

Penerapan *Project Based Learning* pada Tema 3 Benda di Sekitarku untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Kelas III SD Negeri 4 Cindaga

Nofita Amaliahrahma Miftah¹, Nurdinah Hanifah², Rana Gustian Nugraha³

^{1,2,3} Universitas Pendidikan Indonesia

¹nofitaamaliahrahmamiftah@upi.edu

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi efektivitas pembelajaran Tema 3 "Benda di Sekitarku" pada Kelas 3 SDN 4 Cindaga untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar melalui penerapan metode *Project Based Learning* (PjBL). Penelitian ini mengusulkan model siklus tindakan yang melibatkan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi untuk terus meningkatkan kualitas pembelajaran. Objek penelitian ini adalah 20 siswa kelas III di SDN 4 Cindaga Kabupaten Banyumas. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan model penelitian tindakan spiral menurut Kemmis dan Taggart (1988). Sesuai dengan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan penerapan *project based learning* bahwa hasil belajar dan kreativitas siswa di kelas III SD Negeri 4 Cindaga meningkat. *Project based learning* pada pembelajaran tematik materi Benda di Sekitarku di kelas III SD Negeri 4 Cindaga juga sangat cocok untuk diterapkan, karena dengan adanya pendekatan tersebut terbukti bahwa siswa menjadi lebih aktif dan sangat antusias untuk mengikuti pembelajaran yang mana pembelajaran ini juga berpusat pada siswa, seperti siswa melakukan penyelidikan pada saat percobaan sehingga siswa lebih banyak belajar untuk memecahkan masalah secara mandiri. Sebagai respons terhadap temuan penelitian ini, perancangan dan pelaksanaan PjBL diimplementasikan untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif, kontekstual, dan mendukung kreativitas siswa.

Kata Kunci : *Project Based Learning*, Tema 3, Kreativitas, Hasil Belajar

Pendahuluan

Pendidikan sebagai wahana untuk memanusiakan manusia muda pada dasarnya merupakan aktivitas menyiapkan kehidupan baik perorangan, masyarakat, maupun suatu bangsa menuju kehidupan lebih baik. Dalam Pendidikan ada proses pembelajaran. Proses pembelajaran memerlukan sebuah model pembelajaran yang berperan sebagai kerangka atau konsep prosedur yang sistematis dalam suatu proses untuk mencapai tujuan tertentu dan sebagai pedoman bagi guru untuk merancang serta melaksanakan aktifitas pembelajaran. (Yusikah, 2021). Pada dasarnya setiap orang memiliki potensi kreatif dalam dirinya, tergantung bagaimana cara setiap individu akan mengembangkan dan menumbuhkan potensi kreatif tersebut. Kreativitas adalah hal yang berhubungan dengan penemuan sesuatu, atau mengenai hal yang menghasilkan sesuatu yang baru dengan menggunakan sesuatu yang telah ada. Slameto (2010:145). Dengan kreativitas yang dimiliki, seseorang dapat menciptakan dan menemukan sesuatu yang baru menggunakan ide, gagasan, dan pengetahuan yang dimiliki untuk menghasilkan suatu produk atau karya baru yang berbeda dengan penemuan-penemuan sebelumnya atau sesuatu yang telah ada. (Natty et al., 2019)

Pada proses belajar mengajar, selain hasil belajar, perlu dimasukkan aspek kreativitas, karena kreativitas merupakan kemampuan yang diperlukan seseorang dalam menghadapi

permasalahan hidupnya. Untuk mengembangkan kreativitas dan meningkatkan hasil belajar siswa, perlu model pembelajaran yang mampu melatih keterampilan siswa. Project Based Learning ialah proses pembelajaran yang secara langsung melibatkan siswa untuk menghasilkan suatu proyek. Pada dasarnya model pembelajaran ini lebih mengembangkan keterampilan memecahkan masalah dalam mengerjakan sebuah proyek yang dapat menghasilkan sesuatu. Seperti yang dikemukakan oleh Thomas (dalam Farid dan Pramukantoro 2013: 739) Fokus pembelajaran terletak pada konsep dan prinsip inti dari suatu disiplin studi, melibatkan siswa dalam investigasi pemecahan masalah dan kegiatan tugas-tugas bermakna yang lain, memberi kesempatan siswa bekerja secara otonom mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri, dan mencapai puncaknya menghasilkan produk nyata. (Apriany et al., 2020). Adapun menurut Suprijono (2009: 45-46) Model pembelajaran merupakan landasan praktik pembelajaran hasil penurunan teori psikologi dan teori belajar yang dirancang berdasarkan analisis terhadap implementasi kurikulum implikasinya pada tingkat operasional kelas (Pradana & Harimurti, 2017).

