

EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN *PROJECT BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS PESERTA DIDIK DI KELAS V SD NEGERI KEPATIHAN

Puji Ingtiyasningsih¹, Nurhidayati², Nur Ngazizah³
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Purworejo, Indonesia
Puji.ingtiyas24@gmail.com¹, nurhidayati@umpwr.ac.id², ngazizah@umpwr.ac.id³

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 17-08-2022
Disetujui: 04-09-2022

Kata Kunci:

Kreativitas;
model pembelajaran;
project based learning

ABSTRAK

Abstrak: Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran *project based learning* terhadap peningkatan kreativitas peserta didik dalam materi siklus air di kelas V SD Negeri Kepatihan. Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen semu. Penelitian eksperimen semu terdapat desain penelitian. Di dalam desain penelitian terdapat dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Subyek penelitian yaitu peserta didik kelas V SD Negeri Kepatihan tahun pelajaran 2021/2022 dengan jumlah 24 peserta didik. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan metode observasi, metode tes, dan metode dokumentasi. Hasil penelitian diperoleh bahwa nilai kreativitas pada kelas eksperimen memiliki rata-rata 88, pada kelas kontrol memiliki rata-rata 66. Hasil nilai *posttest* pada kelas eksperimen memiliki rata-rata 90, pada kelas kontrol memiliki rata-rata 69. Uji hipotesis penelitian menggunakan uji t, berdasarkan perhitungan uji t dengan taraf signifikansi 5% diperoleh signifikansi (2-tailed) sebesar $0,00 < 0,05$, dan $0,002 < 0,05$, maka H_0 di tolak H_a diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *project based learning* efektif terhadap peningkatan kreativitas pada materi siklus air kelas V SD Negeri Kepatihan

Abstract: The purpose of this study was to determine the effectiveness of the project based learning model on increasing the creativity of students in the water cycle material in class V SD Negeri Kepatihan. This research method uses a quasi-experimental research method. This quasi-experimental research has a research design. In the research design, there are two classes, namely the experimental class and the control class. The research subjects are fifth grade students of SD Negeri Kepatihan for the academic year 2021/2022 with a total of 24 students. Data collection techniques in this study were carried out by observation methods, test methods, and documentation methods. Based on the results of the study, it was found that the creativity value in the experimental class had an average of 88, the control class had an average of 66. The results of the posttest scores in the experimental class had an average of 90, in the control class had an average of 69. The research hypothesis was tested using t test, based on the calculation of the t test with a significance level of 5% obtained a significance (2-tailed) of $0.00 < 0.05$, and $0.002 < 0.05$, then H_0 is rejected, H_a is accepted. So it can be concluded that the project-based learning model is effective in increasing creativity in the water cycle material for class V SD Negeri Kepatihan.

A. LATAR BELAKANG

Pembelajaran adalah suatu proses pengaturan, pengorganisasian lingkungan sekitar peserta didik sehingga menumbuhkan dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi dalam proses belajar. Pembelajaran sebagai proses memberikan bimbingan atau membantu peserta didik dalam

melaksanakan proses belajar (Pane & Darwis Dasopang, 2017: 337).

IPA adalah ilmu yang mempelajari fenomena alam yang kaitannya dengan makhluk hidup dan benda mati Pembelajaran IPA sangat bergantung pada peran guru dalam menciptakan model pembelajaran yang dapat meningkatkan dan melibatkan peserta didik secara efektif dalam proses pembelajaran. Guru dalam proses pembelajaran

hendaknya memilih dan menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan bahan ajar. Penggunaan model pembelajaran secara signifikan dapat meningkatkan kreativitas peserta didik khususnya pada mata pelajaran IPA. Model yang digunakan bersifat nyata, baik berupa objek maupun lingkungan yang dapat berfungsi sebagai model.

