena menunjukkan peningkatan. Mean nilai peserta didik saat siklus I yakni 65,2 kemudian mean nilai peserta didik ketika siklus II yakni 81,25. Berarti nilai mean peserta didik saat siklus I serta siklus II terbukti meningkat sebanyak 16,05. Sehingga presentase 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.

Saran penulis, hasil penelitian ini bisa dijadikan acuan untuk menyusun 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>