Menurut Ilyas dan Purnomo (2019:53) Project-Based Learning atau yang disebut dengan pembelajaran berbasis proyek merupakan bentuk pembelajaran kooperatif yang melibatkan siswa secara langsung untuk menghasilkan proyek-proyek tertentu dari kegiatan pembelajaran agar dapat mengatasi masalah belajarnya sendiri. (RAJAGUKGUK, 2023). Menurut Kurniasih & Sani, (2014) pembelajaran berbasis proyek adalah sebuah model atau pendekatan pembelajaran yang inovatif, yang menekankan belajar kontekstual melalui kegiatan-kegiatan yang kompleks (Nurhadiyati et al., 2020). Sedangkan menurut Wena, Made (2009: 1441) model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada guru untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek. Belajar berbasis proyek (project based learning) adalah sebuah metode atau pendekatan pembelajaran yang inovatif. (Darmayoga & Suparya, 2021). Tujuan penelitian tindakan kelas yaitu a) untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan kreativitas belajar siswa pada pembelajaran tematik menggunakan pendekatan Project Based Learning. b) untuk mengetahui bagaimana langkah-langkah pendekatan Project Based Learning yang dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran tematik (Setiawan et al., 2021).

Menurut Cord et al, sebagaimana yang dikutip Rais (2010:4) merupakan sebuah model pembelajaran yang inovatif yang menekankan pembelajaran kontekstual melalui kegiatan-kegiatan yang kompleks seperti memberi kebebasan peserta didik untuk bereksplorasi merencanakan aktivitas belajar, melaksanakan proyek secara kolaboratif, dan pada akhirnya menghasilkan suatu produk. PjBL membantu peserta didik mengembangkan berbagai kemampuan seperti intelektual, sosial, emosional, dan moral (Bas,G.,2010:11). (Umi, 2015). Adapun menurut Trianto (2011) model pembelajaran berbasis proyek memiliki potensi yang amat besar untuk membuat pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermanfaat bagi peserta didik (Santyasa, 2006). Dalam pembelajaran berbasis proyek, peserta didik terdorong lebih aktif dalam belajar. (Rati et al., 2017). Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis proyek (project-based learning) adalah suatu model yang menekankan siswa untuk dapat belajar secara mandiri dengan memecahkan masalah yang dihadapi serta siswa juga dapat menghasilkan suatu proyek atau karya nyata. (Dewi et al., 2013).

Proses pembelajaran tematik peserta didik dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajarannya. Dengan pembelajaran tematik peserta didik dapat memperoleh pengalaman langsung yang melatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajari di sekolah. Proses pembelajaran tematik dalam kurikulum 2013 diarahkan untuk memberdayakan potensi yang dimiliki peserta didik agar dapat memiliki kompetensi yang

diharapkan. Guru dituntut agar dapat membuat peserta didik aktif dalam pembelajaran untuk tercipta proses pembelajaran yang lebih bermakna (Perwita dan Indrawati, 2020). (Budi et al., 2022).

Kreativitas dapat diartikan sebagai kemampuan untuk mencari pemecahan baru terhadap masalah. Kreativitas sering dihubungkan dengan kreasi seni. Seperti dinyatakan oleh Hoerco B. Dan Ave English dalam Mistaram, kreativitas merupakan kemampuan untuk menciptakan model baru dalam ekspresi artistik. Dalam proses penciptaan karya seni, tidak hanya fungsi kreatif saja yang diperlukan, tetapi juga fungsi reflektif (berpikir). Hal ini berlaku bagi seni terapan seperti arsitektur, tekstil dan keramik, serta bagi seni murni seperti, seni lukis dan seni patung. Ilmu dan seni saling melengkapi. Suruiassumantri dalam menjelaskan bahwa ilmu mengkaji aspek yang bersifat generik dari wujud fisik, seni menyentuh daerah paling pribadi, yaitu kemanusiaan yang soliter dan unik (Tumurang, 2006:13). (Rahayu, 2018). Tirtiana (2013:17) menyatakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan mengimajinasikan, menafsirkan dan mengemukakan gagasan serta usaha yang memiliki daya cipta untuk kombinasi baru dari unsur sebelumnya yang sudah ada sehingga diperoleh peningkatan kualitas siswa dalam pengembangan dirinya. (Sari & Angreni, 2018)

Kegiatan belajar mengajar di sekolah memiliki tujuan yaitu hasil belajar yang baik. Raharjo dan Anugraheni (2017:15) berpendapat bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar berarti hasil yang diperoleh seseorang dari aktivitas yang dilakukan dan mengakibatkan terjadinya perubahan tingkah laku (Kristin 2016:78). Hasil belajar yang baik menunjukkan keberhasilan dalam kegiatan belajar mengajar dimana pengukuran hasil belajar ini dilakukan dengan serangkaian tes. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan Anugrahaeni (2017:249) hasil belajar siswa dapat diukur dengan menggunakan tes hasil belajar atau tes prestasi belajar ataupun achievement test. Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang berdasarkan pengalaman belajarnya baik dari segi kognitif, afektif dan juga psikomotorik yang dapat diukur menggunakan serangkaian tes. (Natty et al., 2019).

