

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *PROJECT BASED LEARNING* (PjBL)  
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DAN KREATIFITAS SISWA  
KELAS III SD NEGERI SIDOREJO LOR 01 SALATIGA**

Andita Putri Surya<sup>1</sup>, Stefanus C. Relmasira<sup>2</sup>, Agustina Tyas Asri Hardini<sup>3</sup>

*FKIP PGSD Universitas Kristen Satya Wacana*  
[292014138@student.uksw.edu](mailto:292014138@student.uksw.edu)<sup>1</sup>, [stefanus.relmasira@staff.uksw.edu](mailto:stefanus.relmasira@staff.uksw.edu)<sup>2</sup>,  
[tyas.asri@staff.uksw.edu](mailto:tyas.asri@staff.uksw.edu)<sup>3</sup>

**Abstrak**

*This research was conducted to improve learning result and creativity of third grade students of SD Negeri Sidorejo Lor 01 Salatiga in the third semester in Theme 6 Subtema 2 and 3 by applying the Learning Based Learning (PjBL) model. This study is a classroom action research (PTK) consisting of two cycles. Each cycle consists of two meetings, each of which consists of action planning, action implementation, observation and reflection and 1 evaluation meeting. Data obtained in this study were obtained from observation, document study, test. Data analysis technique used is descriptive quantitative and qualitative. The results showed that the application of learning model of Project Based Learning (PjBL) can improve student learning outcomes and creativity of third gr students at SD Negeri Sidorejo Lor 01 Salatiga. At the pre cycle percentage of student learning 46% and then increased in the first cycle as much as 72% and increased again to 92% in cycle II. While the creativity of students in the pre cycle of 29% increased to 51% in the first cycle of meeting 2 and increased to 90% in the second cycle of meeting 2.*

**Keywords:** *PTK, Project Based Learning, PjBL, Hasil Belajar Siswa, Kreatifitas Siswa*

**Pendahuluan**

Kurikulum berdasarkan Undang-undang No 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 19 adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pembelajaran kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 1, Pendidikan adalah sebuah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Lebih khusus ditunjukkan dalam Undang-Undang No 20 Tahun 2003 Pasal 3 tentang fungsi dan tujuan pendidikan nasional yang mana pendidikan nasional berfungsi

untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Hal sejalan dengan tujuan kurikulum 2013, yang dikembangkan dan difokuskan dalam pembentukan kompetensi serta karakter peserta didik yang berupa panduan tentang pengetahuan, keterampilan dan sikap yang nantinya dapat ditunjukkan peserta didik sebagai hasil belajar dari konsep yang dipelajari secara kontekstual. Proses pembelajaran pada kurikulum 2013 dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk lebih mengembangkan kreatifitas sesuai dengan pengalaman dan meningkatkan hasil belajar.

Menurut Kristin (2016:11) kreatifitas merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menghasilkan suatu hal yang baru baik dari ide, dan gagasan yang dimilikinya akan menghasilkan sesuatu yang memiliki daya guna. Ide dan juga gagasan yang baru inilah yang nantinya dapat membantu siswa untuk mengembangkan kreatifitas. Dalam hal ini guru juga berperan aktif dalam membantu mengembangkan kreatifitas siswa dalam proses pembelajaran. Dorongan guru dalam mengembangkan kreatifitas siswa akan membuat siswa menjadi lebih termotivasi dalam menuangkan ide-ide dalam proses mengembangkan kreatifitas siswa. Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan tentang kreatifitas pada siswa kelas III SD Negeri Sidorejo Lor 01 Salatiga dengan jumlah siswa 39, 23 siswa perempuan dan 16 siswa laki-laki.

Persentase ketidakmampuan siswa pada setiap aspek indikator kreatifitas masih tinggi dengan rata-rata sebesar 29%. Hal ini berpengaruh pula terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hasil belajar menurut Slameto (2003:2) merupakan suatu proses usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Berdasarkan studi dokumen dengan guru kelas dengan KKM (75) dapat dilihat bahwa hampir separuh dari siswa (21 siswa) masih belum dapat memenuhi KKM dan hanya 18 siswa yang mampu. Berdasarkan data yang didapat, rendahnya kreatifitas dan hasil belajar siswa karena banyak siswa yang belum berani

mengungkapkan gagasan dan ide-ide baru mereka, dan kurangnya wadah untuk mengekspresikan dan berpendapat sesuai dengan kreatifitas masing-masing anak. Sehingga dalam kegiatan pembelajaran perlu menciptakan inovasi kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan mendorong anak untuk mampu mengekspresikan kreatifitas serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa adalah pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL).