Menurut (Setyowati & Mawardi, 2018: 254) *project based learning* merupakan model pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai media. Sani mengatakan *project based learning* dapat diartikan sebagai pembelajaran dengan kegiatan jangka panjang yang melibatkan peserta didik dalam merancang, membuat dan mendemonstrasikan produk untuk mengatasi masalah dunia nyata. Model pembelajaran *project based learning* dapat digunakan sebagai model pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam merencanakan, berkomunikasi, memecahkan masalah, dan mengambil keputusan yang tepat tentang masalah yang ada (Nurfitriyanti, 2016: 153).

Langkah-langkah model pembelajaran *project based learning* menurut Yulianto Aris, Fatchan A (2017: 449) meliputi: (1) menentukan pertanyaan dasar, (2) membuat rancangan proyek, (3) menyusun jadwal, (4) mengawasi kemajuan proyek, (5) penilaian hasil, (6) evaluasi pengalaman. Menurut Devi dkk (2019: 59) Langkah model *project based learning* pada penelitian ini meliputi: (1) pertanyaan dasar yang memberikan rangsangan belajar berupa pertanyaan kepada peserta didik agar peserta didik dapat timbul rasa ingin tahu untuk melakukan penelitian, (2) merancang rencana proyek. yaitu memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengidentifikasi masalah dan dirumuskan dalam bentuk asumsi dan rencana kerja proyek, (3) menyusun jadwal yaitu menetapkan jam kerja dalam proyek, (4) memonitor peserta didik yaitu tindakan pengendalian untuk mengurangi risiko kesalahan berproyek, (5) menguji hasil yaitu untuk membuktikan kebenaran atau kepaluan. Benar atau tidaknya suatu hipotesis, (6) menarik kesimpulan (generalization) yaitu proses penarikan kesimpulan dari hal-hal yang telah dilakukan. Keenam langkah model pembelajaran proyek dapat meningkatkan kemandirian peserta didik dalam belajar dan hasil belajar.

Kelebihan dari model pembelajaran *project based learning* menurut Murniarti (2017: 375) adalah: a) Mengajarkan peserta didik menggunakan pemikiran untuk mengatasi masalah bisnis. b) Melatih peserta untuk membuat prasyarat pemecahan masalah berdasarkan konsep bisnis sederhana. c) pelatihan keterampilan berpikir kritis dan kontekstual tentang masalah bisnis nyata yang kita hadapi. d) Mendidik peserta didik untuk melakukan tes untuk memverifikasi hipotesis. e) Pelatihan pemecahan masalah. Model pembelajaran *project based learning* memungkinkan peserta didik untuk merancang suatu masalah dan menemukan pemecahannya sendiri guna meningkatkan kreativitas peserta didik dalam menciptakan solusi sendiri, menjadikan kegiatan belajar lebih bermakna. untuk mereka ingat (Surya dkk, 2018: 45). Menurut Umar (2017: 5) keunggulan dalam *project based learning* adalah bahwa model pembelajaran ini adalah model pembelajaran yang sangat baik untuk mengembangkan kemampuan berpikir yang berbeda pada peserta didik, pengambilan keputusan yang berkualitas, kemampuan beraktivitas, kemampuan memecahkan masalah yang sekaligus dapat menumbuhkan rasa percaya diri maupun manajemen diri pada peserta didik

Beberapa kelemahan model pembelajaran *project based learning* menurut Susanti (Suciani dkk, 2018: 78-79) kekurangan dalam model *project based learning* (PjBL) salah satunya yaitu: a) Kondisi kelas relatif sulit untuk disesuaikan dan mungkin tidak menguntungkan selama pelaksanaan proyek karena kebebasan peserta didik, sehingga memberikan kesempatan kepada guru yang sehat dan terampil memerlukan kontrol dan pengelolaan kelas yang baik. b) Peserta didik yang memiliki kelemahan akan mengalami kesulitan dalam bereksperimen dan mengumpulkan informasi. c) Kemungkinan peserta didik kurang aktif dalam kerja kelompok.