Berdasarkan uraian di atas, maka penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar sehingga kegiatan pembelajaran yang ada di kelas dapat terlaksanakan dengan baik. Diharapkan dengan adanya PjBL ini dapat menambah hasil belajar siswa tentang pembelajaran tematik yang kreatif berupa ide/gagasan dan memberikan wawasan dan sumber pengetahuan yang secara tidak langsung dapat memotivasi dan mendorong siswa agar lebih tertarik dalam mengembangkan kreativitasnya.

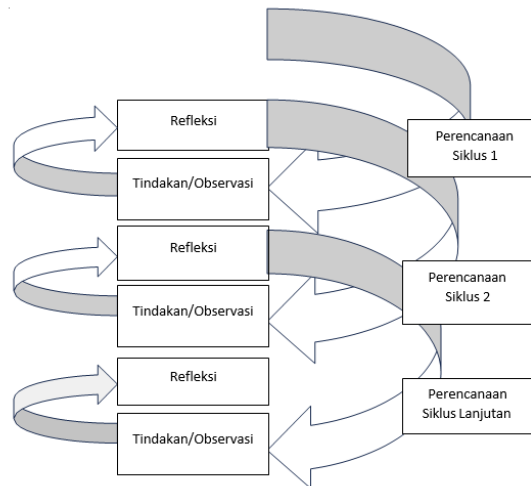
Selain itu, penelitian ini juga dilakukan untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan praktis mereka dalam konteks nyata, pengembangan *soft skills* serta peningkatan hasil belajar siswa terhadap tema 3 Benda di sekitarku. Dengan fokus pada pembelajaran tematik tentang benda di sekitar, siswa dapat mengembangkan keterampilan yang relevan dengan kehidupan sehari-hari.

Metode

Objek pada penelitian ini adalah siswa kelas III SDN 4 Cindaga Kabupaten Banyumas, dengan jumlah 20 siswa. Adapun waktu penelitian pembelajaran ini dilaksanakan pada tanggal 3 dan 10 Oktober 2023. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas (classroom action research) yang terdiri dari tiga siklus bertujuan untuk mengetahui bagaimana suatu pendekatan pembelajaran dan hasil yang ingin dicapai. Adapun

tahapan pada penelitian tindakan kelas ini yaitu dimulai pada tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. (Kemmis & Taggart, 1992). (Alamsyah, 2017)

Langkah pada siklus berikutnya adalah perencanaan yang sudah direvisi, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Sebelum masuk pada siklus 1 dilakukan tindakan pendahuluan yang berupa identifikasi permasalahan. Siklus spiral dari tahap-tahap penelitian dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 1. Model Penelitian Tindakan Kelas

Prosedur penelitian tindakan kelas ini terdiri dari 4 tahap. Secara rinci prosedur penelitian tindakan ini sebagai berikut:

a. Siklus 1

Perencanaan. Perencanaan yaitu persiapan yang dilakukan peneliti untuk pelaksanaan PTK, antara lain seperti penyusunan skenario pembelajaran, pembuatan media, dan pembuatan perangkat pembelajaran lainnya. Seperti halnya rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), lembar observasi, bahan ajar, dan soal tes/evaluasi.

Pelaksanaan Tindakan. Tindakan dalam PTK yakni pelaksanaan tindakan atau pembelajaran yang berpedoman pada RPP yang telah disusun dengan menerapkan model pembelajaran PjBL (*Project Based Learning*). Pelaksanaan pembelajaran dilakukan oleh peneliti yaitu dengan melakukan kolaborasi dengan guru, yang terdiri dari pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup.

Observasi. Kolaborator mengamati keaktifan peserta didik pada proses *Project Based Learning* dengan pada pembelajaran tematik materi pokok tentang benda di sekitarku.

Refleksi. Pada tahap ini peneliti meneliti hasil kerja siswa, menganalisis hasil pengamatan untuk membuat kesimpulan sementara terhadap pelaksanaan pengajaran pada siklus I, dan mendiskusikan hasil analisis untuk tindakan perbaikan pada pelaksanaan siklus II.

b. Siklus 2

Perencanaan. Peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) terkait pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Project Based Learning, menyiapkan instrumen penelitian, dan melakukan koordinasi dengan guru.

Pelaksanaan Tindakan. Tindakan dalam PTK yakni pelaksanaan tindakan atau pembelajaran yang berpedoman pada RPP yang telah disusun dengan menerapkan model pembelajaran PjBL (*Project Based Learning*). Pelaksanaan pembelajaran dilakukan oleh peneliti yaitu dengan melakukan kolaborasi dengan guru, yang terdiri dari pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup.

