

## MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA MELALUI *PROJECT BASED LEARNING* PADA SISWA KELAS V SDIT LHI

Asni Widiastuti<sup>1</sup>, Vita Istihapsari<sup>2</sup>, Dadang Afriady<sup>3</sup>

<sup>1</sup>SDIT LHI Banguntapan

<sup>2</sup>Universitas Ahmad Dahlan

<sup>3</sup>SD Muhammadiyah Wirobrajan 3

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

### ABSTRAK

Kreativitas merupakan keterampilan abad 21 yang sangat dibutuhkan. Guru perlu untuk membantu siswa meningkatkan daya kreativitas mereka melalui proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa pada materi Ekosistem melalui Project Based Learning (PjBL). Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian ini terdiri dari dua siklus. Setiap siklus dilaksanakan sesuai tahapan pelaksanaan PTK yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas VB SDIT LHI Banguntapan yang berjumlah 22 siswa. Terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data menggunakan lembar observasi dan penilaian untuk kreativitas siswa tes. Analisis data dibuat secara deskriptif kualitatif dipersentasekan. Indikator dalam penelitian ini apabila terjadi peningkatan nilai rata-rata kreativitas dan ketuntasan secara klasikal 75%. Hasil penelitian menunjukkan model Project Based Learning (PjBL) dapat meningkatkan kreativitas siswa pada materi Ekosistem. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan meningkatnya indikator kreativitas siswa dari siklus I ke siklus II sebanyak 6% dan nilai produk sebesar 8%. Nilai tingkat kreativitas siklus I yaitu 59% dan nilai ketuntasan produk sebesar 64% , sedangkan pada siklus II nilai tingkat kreativitas pada siklus II yaitu 65 % dengan nilai ketuntasan produk mencapai 72 %.

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

### PENDAHULUAN

Dunia pendidikan saat ini dituntut mampu membekali para peserta didik dengan keterampilan abad 21. Keterampilan yang dimaksud adalah kemampuan peserta didik untuk berpikir kritis dan memecahkan masalah, kreatif inovatif, serta keterampilan berkomunikasi dan kolaborasi. Agar mampu bersaing di era industri 4.0 peserta didik harus memiliki keterampilan tersebut. Muhadjir Effendi dalam wawancara dengan *Jawa Pos* (Facette, 2018) menjelaskan, kompetensi 4C yang wajib dimiliki peserta didik adalah *Communication* (komunikasi), *Collaboration* (kerja sama), *Critical Thinking and Problem Solving* (berpikir kritis dan pemecahan masalah), dan *Creativity and Innovation* (daya cipta dan inovasi) yang dikenal dengan istilah 4C.

Kreativitas menurut Tim Reality Kamus Terbaru Bahasa Indonesia (2008:387) adalah kemampuan untuk mencipta. Kreativitas ada pada diri semua orang. Kreativitas merupakan suatu keterampilan. Kemampuan berkreasi : 1 | kemampuan dalam memunculkan suatu

ide, unik, dan tidak dapat dipaksakan. Menurut A. Chaedar Alwasilah dalam Ngainun Naim (2009:246), kreativitas adalah kemampuan mewujudkan bentuk baru, struktur kognitif baru dan produk baru. Dalam mendukung perkembangan kreativitas peserta didik, guru perlu mengusahakan sebuah cara atau model dalam pembelajaran yang dapat menumbuhkan jiwa kreativitas tersebut. Selain itu meningkatkan kreativitas peserta didik akan menjadi jawaban terhadap tantangan pembelajaran abad 21 di mana kemampuan berpikir tingkat tinggi sangat diperlukan.

Kreativitas tidak harus menciptakan sesuatu yang baru dan belum pernah ada sebelumnya. Peserta didik dapat mencoba menyalurkan ide dengan membuat sesuatu yang menurutnya berbeda dari yang lain. Peserta didik dapat mencoba mengombinasikan data atau informasi yang tersedia sebelumnya dan membuat sedikit perubahan pada karya yang dibuatnya. Menurut Beetlestone (2011: 2), kreativitas dapat membantu seseorang dalam menjelaskan dan menggambarkan konsep-konsep abstrak dengan melibatkan skil-skil. *Skill* atau keterampilan yang dimaksud dapat meliputi rasa keingintahuan dan antusiasme, kemampuan menemukan dan kemampuan eksplorasi. Keterampilan tersebut pada dasarnya merupakan karakteristik peserta didik. Dengan keterampilan atau skil inilah peserta didik diharapkan mampu memahami konsep-konsep abstrak dan menyesuaikan dengan kemampuan dirinya dalam memahami hal-hal abstrak yang sedang dipelajari.