Sedangkan menurut Farihatun & Rusdarti, (2019: 640) kelemahan model *project based learning* antara lain sebagai berikut: pemecahan masalah membutuhkan banyak waktu, membutuhkan banyak uang, banyak guru puas dengan kelas tradisional, di mana guru berperan sebagai peran utama di dalam kelas, jumlah peralatan yang harus disediakan, peserta didik yang memiliki kelemahan dalam eksperimen dan pengumpulan informasi akan mengalami kesulitan dan ada kemungkinan peserta

didik akan kurang aktif dalam menyelesaikan tugas dalam kelompoknya

Kreativitas adalah kemampuan seseorang, di mana keberhasilan dalam kehidupan sehari-hari dikaitkan dengan menciptakan sesuatu yang baru atau sesuatu yang sudah ada dalam konsep baru, menciptakan cara untuk memecahkan masalah yang tidak terlihat, orang lain, menciptakan ide-ide baru yang belum pernah terlihat sebelumnya. dan melihat berbagai kemungkinan yang mungkin muncul (Fakhriyani, 2016: 195). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2016) kreativitas adalah kemampuan mencipta, tentang daya cipta dan, dan kekreatifan.

Indikator-indikator kreativitas menurut Sahidu dkk (2018: 3) yaitu kelancaran, keluwesan, kecanggihan dan orisinalitas. Sedangkan menurut Anggareni dkk (2016: 2) kreativitas peserta didik dapat dinilai berdasarkan beberapa aspek penting kreativitas yaitu: keluwesan, kelancaran, kebaruan, dan orisinalitas.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan di kelas V SD Negeri Kepatihan menunjukkan bahwa: (1) guru sudah menggunakan model pembelajaran *project based learning* akan tetapi langkah kegiatan pembelajaran belum tercapai maksimal, seperti pada langkah penyusunan jadwal. Langkah ini belum tercapai maksimal karena untuk proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* membutuhkan waktu yang lama sehingga sering terjadi kekurangan waktu dalam pengerjaan proyek. Langkah ini belum tercapai maksimal karena untuk proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* membutuhkan waktu yang lama sehingga sering terjadi kekurangan waktu dalam pengerjaan proyek. (2) model pembelajaran *project based learning* yang digunakan belum efektif terhadap ketuntasan pembelajaran peserta didik dengan rata-rata 67,5, (3) Model pembelajaran *project based learning* yang digunakan belum terpenuhi dengan baik dalam nilai kreativitas peserta didik dengan rerata 66,5. Sedangkan nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) SD Negeri Kepatihan adalah 70, (4) peserta didik sudah mengembangkan kemampuan kreativitasnya akan tetapi tidak seluruhnya dapat menyesuaikan, ada yang sudah selesai hasilnya bagus dan masih ada yang masih tertinggal, contohnya pada saat peserta didik diminta untuk mengerjakan proyek menggambar, ada peserta didik yang dapat menyelesaikan proyek

menggambar tersebut dengan baik dan hasilnya bagus, ada juga peserta didik yang belum bisa menyelesaikan tugas proyek tersebut.

Berdasarkan uraian di atas maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas model pembelajaran *project based learning* terhadap peningkatan kreativitas peserta didik dalam materi siklus air di kelas V SD Negeri Kepatihan.

B. METODE PENELITIAN

Metode penelitiannya adalah metode eksperimen semu. Metode eksperimen semu mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen (Sugiyono, 2021:118). Penelitian eksperimen semu terdapat desain penelitian. Di dalam desain penelitian terdapat dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sampel penelitian ini menggunakan dua kelas sebagai sampel yaitu kelas VA sebagai kelas kontrol yang berjumlah 12 peserta didik dan kelas VB sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 12 peserta didik. Rancangan penelitian yang digunakan adalah *pretest* dan *posttest grup*. Penelitian ini dilakukan dengan memberikan perlakuan pada kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *project based learning* sedangkan pada kelas kontrol tidak diberi perlakuan atau dapat dikatakan pembelajaran peserta didik seperti biasa. Pada tahap awal penelitian ini guru memberikan *pretest* pada awal dan *posttest* pada akhir pembelajaran. Hal ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan kreativitas peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Analisis data yang digunakan yaitu uji prasyarat (uji normalitas dan uji homogenitas), analisis kreativitas, analisis keterlaksanaan pembelajaran, dan uji hipotesis.