Observasi. Kolaborator mencatat semua proses yang terjadi dalam tindakan model pembelajaran, mendiskusikan tentang tindakan II yang telah dilakukan mencatat kelemahan baik ketidaksihesuaian antara skenario dengan respon dari siswa yang mungkin tidak diharapkan.

Refleksi. Pada tahap ini peneliti meneliti hasil kerja siswa terhadap tes yang diberikan, menganalisis hasil pengamatan untuk membuat kesimpulan siklus I dan II terhadap pelaksanaan pengajaran, membuat hasil analisis kedua siklus untuk tindakan perbaikan pada pelaksanaan kegiatan penelitian.

Kemudian, pada penelitian ini terdapat 3 Teknik Pengumpulan Data. Pertama adalah observasi. Observasi dilakukan dengan melakukan pengamatan dan juga pencatatan mengenai guru dan aktivitas belajar siswa selama pembelajaran berlangsung dengan menggunakan model *project based learning*. Kemudian yang kedua adalah dokumentasi. Dokumentasi digunakan untuk memberikan gambaran secara konkret mengenai partisipasi siswa pada saat proses pembelajaran dan untuk memperkuat data yang diperoleh. Dokumen-dokumen tersebut berupa foto yang memberikan gambaran secara konkret mengenai kegiatan siswa serta hasil tes yang dilaksanakan pada akhir pertemuan dan akhir siklus. Selanjutnya adalah instrumen penelitian, yang terdiri dari catatan lapangan (*field note*) dan lembar observasi. Catatan di lapangan digunakan untuk mencatat segala peristiwa selama proses penelitian berlangsung sehubungan dengan tindakan yang dilakukan oleh guru maupun siswa. Hal ini dikarenakan berbagai aspek pembelajaran di kelas, suasana kelas, pengelolaan kelas, hubungan interaksi guru dengan siswa, suasana sekolah, dan kegiatan lain yang dapat diketahui dari catatan lapangan. Kemudian, lembar observasi digunakan sebagai catatan yang menggambarkan tingkat aktivitas siswa dalam proses pembelajaran. Observasi dilakukan dengan melakukan pengamatan dan pencatatan mengenai kegiatan guru dan siswa selama pembelajaran berlangsung dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning*. Lembar observasi yang penulis buat berupa pernyataan-pernyataan yang berhubungan dengan penelitian yang penulis lakukan. Pengisian lembar observasi dilakukan pada tiap pertemuan penulis dengan siswa.

Hasil

Siklus 1

Pada siklus I peneliti menyusun dan mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) mengacu pada Kurikulum 2013 dengan menerapkan *project based learning* pada pembelajaran *project based learning* dengan tahapan-tahapan: bertanya (*Ask*), Penyelidikan (*Investigate*), Menghasilkan (*Create*), Diskusi (*Discuss*), Refleksi (*Reflect*). Dengan Standar Kompetensi (SK): 1. Aneka Benda di Sekitarku. Dengan Kompetensi Dasar 3.1 Menggali informasi tentang konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan. Materi yang disampaikan di siklus I ini adalah Benda di Sekitarku.

Secara umum pembelajaran dapat dikatakan berjalan dengan baik tetapi belum optimal karena dalam pelaksanaan penelitian pada siklus I ini terdapat beberapa kekurangan dalam proses kegiatan pembelajaran sehingga diperlukan usaha perbaikan. Berikut temuan-temuan yang muncul pada saat pelaksanaan tindakan siklus I yaitu: Siswa tidak fokus ketika pembelajaran akan dimulai dengan hal ini guru harus memfokuskan siswa dengan sikap diam atau tepuk semangat. Pada tahap *Ask* (bertanya) ada beberapa siswa yang malu untuk bertanya jadi guru mendekati meja siswa dan mendengarkan ucapannya lalu merespon dengan jawaban yang mudah dimengerti.

Adapun siswa yang masih berbicara sendiri saat materi dari PPT yang sedang dijelaskan oleh guru, sehingga menimbulkan kegaduhan, dengan ini guru bertindak untuk menegur dengan perkataan yang tidak menyinggung, seperti “Jangan berisik ya, teman yang lain sedang mendengarkan. Sekarang konsentrasi dulu”. Selanjutnya banyak siswa masih yang bertanya ketika akan mengerjakan LKPD karena ketinggalan perintah guru saat menyampaikan petunjuk kerja LKPD, dengan ini guru mendatangi siswa yang masih kebingungan dengan menjelaskannya dengan kalimat yang mudah dimengerti. Pada tahap Investigate (penyelidikan) siswa sudah melakukan kegiatan sesuai dengan perintah pada LKPD namun ada siswa yang terlihat tidak mengikuti kegiatan dan harus diarahkan baru mulai mengerjakan jadi guru meminta siswa tersebut untuk mengerjakan dengan cara membimbingnya.