PjBL menurut *Buck Institute For Education* (BIE) dalam Trianto (2014:41) adalah pembelajaran yang melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran baik dalam memecahkan suatu permasalahan dan memberikan peluang bagi siswa untuk lebih mengekspresikan kreatifitas mereka sehingga dapat meningkatkan hasil belajar dan kreatifitas siswa. Hasil belajar menurut Susanto (2013:5) adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada siswa, baik perubahan yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Dalam taksonomi Bloom hasil belajar lebih memusatkan perhatian terhadap pengetahuan, sikap, dan keterampilan (Suyono, 2011:167). Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah ia mengikuti kegiatan pembelajaran dan mendapat pengalaman dari kegiatan belajar yang telah dilaksanakan. Pada penelitian tindakan kelas ini peneliti memusatkan pada ranah kognitif saja.

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Susanto (2013:15-18) diantaranya kecerdasan anak, kesiapan atau kematangan siswa dalam mengikuti kegiatan belajar, minat siswa dalam belajar, model penyajian materi pembelajaran yang disediakan oleh guru, dan suasana belajar yang menyenangkan sehingga membuat siswa menjadi lebih senang dalam pembelajaran. Sedangkan menurut Sabri (2007:45) hasil belajar dipengaruhi oleh faktor dari dalam diri mereka dan faktor lingkungan. Faktor-faktor inilah yang menjadi pertimbangan dalam melakukan perbaikan model pembelajaran yang ada.

Kreatifitas menurut Slameto (2011:119) merupakan kemampuan untuk menghasilkan sesuatu yang berbeda dan tidak dapat dibuat oleh orang lain, sesuatu yang dihasilkan ini merupakan suatu hal atau benda yang baru yang tentunya memiliki daya guna. Kristin (2016:11) kreatifitas merupakan suatu proses mental yang mana proses ini

mengarah pada kemampuan untuk berfikir orisinal dibandingkan dengan orang lain. Dari beberapa pendapat para ahli, kreatifitas itu sendiri merupakan pengalaman yang digunakan untuk mengekspresikan diri, baik dengan diri sendiri maupun dengan orang lain secara orisinal yang mana nantinya dengan pengalaman tersebut dapat menghasilkan ide, gagasan, langkah-langkah yang berbeda yang tentunya suatu hal yang dihadirkan memiliki nilai guna.

Faktor yang mempengaruhi kreatifitas siswa berdasarkan Hurlock dalam Susanto (2013:104) yakni dengan menyediakan waktu, memberi kesempatan untuk menyendiri, dorongan atau motivasi dan sarana. Dalam hal ini, faktor-faktor yang akan digunakan peneliti untuk meningkatkan kreatifitas anak yaitu waktu, dorongan, dan sarana. Selain itu terdapat faktor penghalang peningkatan kreatifitas siswa menurut Torrance dalam Susanto (2013:105) yakni usia siswa yang terlalu dini, pembatasan keingintahuan siswa, terlalu banyak peraturan dan larangan, dan tidak beraninya siswa mengekspresikan kreatifitasnya.

Karakteristik kreatifitas menurut Gilford dan Torrance dalam Filsaime (2008:21-23) terdiri dari 4 karakteristik yaitu *Fluency* (kelancaran), *Originality* (keaslian), *Fleksibility* (keluwesan), *Elaboration* (penguraian). Dalam Penelitian Tindakan Kelas ini, peneliti mengukur kreatifitas siswa dengan indikator-indikator yang telah dipaparkan oleh Gilford dan Torrance dan didukung dengan indikator yang dipaparkan oleh Munandar. Untuk meningkatkan hasil belajar dan juga kreatifitas siswa maka kegiatan pembelajaran perlu menciptakan inovasi kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan mendorong anak untuk mampu mengekspresikan kreatifitas serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa adalah pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL). Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) merupakan model pembelajaran yang kegiatan belajar mengajarnya berbasis proyek. Kegiatan proyek yang dilakukan oleh siswa tetap dengan bimbingan oleh guru.