1. Analisis Kreatifitas

Data kreativitas peserta didik diperoleh dari hasil observasi kreativitas berdasarkan hasil pengamat dan hasil kegiatan peserta didik dalam pembelajaran. Skor tersebut diolah dengan uji statistik sehingga diperoleh nilai akhir tentang kreativitas peserta didik dengan rumus sebagai berikut:

$$N = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times \text{Skala} \quad (1)$$

(Purwanto, 2021: 207)

Tabel 1. Acuan Kriteria Kreativitas

Persentase	Kriteria
75-100%	Kreativitas Tinggi
50-74%	Kreativitas Sedang
25-49%	Kriteria Rendah
0-24%	Kreativitas Sangat Rendah

(Rozak dkk 2021: 12)

2. Analisis Keterlaksanaan Pembelajaran

Data keterlaksanaan pembelajaran diperoleh dari hasil observasi keterlaksanaan model pembelajaran *project based learning*. Skor yang diperoleh kemudian diolah dengan rumus sebagai berikut:

$$SP = \frac{Sr}{Sm} \times 100\% \quad (2)$$

Keterangan:

SP = Presentase rata-rata skor hasil pengamatan

Sr = Rataan skor keterlaksanaan dari masing-masing pengamat

Sm = Skor maksimal yang diperoleh

Tabel 2. Kriteria Keterlaksanaan Pembelajaran

SP	Kriteria Keterlaksanaan
$80\% \leq SP \leq 100\%$	Sangat baik
$60\% \leq SP < 80\%$	Baik
$40\% \leq SP < 60\%$	Kurang baik
$SP < 40\%$	Tidak baik

(Kristianti, D. & Julia, 2017: 44)

3. Uji Hipotesis

Uji T bertujuan untuk mengetahui tingkat signifikansi pengaruh masing-masing variabel bebas terhadap variabel terikat dengan asumsi variabel bebas yang lain tidak berubah. Berdasarkan hasil data yang diperoleh sebagai berikut.

Uji T dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}} \quad (3)$$

Keterangan:

t = Nilai uji t

r² = Koefisien determinasi

r = Koefisien korelasi pearson

n = Jumlah sampel

(Sugiyono, 2015: 257)

H₀ diterima jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ nilai sig > α

H₀ ditolak jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ nilai sig < α

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Analisis Kreativitas

Hasil obsevasi krwativitas sebagai berikut:

Tabel 3. Data Analisis Observasi Kreativitas

No	Aspek	Nilai (%)	
		Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
1.	Kemampuan mencari informasi	84,4	64,5
2.	Mengembangkan Informasi	86,5	63,5
3.	Keluwasan menerapkan informasi	89,5	70,8
4.	<i>Originality</i>	88,5	66,6
5.	Kemampuan mengevaluasi	89,5	64,5
	Jumlah Rerata	438,4	329,9
		88	66

Hasil perhitungan analisis kreativitas menunjukkan bahwa hasil observasi kreativitas kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Hasil observasi kreativitas kelas eksperimen diperoleh rata-rata 88 dengan kategori kreativitas tinggi dan kelas kontrol diperoleh rata-rata 66 dengan kategori kreativitas sedang.

2. Analisis Keterlaksanaan Pembelajaran

Data hasil keterlaksanaan pembelajaran diperoleh dari pengamatan yang dilakukan oleh dua orang observer. Hasil keterlaksanaan pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4. Data Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

No	Langkah Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i>	Persentase (%)
1.	Penentuan Proyek	75 %
2.	Membuat Perencanaan	81,25 %
3.	Menyusun Jadwal	100 %
4.	Memonitor Perngerjaan Proyek	75 %
5.	Uji Coba Hasil Proyek	75 %

No	Langkah Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i>	Persentase (%)
6.	Evaluasi	75 %
	Jumlah Rata-Rata	481,25 % 80,20%