Pada tahap create (menghasilkan) ada beberapa siswa yang tiba-tiba berjalan-jalan di dalam kelas saat siswa lain sedang mengerjakan jadi guru segera meminta siswa tersebut duduk. Lalu pada tahap discuss (diskusi) ada beberapa siswa yang ribut dan berteriak meminta maju dan sedikit menghalangi teman-temannya lalu guru menyuruh mereka untuk tertib, serta siswa sedikit gaduh saat guru memberikan reward/penghargaan pada siswa yang dapat menjawab pertanyaan sehingga hal ini membuat kelas menjadi ramai tak terkendali dan guru langsung menyuruh siswa duduk dan memberikan pengertian bahwa di akhir nanti semua akan mendapatkan reward. Pada tahap Reflect (refleksi) beberapa siswa ketinggalan penjelasan akhir dari guru, sehingga guru harus mengulang beberapa kalimat.

Berdasarkan hasil observasi kreativitas siswa pada siklus 1 menunjukkan bahwa rasa ingin tahu siswa sudah cukup baik. Namun, ketika pembelajaran berlangsung, masih ada siswa yang bertanya kepada guru ataupun temannya. Pertanyaan yang dikemukakan siswa juga masih kurang berbobot, kebanyakan tidak sesuai dengan materi. Selain itu siswa yang mau mengemukakan pendapat dengan percaya diri jumlahnya hanya setengahnya, siswa yang lain hanya pasif mendengarkan saja bahkan ada yang mengobrol dengan temannya. Kreativitas mereka sudah terlihat ketika menggambar, namun ada yang menggambar sangat kecil bahkan ada beberapa yang sangat detail menambahkan bentuk sehingga membentuk satu kesatuan. Daya imajinasi mereka juga cukup unik, namun beberapa masih monoton dan masih terpaku pada contoh yang ada.

Dari kekurangan-kekurangan yang telah dipaparkan di atas dapat direkomendasikan bahwa untuk perbaikan siklus II diantaranya, guru harus memberikan petunjuk dan arahan yang lebih jelas, guru harus memperhatikan beberapa siswa yang masih rebut ketika pembelajaran berlangsung, guru harus membimbing siswa yang masih kesulitan untuk mengerjakan LKPD, guru harus mengondisikan setiap siswa yang tiba-tiba ribut mengganggu kelas. Kekurangan-kekurangan pada pembelajaran tematik dengan project based learning akan menjadi acuan peneliti untuk memperbaiki pembelajaran pada siklus II.

Siklus 2

Siklus II dilaksanakan pada hari Selasa, 10 Oktober 2023, materi tentang wujud benda dengan rincian : Mengidentifikasi perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari. Pendekatan yang digunakan sama seperti Siklus I yaitu project based learning. Penulisan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dibuat untuk siklus II pada dasarnya mengacu pada siklus I dan merupakan perbaikan dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pada siklus I . Dimana pada siklus II ini ada perbaikan yang telah dipaparkan dalam refleksi, yaitu : pada saat kegiatan pendahuluan guru melakukan kegiatan permainan untuk melatih konsentrasi siswa. Lalu pada kegiatan inti, guru memberikan/mempersiapkan materi video dan gambar tempel. Selain itu, guru memerintahkan siswa untuk memperhatikan guru ketika menjelaskan petunjuk pengerjaan LKPD agar tidak bertanya lagi cara mengerjakannya. Untuk membuat siswa agar tidak ribut, guru dan siswa membuat perjanjian jika siswa fokus saat pembelajaran

dan maju untuk menjawab pertanyaan, guru akan memberi reward/penghargaan untuk semua siswa setelah pembelajaran berakhir.

Berikut adalah perbedaan ketuntasan hasil belajar siswa setiap siklus:



Gambar 2 Hasil Belajar siswa

Dari data di atas menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada siklus II terjadi peningkatan. Nilai rata-rata kelas yang diperoleh setelah pembelajaran dengan menerapkan project based learning menunjukkan peningkatan, yaitu nilai rata-rata disiklus II menjadi 98,75. Nilai rata-rata dan tingkat keberhasilan ketuntasan hasil belajar dan kreativitas siswa mengalami peningkatan dan menunjukkan sudah di atas batas kelulusan yang telah ditentukan peneliti dengan keberhasilan ketuntasan belajar dan kreativitas siswa sebesar 100%.

Hal ini menunjukkan bahwa prestasi belajar dan kreativitas siswa sudah meningkat dan mencapai KKM yang telah ditentukan pada pembelajaran siklus II karena ketuntasan di siklus II sudah mencapai 100% melebihi indikator keberhasilan penelitian.