Sedangkan Suparno (2007:126) menjelaskan bahwasanya PjBL merupakan pembelajaran yang mengarahkan peserta didik untuk bekerja didalam kelompok dalam rangka membuat atau melakukan sebuah proyek bersama, dan mempresentasikan hasil dari proyeknya tadi dihadapan siswa yang lainnya. Sejalan dengan itu, Wina (2009:42) menyebutkan bahwa PjBL merupakan kegiatan pembelajaran yang memberikan

kesempatan kepada siswa untuk melakukan kerja proyek, yang artinya siswa diberi tugas untuk membuat sebuah proyek sesuai dengan apa yang telah mereka pelajari. Dari beberapa pendapat ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) merupakan pembelajaran yang inovatif yang berpusat kepada siswa (*Student Centered*) dan menempatkan guru sebagai motivator dan fasilitator, dimana dalam hal ini siswa diberi peluang untuk bekerja secara otonom mengkonstruksi belajarnya. Model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) siswa merancang sebuah masalah dan mencari penyelesaiannya sendiri, sehingga mampu meningkatkan kreatifitas siswa untuk memunculkan penyelesaiannya sendiri membuat kegiatan pembelajaran lebih bermakna sehingga teringat.

Penilaian pembelajaran berbasis proyek harus dilakukan secara menyeluruh terhadap sikap, pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh siswa selama pembelajaran. Penilaian proyek merupakan kegiatan penilaian terhadap suatu tugas yang harus diselesaikan dalam periode/waktu tertentu. Tugas tersebut berupa suatu investigasi sejak dari perencanaan, pengumpulan data, pengorganisasian, pengolahan dan penyajian data. Penilaian proyek dapat digunakan untuk mengetahui pemahaman, kemampuan mengaplikasikan, kemampuan penyelidikan dan kemampuan menginformasikan siswa pada mata pelajaran tertentu secara jelas. Setiap model pembelajaran yang ada pasti memiliki kelebihan dan kekurangan. Dalam model pembelajaran PjBL ini dirancang agar siswa mampu menyelesaikan permasalahan dengan suatu aktivitas proyek, dan dalam kerja proyek ini siswa akan mendapat pengalaman nyata tentang perencanaan suatu proyek. Namun memerlukan waktu yang panjang dan benar perencanaan yang matang adalah salah satu kekurangan pada model PjBL.

Model pembelajaran PjBL merupakan merupakan model pembelajaran yang menggunakan proyek (kegiatan) sebagai inti pembelajaran. Dalam setiap kegiatan yang dilakukan siswa akan mendapat pengalaman secara langsung yang nantinya dapat meningkatkan kreatifitas serta hasil belajar anak. Model pembelajaran PjBL ini dapat membantu siswa untuk menemukan konsep-konsep baru, pengalaman baru, serta dalam meningkatkan hasil belajar dan kreatifitas siswa baik dalam memecahkan masalah

maupun dalam membuat sebuah produk. Seperti yang dipaparkan bahwa ada beberapa faktor yang telah diuraikan tentang pengembangan kreatifitas anak. Salah satunya dengan memfasilitasinya, dalam hal ini kita berupaya untuk memfasilitasi mereka berimajinasi tentang produk serta pemecahan masalah yang disajikan. Selain itu pendidik pun memberi dorongan agar kreatifitas siswa dapat berkembang melalui data-data yang telah mereka temukan pada saat kegiatan baik saat eksperimen, ataupun elaborasi sehingga dengan kegiatan langsung menjadi pembelajaran yang bermakna dan selalu teringat oleh siswa.

### **Metode Penelitian**

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) dengan menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) yang dilakukan berkolaborasi dengan guru karena guru yang paling mengerti kondisi kelas sebenarnya. Penelitian ini terdiri dari empat tahapan dasar yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observing*) dan refleksi (*reflecting*). Analisis penelitian ini adalah analisis deskriptif kuantitatif kualitatif dimana dalam penelitian ini selain penyajian hasil berupa data maupun angka peneliti juga menentukan bagaimana cara pengolahan hasil penelitian yakni dengan membuat analisisnya dengan menerapkan model penelitian *Project Based Learning* (PjBL). Pada penelitian tindakan kelas ini data yang dikumpulkan adalah data hasil belajar siswa yang mana dalam pengumpulan data tentang hasil belajar ini dilakukan menggunakan soal evaluasi sejumlah 30 soal yang terdiri dari 20 soal pilihan ganda dan 10 soal esai. Hasil belajar siswa dinyatakan berhasil apabila hasil belajar siswa mencapai KKM yakni 75 disetiap siklusnya. Sedangkan pada kreatifitas siswa diperoleh hasil dengan cara observasi dengan mengisi lembar observasi yang mana dalam kegiatan observasi pra siklus, siklus I dan siklus II dilakukan selama kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru kelas. Pada kreatifitas siswa dikatakan berhasil apabila mencapai kriteria keberhasilan yang ditetapkan yakni sebesar 80%. Subjek penelitian adalah siswa kelas III SD Negeri Sidorejo Lor 01 Salatiga semester II dengan jumlah siswa 39 orang.