Hasil penghitungan keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *Project Based Learning* pada penentuan proyek mendapat skor 75%, membuat perencanaan 81,25%, menyusun jadwal 100%, memonitoring pengerjaan proyek 75%, uji coba hasil proyek

Tabel 5. Analisis Uji T Menggunakan SPSS Versi 26

Paired Samples Test									
Paired Differences									
95% Confidence Interval of the Difference									
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper	t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	PreKntrl - PostKntrl	-22.083	18.764	5.417	-34.005	-10.161	-4.077	11	.002
Pair 2	PreEks - PostEks	44.167	17.559	5.069	-55.323	-33.010	-8.713	11	.000

Hasil penelitian baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol memiliki nilai signifikansi (sig) = 0,002 dan (sig) = 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$). Nilai sig (2 tailed) < 0,05. Maka H_0 di tolak. Jadi, ada pengaruh model pembelajaran *project based learning* terhadap peningkatan kreativitas peserta didik kelas V SD Negeri Kepatihan.

PEMBAHASAN

Peneliti mengambil kelas V SD Negeri Kepatihan sebanyak dua kelas untuk dijadikan kelas eksperimen dan kelas kontrol. kelas VA sebagai kelas kontrol dan VB kelas eksperimen. Pada kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *project based learning* dan pada kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional. Sebelum diberikan perlakuan yang berbeda pada kedua kelas tersebut, kedua kelas tersebut diberikan *pretest* terlebih dahulu untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik. Adapun nilai rata-rata *pretest* untuk kelas eksperimen yaitu 46 dan untuk kelas kontrol yaitu 47.

75%, dan evaluasi mendapat skor 75%. Sehingga diperoleh rata-rata 80,20% dengan kategori sangat baik.

3. Uji Hipotesis (Uji T)

Uji T bertujuan untuk mengetahui tingkat signifikansi pengaruh masing masing variabel bebas terhadap variabel terikat dengan asumsi variabel bebas yang lain tidak berubah. Berdasarkan hasil data yang diperoleh sebagai berikut:

Tahap pembelajaran dua kelas yang menjadi sampel pada penelitian kali ini akan diberi *treatment* yang berbeda antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Untuk kelas eksperimen diberikan metode pembelajaran khusus, yakni menggunakan model pembelajaran *project based learning*. Model pembelajaran ini mempunyai karakteristik tertentu ketika diterapkan dalam skema pembelajaran karena menggunakan tugas proyek sebagai langkah proses belajar mengajarnya. Model pembelajaran ini merupakan salah satu model pembelajaran dengan ciri khusus adanya kegiatan merancang dan melakukan sebuah proyek (Ardianti dkk 2017: 146).

Dalam pelaksanaannya, model pembelajaran *project based learning* mempunyai beberapa tahapan, yaitu pada tahap awal, peserta didik di berikan stimulus dan pertanyaan seputar materi yang diajarkan. Peserta didik diarahkan untuk mencari permasalahan kontekstual yang terkait dengan materi, hal ini bertujuan untuk membiasakan peserta didik mengaitkan materi dengan hal-hal yang bersifat nyata. Setelah mencari permasalahan, peserta didik dibimbing untuk mengerjakan tugas yang dikemas secara proyek

selain itu peserta didik juga diminta untuk menyiapkan alat dan bahan, hal ini bertujuan untuk membiasakan peserta didik memecahkan masalah dengan beragam solusi dan konsep penyelesaian. Selanjutnya pengajar dan peserta didik menyusun jadwal dalam menyelesaikan proyek. Setelah jadwal disepakati, peserta didik mengerjakan tugas proyek secara optimal dan bekerja secara efektif dan efisien dalam kelompok. Selanjutnya peserta didik mempresentasikan hasil yang telah dikerjakannya. Sebagai langkah mengimplementasikan ke bentuk ungkapan. Setelah itu, peserta didik diberikan soal *posttest*, sesuai dengan yang diuraikan oleh Mayangsari (2017: 35)