Berdasarkan pembelajaran yang telah dilakukan pada siklus II yang telah dijabarkan sebelumnya, siswa sudah dapat menerima pembelajaran dengan baik, dan siswa sudah mulai terbiasa dengan project based learning. Siswa juga sudah bisa bekerja sama dengan baik sehingga siswa aktif dan sangat antusias dalam kegiatan belajar di kelas. Hal ini terbukti dengan hasil belajar dan kreativitas yang telah diperoleh oleh siswa yang dapat dilihat dari nilai rata-rata kelas dan persentase pencapaian KKM siswa yang sudah mencapai KKM dari siklus I, dan Siklus II mengalami peningkatan. Hal ini menjadi bukti untuk menjawab permasalahan pada penelitian ini bahwa penerapan project based learning dapat meningkatkan hasil belajar dan kreativitas siswa pada materi Benda di Sekitarku. Dari pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini sudah mencapai hasil yang signifikan, ketuntasan hasil belajar dan kreativitas yang mencapai 100% ini menurut Widoyoko termasuk kedalam kategori sangat baik sehingga penelitian ini dihentikan pada siklus II.

Dengan demikian hasil observasi kreativitas siswa pada siklus 2 menunjukkan bahwa rasa ingin tahu siswa sudah sangat baik. Ketika pembelajaran berlangsung, banyak siswa yang aktif bertanya. Mereka sangat antusias selama kegiatan berlangsung. Pertanyaan yang dikemukakan siswa juga membaik dan berbobot dan sesuai dengan materi. Sudah banyak siswa yang berpendapat dengan percaya diri, siswa yang pasif dan mengobrol sudah tidak ada dan selama pembelajaran benar-benar tertib. Kreativitas mereka semakin meningkat dan daya imajinasi mereka sudah sangat baik dan sangat unik.

Pembahasan

Sesuai dengan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan penerapan *project-based learning* bahwa hasil belajar dan kreativitas siswa di kelas III SD Negeri 4 Cindaga meningkat. *Project based learning* pada pembelajaran tema 3 materi Benda di Sekitarku di kelas III SD Negeri 4 Cindaga juga sangat cocok untuk diterapkan, karena dengan adanya pendekatan tersebut terbukti bahwa siswa menjadi lebih aktif dan sangat antusias untuk mengikuti pembelajaran yang mana pembelajaran ini juga berpusat pada siswa, seperti siswa melakukan penyelidikan pada saat percobaan sehingga siswa lebih banyak belajar untuk memecahkan masalah secara mandiri.

Perencanaan

Pada kegiatan perencanaan pembelajaran perlu persiapan yang mata disetiap siklusnya dengan menyusun RPP, membuat LKPD, menyiapkan materi, dan menyusun instrumen pengumpulan data seperti lembar observasi aktivitas guru. Penyusunan RPP dibuat sedemikian rupa dengan penerapan *project-based learning*. RPP memuat SK, KD, Indikator, tujuan, pelaksanaan yang terdiri kegiatan pendahuluan, kegiatan inti (meliputi tahap bertanya (*ask*), penyelidikan (*investigate*), menghasilkan (*create*), diskusi (*discuss*), dan refleksi(*reflect*), kegiatan akhir, pedoman penskoran. Materi dalam RPP siklus I adalah Benda di Sekitarku dengan subtema Aneka Benda di Sekitarku. Dalam pelaksanaan RPP siklus I, tahapan pembelajaran pada saat percobaan siswa melakukan penyelidikan secara individu dengan satu lembar LKPD. Sedangkan materi RPP siklus II yaitu Benda di Sekitarku dengan subtema Wujud Benda. Perbaikan pada siklus II yaitu guru harus memberikan petunjuk dan arahan yang lebih jelas, guru harus memperhatikan beberapa siswa yang masih ribut ketika pembelajaran berlangsung, guru harus menasehati dan membujuk siswa untuk mengerjakan LKPD agar siswa segera mengerjakannya dan ini dilakukan sama seperti siklus I.

Pelaksanaan

Berdasarkan hasil siklus I sampai dengan siklus II dengan menerapkan pendekatan inkuiri pada mata pelajaran tematik materi Benda di Sekitarku dapat dikatakan berhasil karena dalam proses pembelajaran siswa secara aktif terlibat langsung untuk mencari dan menemukan jawaban atas permasalahan yang ada dalam pembelajaran. Pendekatan inkuiri menekankan kepada aktivitas siswa secara maksimal untuk mencari dan menemukan. Seluruh aktivitas yang dilakukan siswa diarahkan untuk mencari dan menemukan jawaban sendiri dari sesuatu yang dipertanyakan sehingga diharapkan dapat menumbuhkan sikap percaya diri (*self-belief*). Mengembangkan kemampuan intelektual sebagai bagian dari proses mental.

Dalam penelitian ini juga guru sebagai peneliti mempunyai penguasaan teori yang cukup mengenai penerapan *project-based learning*, sehingga pelaksanaan pembelajaran sudah sesuai dengan langkah-langkah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dibuat. Pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan *project-based learning* ini dapat memberikan penjelasan bahwa dalam proses pembelajaran siswa akan mampu bekerjasama dalam menuntaskan materi yang dipelajarinya dalam pembelajaran dengan menggunakan model ini juga siswa akan terlibat dalam pengerjaan tugas yang diberikan oleh guru, siswa yang berkemampuan tinggi dapat membantu siswa yang berkemampuan rendah, sehingga hasil pembelajaran dapat tercapai secara merata. Selanjutnya pembelajaran dengan model ini memberikan penjelasan bahwa siswa belajar tidak hanya mendapatkan dari guru saja, tetapi dari teman sejawat.