Berdasarkan hasil pengamatan guru ketika pembelajaran, siswa kelas V sebenarnya mempunyai banyak ide namun terkadang masih kesulitan dalam menuangkannya. Pun dalam hal kreativitas. Masih banyak siswa yang belum mampu menyalurkan kreativitas mereka dalam membuat suatu produk hasil pembelajaran. Pada dasarnya mereka terlihat mempunyai daya cipta dan kreativitas yang cukup tinggi. Namun untuk beberapa siswa terlihat sangat sulit dalam menuangkan ide dalam karya mereka. Perlu adanya suatu dorongan dan motivasi atau tantangan agar mereka mampu mengeluarkan kreativitas mereka.

Banyak model pembelajaran diterapkan guna menumbuhkan dan meningkatkan jiwa kreativitas dalam diri peserta didik terutama dalam menciptakan dan atau membuat suatu produk ataupun karya. Salah satu model pembelajaran yang dipercaya dapat menumbuhkan kreativitas dan kemampuan berpikir kreatif peserta didik dalam merancang dan membuat sebuah proyek adalah *Project Based Learning* (PjBL). *Project Based Learning* (PjBL) adalah model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada pendidik untuk mengelola pembelajaran dikelas dengan melibatkan kerja proyek (Wena, 2015: 14). Kerja proyek merupakan kegiatan yang sangat menantang dan dapat menuntun peserta didik dalam merancang, memecahkan masalah, membuat keputusan sekaligus melakukan kegiatan investigasi. *Project Based Learning* (PjBL) dapat memberikan kesempatan peserta didik untuk bekerja secara mandiri. *Project Based Learning* (PjBL) mampu untuk mendorong peserta didik dalam menerapkan pengetahuan dan keterampilan serta memberikan kesempatan untuk memperluas pengetahuan melalui pemecahan masalah dan investigasi.

*Project Based Learning* (PjBL) memungkinkan peserta didik untuk dapat merefleksikan ide dan pendapat mereka sendiri, dan membuat keputusan yang mempengaruhi hasil proyek dan proses pembelajaran secara umum diakhiri dengan mempresentasikan hasil akhir produk. Berdasarkan kajian yang telah dipaparkan di atas, diperoleh kesimpulan bahwa *Project Based Learning* (PjBL) langsung maupun tidak, dapat membantu peserta didik untuk melakukan proses belajar berpikir tingkat tinggi (*high order thinking/HOT*) dalam usaha mengimplementasikan pembelajaran saintifik sesuai kurikulum 2013 yang terdiri dari keterampilan mengamati, mengasosiasi, mencoba, mendiskusikan, dan mengomunikasikan serta pembelajaran abad 21 yang terdiri dari 4C, yaitu: *Critical thinking, Collaboration, Creative, dan Communication*.

2

Model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) menjadi salah satu pilihan untuk dapat meningkatkan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran. Peningkatan

keaktivitas ini terutama dalam hal menuangkan ide pada sebuah karya produk karena salah satu keunggulan dari model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) adalah terciptanya suatu karya atau produk akhir hasil dari proses pembelajaran peserta didik. Penerapan model ini sekaligus menjadi jawaban atas tantangan pembelajaran pada abad 21.

## **METODE PENELITIAN**

### **Prosedur Penelitian**

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama (Arikunto, dkk. 2006: 3). Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian Tindakan kelas model *Kemmis dan Mc Taggart*. Penelitian ini dilakukan selama dua siklus dengan empat tahapan yang saling terkait dalam tiap siklusnya yaitu: rencana (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observation*), dan yang terakhir refleksi (*reflection*).

### **Subjek dan Objek**

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VB SDIT LHI Tahun Pelajaran 2020/2021 yang berjumlah 22 siswa. Terdiri dari 14 siswa putra dan 8 siswa putri. Objek penelitian ini adalah kreativitas siswa dalam proses pembelajaran.