Pada kelas kontrol, pembelajaran yang dilakukan menggunakan model pembelajaran biasa atau lebih dikenal dengan model konvensional. Pada pembelajaran di kelas kontrol ini, antusias dari para peserta didik terlihat biasa saja, karena model ini sudah biasa mereka rasakan sehari-hari. Selain kurang menarik perhatian peserta didik, faktor lain penyebab model pembelajaran ini kurang mendapat perhatian sebagian besar peserta didik di karenakan dalam proses pembelajaran, peran Guru sangat dominan dan peserta didik cenderung kurang diberi kesempatan untuk menekspresikan diri. Akibatnya peserta didik pasif ketika di tanya tentang materi pembelajaran.

Indikator kreativitas yang diteliti meliputi kemampuan mencari informasi, kemampuan mengembangkan informasi, keluwesan menerapkan informasi, originality, dan kemampuan mengevaluasi. Hasil observasi kreativitas kelas eksperimen diperoleh rata-rata 88 dengan kategori kreativitas tinggi dan kelas kontrol diperoleh rata-rata 66 dengan kategori kreativitas rendah. Hasil perhitungan analisis kreativitas menunjukkan bahwa nilai kreativitas peserta didik pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *project based learning* lebih besar dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran seperti biasa.

Data analisis keterlaksanaan pembelajaran model pembelajaran *project based learning* diperoleh dari observasi saat pembelajaran yang dilakukan oleh observer. Hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran berlangsung dengan nilai

80,20% yang artinya keefektifan keterlaksanaan pembelajaran berlangsung dengan sangat baik.

Keefektifan model pembelajaran *project based learning* pada peningkatan kreativitas selain dibuktikan dengan nilai kreativitas dan keterlaksanaan pembelajaran juga dengan hasil *posttest* peserta didik. Kelas eksperimen mendapatkan rata-rata 90 dan kelas kontrol mendapatkan rata-rata 69. Artinya ada perbedaan secara signifikan antara kelas yang diberi treatment dengan kelas biasa terhadap kreativitas pada materi siklus air.

Penelitian ini berhasil dalam menggunakan model pembelajaran *project based learning* di Sekolah Dasar. Hal itu dibuktikan dengan nilai *posttest* kelas eksperimen yang lebih besar dari pada nilai *posttest* kelas kontrol. Selain itu, dibuktikan juga dari hasil uji t yang mana model pembelajaran *project based learning* mempunyai pengaruh terhadap peningkatan kreativitas peserta didik.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Penelitian tentang efektivitas model pembelajaran *project based learning* untuk meningkatkan kreativitas peserta didik dalam materi siklus air di kelas V SD Negeri Kepatihan tahun pelajaran 2021/2022 adalah efektif. Ditunjukkan bahwa kemampuan kreativitas peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *project based learning* diperoleh rata-rata 88, sedangkan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional diperoleh rata-rata 66. Hasil *posttest* yang diperoleh kelas eksperimen memiliki rata-rata 90, sedangkan hasil *posttest* yang diperoleh kelas kontrol memiliki rata-rata 69. Selain itu ada perbedaan secara signifikan antara kreativitas kelas eksperimen dengan kreativitas peserta didik kelas kontrol ditunjukkan dengan uji hipotesis dengan bantuan SPSS versi 26 baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol memiliki nilai signifikansi ($\text{sig} = 0,002$ dan ($\text{sig} = 0,000$). Hal ini menunjukkan bahwa taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$). Nilai $\text{sig} (2 \text{ tailed}) < 0,05$.