Setelah melalui serangkaian kegiatan pembelajaran mulai dari siklus I sampai dengan siklus II dapat dilihat bahwa aktivitas guru dan siswa pada setiap siklusnya meningkat. Dalam pembelajaran pretes keterlaksanaan kegiatan mencapai 84% dan postes siklus 1 tercapai

98,75%. Berdasarkan hasil lembarobservasi aktivitas guru terdapat beberapa kekurangan yang terjadi pada Siklus I, kekurangan- kekurangan tersebut antara lain: guru masih kesulitan membuat siswa fokus dan konsentrasi ketika pembelajaran akan dimulai, siswa kesulitan dan malu-malu untuk mengajukan pertanyaan dan membuat hipotesis sehingga guru harus mengarahkan siswa, dan siswa kurang terkondisikan ketika proses pembelajaran. Pada pelaksanaan Siklus I, masih terdapat banyak kekurangan sehingga disusunlah perencanaan pelaksanaan Siklus II dengan memperbaiki kekurangan-kekurangan pada Siklus I dan mempertahankan kelebihan-kelebihan pada Siklus I. Dalam pembelajaran siklus II keterlaksanaan kegiatan meningkat mencapai 100%. Pelaksanaan Siklus II pun disusun dengan memperbaiki kekurangan-kekurangan pada Siklus I dan mempertahankan kelebihan-kelebihan pada Siklus I. Berdasarkan hasil refleksi Siklus I, pada kegiatan awal guru melakukan kegiatan untuk memfokuskan dan mengkondisikan konsentrasi siswa supaya pembelajaran berlangsung dengan kondusif, LKPD dibuat untuk masing-masing siswa sehingga tidak ada siswa yang saling mengandalkan ketika mengisi lembar kerja peserta didik, serta percobaan gambar tempel pun dilakukan oleh semua siswa untuk meningkatkan kreativitas dan percaya diri mereka.

Hasil Belajar

Manfaat dari penerapan *project based learning* ini adalah hasil belajar yang dicapai oleh siswa pada siklus dapat dikatakan berhasil karena ada peningkatan hasil belajar yang diperoleh siswa dari siklus I sampai siklus II yaitu skor rata-rata siswa pada siklus I yaitu 84 dan pada siklus II skor rata-rata siswa diperoleh 98,75. Dari hasil tersebut diketahui bahwa penerapan *project based learning* ini sangat mempengaruhi siswa untuk mendapatkan nilai di atas KKM. Pada siklus I dan II seluruh siswa atau 100% siswa dapat mencapai nilai KKM. Perolehan hasil belajar ini berdampak pada meningkatnya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran. Siswa dapat menyelesaikan permasalahan dan menemukan sendiri jawaban atas permasalahan yang diberikan. Siswa mulai percaya diri dalam mengungkapkan pendapatnya selama proses pembelajaran.

Kreativitas

Adapun manfaat dari penerapan *project-based learning* pada hasil belajar, penerapan model ini juga sangat mempengaruhi kreativitas siswa. Penggunaan alat seperti gambar tempel dan menggambar ini sangat membantu meningkatkan kreativitas siswa dalam mengolah imajinasi dan mengembangkan bakat mereka. Meskipun dilakukan secara individu, hasil dari gambar tempel sebuah ruangan (dapur) mampu memberikan hasil yang maksimal ketika semua siswa diminta untuk menempelkan kertas berbentuk benda ke papan tulis dengan hasil kerja sama dan imajinasi mereka tentang dapur. Lalu peningkatan kemampuan mereka juga dapat dilihat pada hasil LKPD saat siswa menggambar urutan proses pengolahan benda dari kayu, dimana mereka dapat menambahkan imajinasi mereka yang dituangkan ke dalam gambar berurut.

Selain itu, selama kegiatan pembelajaran berlangsung tidak ada lagi siswa yang hanya diam dan bermain saja. Keberhasilan penerapan *project-based learning* ini belum tentu berhasil jika diterapkan dalam materi lain, karena tergantung pada guru yang menguasai teori pembelajaran dengan menerapkan ini. Maka dari itu, guru dan peneliti yang akan melakukan penelitian dengan menerapkan pembelajaran dengan menerapkan *project-based learning*, harus lebih menguasai teori menggunakan pendekatan pembelajaran ini agar proses pembelajaran yang telah direncanakan dapat tercapai dan sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Kesimpulan

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam *Project Based Learning* (PjBL) digunakan untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran tema 3 benda di sekitarku di kelas III SD Negeri 4 Cindaga Desa Cindaga Kebasen. Dalam konteks ini, perancangan dan pelaksanaan PjBL diarahkan untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan kontekstual yang dapat memberikan dampak positif terhadap kreativitas siswa dan hasil belajar mereka dalam tema tersebut. Pada akhirnya, penelitian ini juga bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana PBL dapat berkontribusi terhadap peningkatan kreativitas dan hasil belajar siswa pada topik pembelajaran yang spesifik.