### **Metode pengambilan data**

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan untuk memperoleh dan mengumpulkan data adalah sebagai berikut:

### **Observasi atau Pengamatan**

Observasi atau pengamatan dilakukan dengan cara melakukan pengamatan dan pencatatan terkait pelaksanaan pembelajaran di kelas yang dilakukan oleh guru dalam menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) kreativitas siswa selama pembelajaran. Selain dilakukan pula pengamatan dan penilaian terhadap hasil kreativitas siswa dalam proyek yang dilakukan.

### **Tes**

Tes yang digunakan pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa jauh pemahaman siswa terhadap materi ekosistem. Dengan metode ini, selain melihat kreativitas siswa dalam pembelajaran yang menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) prestasi secara kognitif dapat dilihat sehingga ada dan tidaknya peningkatan prestasi seiring meningkatnya kreativitas belajar siswa dapat diamati secara nyata

### **Kriteria ketuntasan tindakan**

Ketuntasan dalam tindakan ini dilihat dari adanya peningkatan persentase rata-rata indikator dalam tiap siklus. Data tersebut diperoleh dari penilaian kreativitas siswa terhadap produk yang dibuat dan observasi aktivitas siswa selama pembelajaran. Indikator atau tolak ukur keberhasilan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) Ada peningkatan aspek aktivitas dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, 2) Ada peningkatan aspek kreativitas ditandai dengan meningkatnya keterampilan berkreasi siswa terhadap proyek

siswa, 3) Terdapat peningkatan hasil belajar secara kognitif ditandai dengan siswa mendapatkan nilai  $\geq 75$  sebagai batas tuntas kompetensi dan dicapai oleh minimal 75 % dari keseluruhan siswa.

### **Analisis data**

#### **Analisis Data Hasil Observasi**

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

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

#### **Analisis Tes**

Hasil tes digunakan untuk melihat kemampuan kognitif siswa. Hasil tes ini dilihat dari skor siswa dalam menjawab soal evaluasi di akhir setiap siklus yang diberikan. Setelah diperoleh nilai masing-masing siswa kemudian dilihat persentase ketuntasan siswa dalam belajar menggunakan rumus

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

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil Penelitian**

#### **Siklus 1**

Siklus 1 dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan. Penelitian ini dilakukan dengan menerapkan pembelajaran sesuai dengan perangkat yang telah disusun secara daring baik sinkron maupun asinkron. Pada siklus 1 observasi dilaksanakan selama proses pembelajaran untuk mengamati tingkat kreativitas siswa dalam pembelajaran ketika dilakukan Tindakan. Pada siklus 1 kreativitas siswa berada pada kategori sedang. Pada pembelajaran siklus 1 materi yang disampaikan tentang ekosistem dan komponen yang ada di dalamnya. Penyampaian materi menggunakan LKPD dan video pembelajaran yang telah diunggah sebelumnya melalui *Google classroom*. Ketika proses penyampaian materi secara online menggunakan PPT untuk memberikan gambaran visual dan disampaikan sesuai urutan sintak *Project Based Learning*.

Selama pembelajaran, siswa aktif berdiskusi dalam menentukan pertanyaan, merancang proyek sampai penyusunan jadwal sesuai dengan sintak *Project Based Learning*. pembelajaran kemudian dilanjutkan secara asinkron dengan siswa membuat proyek secara mandiri di rumah masing-masing. Pada siklus I, siswa membuat produk berupa bagan rantai makanan yang dibuat menggunakan aplikasi komputer. Siswa menunjukkan antusias dalam proses perancangan dan pembuatan proyek. Guru memonitor aktivitas siswa melalui *WhatsApp Group*. Di akhir pembelajaran guru mengirimkan evaluasi melalui dalam bentuk *G-form* yang dikirim ke *WhatsApp Group* dan *Google Classroom*, kemudian siswa mengerjakan dan mengirimkan kembali kepada guru. Guru mengecek hasil evaluasi siswa secara asinkron.