Saran yang dapat peneliti berikan kepada guru yaitu guru perlu menambah wawasan dan pengetahuan terhadap model-model pembelajaran yang inovatif agar proses pembelajaran lebih menarik untuk menumbuhkan keaktifan peserta didik dalam kreativitas. Penggunaan model

pembelajaran *project based learning* menjadi salah satu variasi untuk dapat meningkatkan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis dalam menyusun penelitian ini mengucapkan puji syukur kepada Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan hidayah dalam menyusun penelitian ini. Peneliti mengucapkan terima kasih kepada kepala sekolah SD Negeri kepatihan yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian, serta dosen pembimbing PGSD FKIP UMP yang telah memberikan bimbingan dan arahnya. Semoga penelitian yang disusun ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

DAFTAR RUJUKAN

- Anggareni, P., Dwiyan, & Rahardjo, S. (2016). Kreativitas Siswa Smp Dalam Aktivitas Pengajuan Masalah Matematika Berdasarkan Intelligence Quotient. *Pendidikan Matematika*, 01(05), 1-8.
- Ardianti, S. D., Pratiwi, I. A., & Kanzunudin, M. (2017). Implementasi Project Based Learning (PjBL) Berpendekatan Science Edutainment Terhadap Kreativitas Peserta Didik. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(2), 145-150.
<https://doi.org/10.24176/re.v7i2.1225>
- Devi, S. K., Ismanto, B., & Kristin, F. (2019). Peningkatan Kemandirian dan Hasil Belajar Tematik Melalui Project Based Learning. *Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan*, 2(1), 55-65.
- Fakhriyani, D. V. (2016). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Wacana Didaktika*, 4(2), 193-200.
<https://doi.org/10.31102/wacanadidaktika.4.2.193-200>
- Farihatun, S. M., & Rusdarti. (2019). Keefektifan Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Terhadap Peningkatan Kreativitas dan Hasil Belajar. *Economic Education Analysis Journal*, 8(2), 635-651.
<https://doi.org/10.15294/eeaj.v8i2.31499>
- Kristianti, D. & Julia, S. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Model 4D Untuk Kelas Inklusi Sebagai Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal MAJU, Volume 4 No. 1, Maret 2017 ISSN: 2355-3782*, 4(1), 40.
<http://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/mtk/article/view/71/61>
- Mayangsari, S. N. (2017). Peningkatan hasil belajar mahasiswa dengan project based learning (PjBL). *LIKHITAPRAJNA Jurnal Ilmiah*, 19(2), 33-43.
- Murniarti, E. (2017). Penerapan Metode Project Based Learning Dalam Pembelajaran. *Journal of Education*, 3(2), 369-380.
- Nurfitriyanti, M. (2016). Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Jurnal Formatif*, 2(6), 149-160.
<https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Formatif/article/view/950>
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333.
<https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Purwanto. (2021). *Evaluasi Hasil Belajar*. Pustaka Pelajar.
- Rozak, A., Wiradinata, R., Universitas, M., Gunung, S., Pasca, D., Unswagati, S., Pasca, D., & Unswagati, S. (2021). Penguatan Aspek Kreativitas Melalui Pembelajaran Menulis Teks Narasi Dengan Model Berbasis Proyek. 10(1).
- Sahidu, H., Gunawan, G., Rokhmat, J., & Rahayu, S. (2018). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Fisika Berorientasi Pada Kreativitas Calon Guru. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 4(1), 1.
<https://doi.org/10.29303/jpft.v4i1.442>
- Setyowati, N., & Mawardi, M. (2018). Sinergi Project Based Learning dan Pembelajaran Bermakna untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 8(3), 253-263.
<https://doi.org/10.24246/j.js.2018.v8.i3.p253-263>
- Suciani, T., Lasmanawati, E., & Rahmawati, Y. (2018). Pemahaman Model Pembelajaran Sebagai Kesiapan Praktik Pengalaman Lapangan (Ppl) Mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Boga. *Media Pendidikan, Gizi, Dan Kuliner*, 7(1), 76-81.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- 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>
- Umar, M. A. (2017). Penerapan Pendekatan Saintifik dengan Metode Pembelajaran Berbasis Proyek (Project-Based Learning) dalam Materi Ekologi.

BIONatural, 4(2), 1-12.
<https://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/bio/article/view/194>

Yulianto Aris, Fatchan A, K. A. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Berbasis Lesson Study Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan*, 2(3), 448-453.
<http://dx.doi.org/10.35914/tomaega.v3.i2.413>