Berdasarkan temuan-temuan dalam penelitian dengan ini penulis kemukakan rekomendasi yang dianggap relevan. Bagi guru, Untuk melanjutkan penerapan *Project Based Learning* (PjBL) dalam Pembelajaran Tindakan Kelas (PTK) pada tema 3 benda di sekitarku. Guru juga disarankan untuk terus menerapkan strategi ini secara konsisten dan memantau perkembangan siswa secara berkala. Kemudian bagi sekolah, Untuk memonitoring dan mengevaluasi adanya sistem monitoring dan evaluasi yang berkelanjutan untuk mengukur dampak PjBL terhadap kreativitas dan hasil belajar siswa. Proses ini dapat melibatkan pengumpulan data secara berkala, analisis hasil, dan pengajuan perbaikan jika diperlukan. Terakhir, bagi peneliti selanjutnya Untuk melakukan penelitian lanjutan yang melibatkan lebih banyak kelas atau sekolah, mungkin dengan variasi konteks atau tingkat pendidikan. Hal ini dapat memberikan wawasan lebih lanjut tentang efektivitas PjBL dalam berbagai situasi pembelajaran.

Ucapan Terima Kasih

Peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah membantu, mengarahkan, dan menyukseskan penelitian ini.

References

- Alamsyah, N. (2017). Penerapan Pendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan (Teori Dan Praktik)*, 1(1), 82. <https://doi.org/10.26740/jp.v1n1.p82-96>
- Apriany, W. A., Winarni, E. W., & Muktedir, A. M. (2020). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PJBL) terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V SD Negeri 5 Kota Bengkulu. *Jurnal Pembelajaran Dan Pengajaran Pendidikan Dasar*, 3(2), 88–97. <https://doi.org/10.33369/dikdas.v3i2.12308>
- Budi, M. S., Syahrial, S., Syahrial, S., Widowati, A., & Widowati, A. (2022). Penerapan Model Project Based Learning (Pjbl) Untuk Meningkatkan Kualitas Proses Pembelajaran Siswa Pada Tema 4 Subtema 1 Di Kelas Iii Madrasah Ibtidaiyah an-Nizham Kota Jambi. *Jurnal Inovasi Sekolah Dasar*, 9(1), 84–95. <https://doi.org/10.36706/jisd.v9i1.17367>
- Darmayoga, I. W., & Suparya, I. K. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Berbantuan Media Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD N 1 Penatih Tahun Pelajaran 2019 / 2020. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 41–50.
- Dewi, N. K. N. A., Garminah, N. N., & Pudjawan, K. (2013). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN 8 Banyuning. *Mimbar PGSD Undiksha*, 1(1), 1–10.
- Natty, R. A., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2019). 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>
- Nurhadiyati, A., Rusdinal, R., & Fitria, Y. (2020). Pengaruh Model Project Based Learning (PjBL) terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 327–333. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.684>
- Pradana, D. B. P., & Harimurti, R. (2017). Pengaruh Penerapan Tools Google Classroom pada Model Pembelajaran Project Based Learning terhadap Hasil Belajar Siswa. *IT-Edu : Jurnal Information Technology and Education*, 2(01), 59–67. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/it-edu/article/view/20527%0Ahttps://ejournal.unesa.ac.id>
- Rahayu, D. W. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Langsung Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Sekolah Dasar. *Proceedings of The ICECRS*, 1(3), 137–142. <https://doi.org/10.21070/picecrs.v1i3.1372>
- RAJAGUKGUK, S. (2023). Penerapan Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Sd. *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 3(1), 1–12. <https://doi.org/10.51878/elementary.v3i1.1945>
- Rati, N. W., Kusmaryatni, N., & Rediani, N. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Kreativitas Dan Hasil Belajar Pendidikan Ipa Sd Mahasiswa Pgsd Undiksha Upp Singaraja. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 6(1), 60–71. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v6i1.9059>
- Sari, R. T., & Angreni, S. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Upaya Peningkatan Kreativitas Mahasiswa. *Jurnal VARIDIKA*, 30(1), 79–83. <https://doi.org/10.23917/varidika.v30i1.6548>
- 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>
- Umi, 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.i1.p24-38>
- Yusikah, I. (2021). APPLICATION PROJECT BASED LEARNING MODELS (PjBL) TO IMPROVE STUDENT CREATIVITY. *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 11(1), 17–25.

---Halaman ini sengaja dikosongkan---