Hasil observasi tingkat kreativitas siswa pada siklus I menunjukkan bahwa kreativitas siswa mencapai 59% ada pada kategori sedang. Pada siklus 1 indikator kreativitas rendah terdapat pada daya imajinasi pada anak dengan perolehan presentase 27%. Sedangkan hasil penilaian produk yang dilakukan pada siklus I menunjukkan bahwa kemampuan mendesain karya anak menempati urutan kedua yaitu sebesar 68% namun dalam hal estetika keindahan dan tanggung jawab masih rendah dengan nilai persentase 50%.

## Siklus 2

Pada siklus II peneliti menerapkan model pembelajaran yang sama yaitu *Project Based Learning* dengan materi hubungan aliran energi dalam ekosistem. Pada siklus kedua materi yang disampaikan terkait dengan ekosistem dan aliran energi yang didalamnya serta teks nonfiksi. Penyampaian materi menggunakan Power Point untuk memberikan gambaran visual dan melakukan pembelajaran sesuai dengan sintak *Project Based Learning*.

Seperti halnya yang dilakukan pada siklus I, pembelajaran dilakukan secara daring sesuai perangkat yang telah dibuat. Siswa berdiskusi terkait aliran energi yang ada di dalam ekosistem, menganalisis unsur-unsur yang ada di dalam teks nonfiksi yang menjelaskan mengenai aliran energi, menentukan perencanaan proyek dan menyusun jadwal menyelesaikan proyek secara mandiri lalu melakukan presentasi dan guru mendampingi secara asinkron. Hasil observasi pada siklus II menunjukkan peningkatan kreativitas dari siklus I ke siklus II. Demikian juga dengan kreativitas siswa dalam menghasilkan produk. Persentase rata-rata kreativitas siswa meningkat dari 59% menjadi 65% menunjukkan indikator tinggi dengan nilai kenaikan sebesar 6%. Untuk penilaian produk yang dihasilkan siswa nilai rata-rata keseluruhan naik dari 64% menjadi 72% dengan kenaikan sebesar 8%.

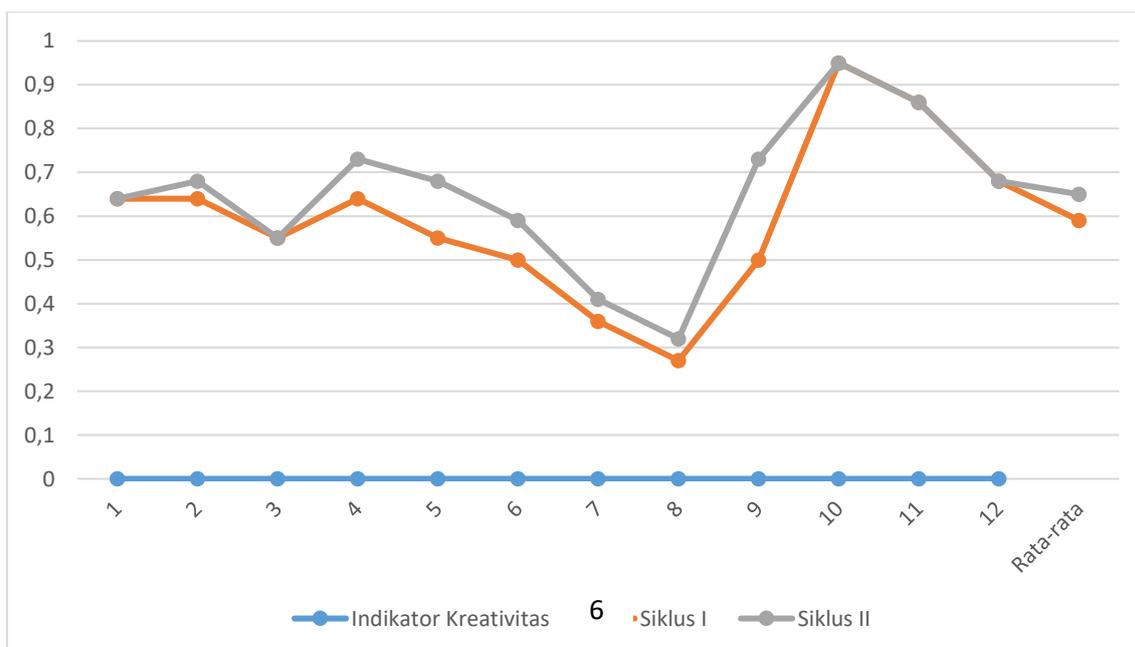
## Pembahasan

Penelitian dengan variabel kreativitas siswa dan model *Project Based Learning (PjBL)* dilaksanakan di kelas VB SDIT LHI dengan metode daring melalui aplikasi *Zoom*. Hasil penelitian ini akan membahas kreativitas siswa selama pembelajaran IPA materi Ekosistem dengan menerapkan model *Project Based Learning (PjBL)*. Setelah melakukan analisis data dari dua siklus yang dilaksanakan dengan model *Project Based Learning (PjBL)*, maka didapatkan hasil yang menunjukkan adanya peningkatan kreativitas siswa selama proses pembelajaran, meningkatnya kreativitas membuat karya/produk yang dihasilkan siswa dan diikuti dengan ketuntasan hasil belajar siswa. Berdasarkan analisis yang dilakukan pada tiap akhir siklus diperoleh peningkatan ketuntasan belajar siswa dari siklus ke siklus. Analisis data observasi peningkatan kreativitas pada siklus I dan II siswa kelas VB SDIT LHI dapat dilihat pada Tabel 1.

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

No	Indikator Kreativitas	Siklus I	Siklus II
1	Memiliki rasa ingin tahu yang besar	64%	64%
2	Sering mengajukan pertanyaan yang berbobot	64%	68%
3	Memberikan banyak gagasan dan usul dalam suatu masalah	55%	55%
4	Mampu menyatakan pendapat secara spontan dan tidak malu-malu	64%	73%
5	Mempunyai dan menghargai rasa keindahan	55%	68%
6	Mempunyai pendapat sendiri dan dapat mengungkapkannya, tidak terpengaruh orang lain	50%	59%
7	Memiliki rasa humor tinggi	36%	41%
8	Mempunyai daya imajinasi yang kuat	27%	32%
9	Mampu mengajukan pemikiran, gagasan pemecahan masalah yang berbeda dari orang lain (orisinal)	50%	73%
10	Dapat bekerja sendiri,	95%	95%
11	Senang mencoba hal-hal baru,	86%	86%
12	Mampu mengembangkan atau memerinci suatu gagasan (kemampuan elaborasi).	68%	68%
<b>Rata-rata</b>		<b>59 %</b>	<b>65 %</b>

Tabel 1. merupakan analisis hasil observasi kreativitas pada pembelajaran siklus I dan siklus II. Pada tabel dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan kreativitas dari siklus I dan siklus II. Persentase siklus I menunjukkan bahwa kreativitas siswa baru mencapai 59% dengan kategori sedang sedangkan pada siklus II naik menjadi 65% menunjukkan indikator tinggi dengan nilai kenaikan sebesar 6%. Pada siklus I indikator kreativitas terendah ada pada daya imajinasi yang kuat demikian juga pada siklus II. Daya imajinasi dari rata-rata 27% meningkat menjadi 32%. Indikator tertinggi terdapat pada kemandirian siswa dalam bekerja yaitu mencapai 95% baik pada siklus I dan siklus II. Peningkatan kreativitas siswa dalam pelaksanaan pembelajaran *Project Based Learning* lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar berikut ini.



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

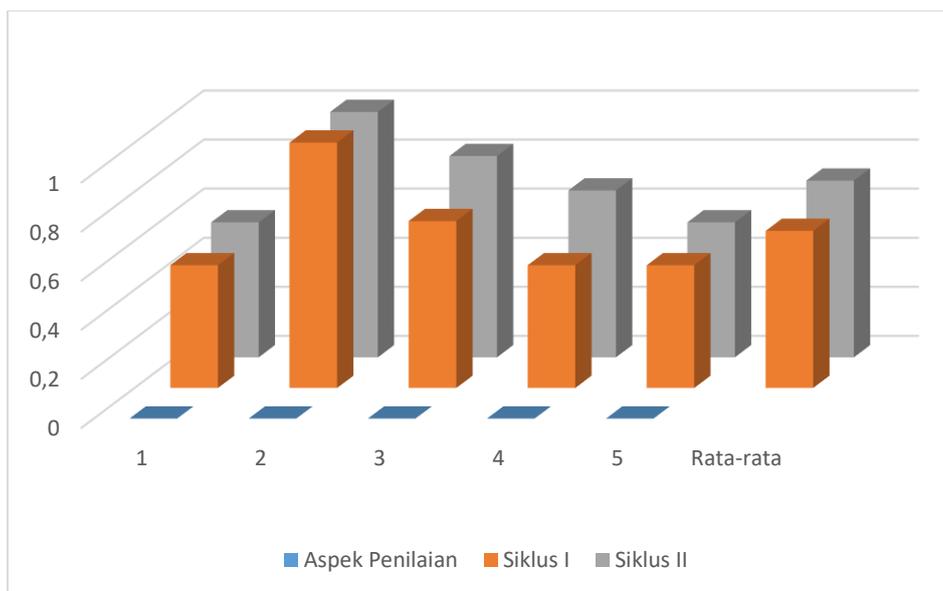
Dari gambar tersebut dapat terlihat bahwa pada indikator kreativitas nomor 1 mempunyai nilai rata-rata yang sama yaitu sebesar 64%. Pada indikator ke-2 terjadi peningkatan dari 64% menjadi 68% sedangkan pada indikator 3 nilai rata-rata yang diperoleh sama yaitu 55%. Indikator keempat menunjukkan adanya peningkatan rata-rata dari 64% menjadi 73%. Siswa terlihat mempunyai dan menghargai rasa keindahan dengan ditunjukkan pada indikator ke-5 dari 55% naik sebesar 13% menjadi 68%. Indikator ke-6 menunjukkan peningkatan dari 50% meningkat menjadi 59% diikuti indikator ke-7 dari 36% menjadi 41%. Sedangkan pada indikator nomor 8, dari 27% meningkat menjadi 32%. Indikator nomor 9 menunjukkan peningkatan tertinggi dari 50% menjadi 73%, dengan nilai kenaikan 23%. Pada indikator nomor 10 dan 11 tidak terjadi peningkatan dengan nilai rata-rata yang sama demikian juga dengan indikator nomor 12.

Dalam penelitian ini, hasil belajar siswa dilihat melalui hasil karya/produk yang dihasilkan. Analisis terhadap penilaian produk siswa menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata secara kalsikal. Hasil penilaian terhadap produk siswa pada siklus I dan II dapat dilihat pada Tabel 2 berikut ini.

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

No	Aspek Penilaian	Siklus I	Siklus II
1	Sikap Tanggung Jawab dan Disiplin	50%	55%
2	Kesesuaian Materi	100%	100%
3	Kemampuan Mendesain Karya	68%	82%
4	Gambar/karya	50%	68%
5	Estetika/keindahan	50%	55%
<b>Rata-rata</b>		<b>64%</b>	<b>72%</b>

Dari hasil penilaian produk yang dihasilkan siswa, dapat diketahui bahwa kemampuan mendesain karya dan menuangkannya dalam bentuk karya meningkat paling signifikan. Kemampuan mendesain karya meningkat sebesar 14% sedangkan kemampuan menunagkan karya dalam bentuk gambar/produk sebesar 18%. Karya/produk yang dihasilkan siswa baik di siklus I maupun siklus II seluruhnya menunjukkan kesesuaian dnegan materi yang sedang dipelajari yaitu Ekosistem. Dalam hal estetika/ keindahan, peningkatan nilai rata-rata sebesar 5%, demikian juga sikap disiplin dan tanggungjawab dalam menyelesaikan tugas yang diberikan, meningkat sebesar 5%. Hasil penilaian produk siswa dapat dilihat pada Gambar 2 berikut ini.



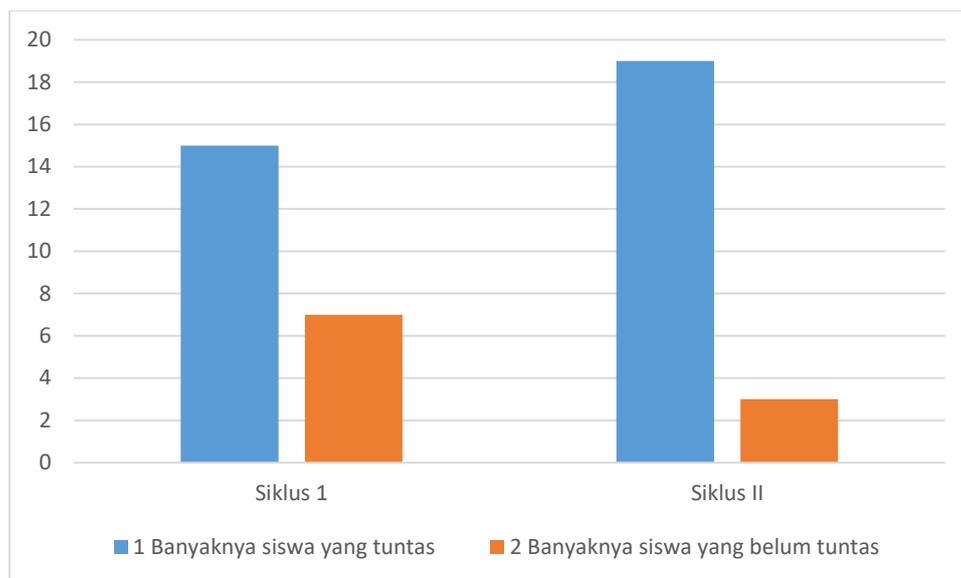
**Gambar 2. Hasil Penilaian Produk Siswa dalam Pelaksanaan Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL)**

Dalam penelitian ini juga dilihat hasil belajar kognitif siswa. Berdasarkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan oleh guru dan siswa pada akhir pembelajaran siswa diberikan evaluasi untuk mengetahui tingkat pemahaman kognitif siswa terhadap materi Ekosistem. Adapun hasil dari evaluasi disajikan dalam tabel berikut.

**Tabel 3. Data Ketuntasan Belajar Siswa dalam Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL)**

No	Aspek Perolehan	Siklus 1	Siklus II
1	Banyaknya siswa yang tuntas	15	19
2	Banyaknya siswa yang belum tuntas	7	3
3	Presentase ketuntasan klasikal (%)	68%	86%

Tabel 3. menunjukkan hasil analisis terhadap evaluasi siklus I dan siklus II. Dapat dilihat dari hasil analisis data yang diperoleh saat evaluasi menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dari siklus I ke siklus II. Dari prosentasi klasikal pada siklus I menunjukkan 15 dari 22 siswa tuntas atau sebesar 68% persen yang memenuhi KKM. Pada siklus II terjadi peningkatan dari 22 siswa yang tuntas mencapai 19 siswa atau sebesar 86 % persen, hanya tersisa 3 siswa yang belum memenuhi KKM.



**Gambar 3. Data Ketuntasan Belajar Siswa dalam Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL)**

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

Data pada Tabel 1. terkait indikator kreativitas menunjukkan siswa memiliki rasa ingin tahu yang cukup tinggi. Hal ini ditunjukkan dengan siswa aktif mengajukan pertanyaan-pertanyaan. Meski nilai rata-rata pada indikator ke-3 sama, siswa mencoba mengusulkan gagasan dan ide dalam pembuatan proyek dan mampu menyatakan pendapatnya dan mempertahankan pendapatnya. Melalui *Project Based Learning* (PjBL) siswa terlihat mempunyai dan menghargai rasa keindahan, mempunyai daya imajinasi kuat dan mempunyai gagasan yang berbeda dengan yang lain. Siswa juga aktif menyelesaikan proyek secara mandiri, mencoba beberapa aplikasi untuk mendapatkan hasil yang bagus dan berusaha mengembangkan gagasannya melalui sebuah penjelasan non fiksi. Secara tidak langsung kreativitas siswa meningkatkan aktivitas belajar mereka. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Yanuar Eko Saputro (2016) bahwa dengan model *Project Based Learning* (PjBL) dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa.

Hasil belajar siswa secara kognitif juga mengalami peningkatan sebanyak 19 anak tuntas dan tertinggal 3 siswa yang belum tuntas dengan persentase klasikal ketuntasan klasikal sebesar 86%. Pada siklus 1 rata-rata kelas adalah 83 dengan skor tertinggi 94 dan skor terendah 67 dengan persentase ketuntasan sebesar 68%. Pada siklus dua rata-rata kelas naik menjadi 86,9 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 69 dengan persentase ketuntasan 86%. Peningkatan hasil belajar siswa merupakan proses pengembangan kompetensi profesional guru (Hartini, 2019). Hasil penelitian ini membuktikan bahwa kompetensi profesional guru melalui penelitian (Supriyanto, Hartini, Syamsudin, and Sutoyo, 2019).

Hasil tersebut menunjukkan bahwa melalui model *Project Based Learning* (PjBL) selain meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran dan dalam ide menghasilkan produk juga memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar secara kognitif. Hal ini sejalan dengan penelitian Lismawati Salman (2017) yang menunjukkan bahwa model *Project Based Learning* (PjBL) memberikan pengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa ditunjukkan dengan hasil analisis uji t pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  didapat t hitung sebesar 16,96 sedangkan nilai t tabel sebesar 1,681 sehingga  $H_0$  ditolak dan diterima  $H_1$ , dengan kesimpulan model *Project Based Learning* (PjBL) memberikan pengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa. Pengembangan diri siswa pada pendidikan dasar dapat memerlukan bantuan guru bimbingan dan konseling (Prasetiawan & Supriyanto, 2016). Pelayanan bimbingan dan konseling pada Pendidikan dasar dilaksanakan melalui media pada masa pandemic Covid-19 (Supriyanto, Hartini, Indarsari, Miftahul, Oktapiana, and Mumpuni, 2020).

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Project Based Learning* dapat meningkatkan kreativitas siswa. Hal ini ditunjukkan dari hasil observasi selama pembelajaran serta penilaian produk/karya siswa. Kreativitas siswa kelas VB SDIT LHI dalam membuat karya mengalami peningkatan dalam setiap siklusnya. Hal ini juga berdampak pada peningkatan hasil belajar kognitif siswa dari setiap siklus yang dilakukan. Terbukti jumlah siswa yang mencapai ketuntasan bertambah. Saran dalam penelitian ini adalah hendaknya para guru menggunakan model *Project Based Learning* dalam meningkatkan kreativitas siswa pada proses belajar dan hasil belajar. Guru dapat kreativitas siswa dalam membuat suatu karya sebagai proses dan hasil belajar. Penggunaan model *Project Based Learning* dapat melatih siswa untuk berpikir secara aktif dan kreatif di dalam proses pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2005). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: BumiAksara.
- Beetlestone, Florence. (2011). *Creative Learning*. Bandung: Nusa Media.
- Facette, Fersita Felicia. (2018). "Hadapi Revolusi Industri 4.0, Kemendikbud Buat Lima Kompetensi". Jakarta: *Jawa Pos*, 2 Mei 2018.
- Hartini, S. (2019). Kompetensi Profesional Guru dalam Meningkatkan Motivasi Berprestasi Peserta Didik: Studi di SDN Karangpucung 04 dan SDN Karangpucung 05 Kabupaten Cilacap. *Indonesian Journal of Education Management & Administration Review*, 3(1), 71-76.
- Munandar, Utami. (2006). *Kretifitas dan Keberbakatan, Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif dan Bakat*: Jakarta: Gramedia.
- Naim, Ngainun. (2009). *Menjadi Guru Inspiratif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Prasetiawan, H., & Supriyanto, A. (2016). GUIDANCE AND COUNSELING COMPREHENSIF PROGRAM IN EARLY CHILDHOOD EDUCATION BASED

ON DEVELOPMENTAL TASK. *Jurnal CARE (Children Advisory Research and Education)*, 3(3), 95-103.

Salman, Lismawati, dkk. (2017). “Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) yang Disertai dengan Peta Konsep terhadap Hasil Belajar Siswa” *Entropi: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran Sains* Vol. 12 No. 2 Agustus 2017.

Saputra, Y. E. (2016). *Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (Pjbl) Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Supriyanto, A., Hartini, S., Irdasari, W. N., Miftahul, A., Oktapiana, S., & Mumpuni, S. D. (2020). Teacher professional quality: Counselling services with technology in Pandemic Covid-19. *Counsellia: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 10(2), 176-189.

Supriyanto, A., Hartini, S., Syamsudin, S., & Sutoyo, A. (2019). Indicators of professional competencies in research of Guidance and Counseling Teachers. *Counsellia: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 9(1), 53-64.

Wena, Meda. (2015). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara.Grant.

Tim Reality. (2008). *Kamus Terbaru Bahasa Indonesia*. Surabaya: Reality Publisher.