## Hasil Penelitian dan Pembahasan

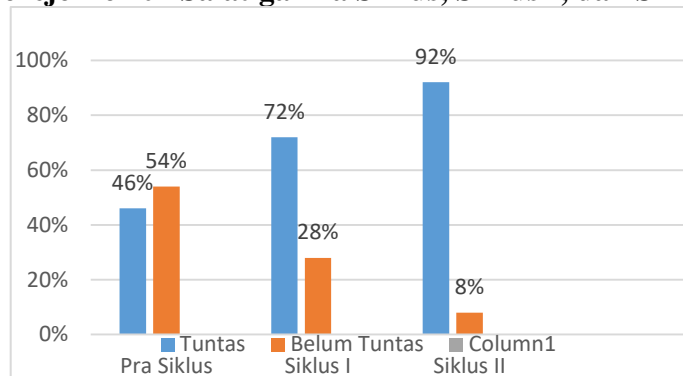
Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menerapkan model *Project Based Learning* (PjBL) mengalami peningkatan. Hal ini ditunjukkan dengan perubahan baik pada hasil belajar dan tingkat kreatifitas siswa yang terjadi pada siklus I, siklus II apabila dibandingkan pada pra siklus. Agar dapat mengetahui tingkat keberhasilan dari penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) pada Tema 6 Subtema 3 belajar siswa dan juga kreatifitas siswa yang diperoleh pada pra siklus dan setelah penerapan model PjBL pada siklus I dan siklus II. Hasil perbandingan tersebut disajikan pada tabel berikut ini.

**Tabel 1**  
**Perbandingan Hasil Belajar Siswa Kelas III SD Negeri Sidorejo Lor 01**  
**Salatiga Pada Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II**

No	Kategori	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
		Jumlah Siswa	(%)	Jumlah Siswa	(%)	Jumlah Siswa	(%)
1.	Tuntas	18	46%	28	72%	36	92%
2.	Belum Tuntas	21	54%	11	28%	3	8%

Berdasarkan tabel diatas, maka dapat dilihat perbandingan ketuntasan hasil belajar siswa dari kegiatan pembelajaran pra siklus, siklus I sampai dengan siklus II dengan penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) pada tema 6 sub tema 3 dan subtema 4 dapat diuraikan bahwa sebelum adanya tindakan terdapat 21 siswa (54%) yang hasil belajarnya belum mencapai KKM (75) dan sisanya mendapat nilai memenuhi KKM. Setelah diberikan tindakan berupa model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) terjadi peningkatan pada siswa yang mendapat nilai memenuhi KKM yakni sebanyak 28 siswa (72%) dan tersisa 11 anak (28%) yang mendapat nilai belum memenuhi KKM. Sedangkan pada pemberian tindakan lanjutan yakni pada siklus II jumlah siswa yang mendapat nilai memenuhi KKM sebanyak 36 siswa (92%) dan hanya menyisakan 3 siswa yang masih belum memenuhi KKM. Berikut disajikan dalam bentuk diagram perbandingan ketuntasan hasil belajar siswa dari pra siklus, siklus I hingga siklus II.

**Diagram 1**  
**Perbandingan Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Kelas III SD Negeri Sidorejo Lor 01 Salatiga Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II**



Selain pada hasil belajar siswa yang meningkat, kreatifitas siswa kelas III SD Negeri Sidorejo Lor 01 Salatiga dengan penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) juga mengalami. Pada kondisi sebelum adanya tindakan yakni pra siklus kreatifitas siswa sebesar 29%. Kondisi tersebut mengalami peningkatan pada pertemuan 1 siklus I yakni meningkat sebesar 50% lalu meningkat menjadi 51% pada pertemuan 2 siklus I. Karena hasil tersebut belum memenuhi kriteria keberhasilan yakni sebesar 80% maka dilakukan tindakan siklus II yang berhasil meningkatkan kreatifitas siswa pada pertemuan 1 siklus II sebesar 80% lalu meningkat lagi pada pertemuan 2 menjadi 90%. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa PjBL berhasil menungkatkan kreatifitas siswa kelas III SD Negeri Sidorejo Lor 01 Salatiga.

**Tabel 2**  
**Perbandingan Kreatifitas Siswa Kelas III SD Negeri Sidorejo Lor 01 Salatiga Pada Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II**

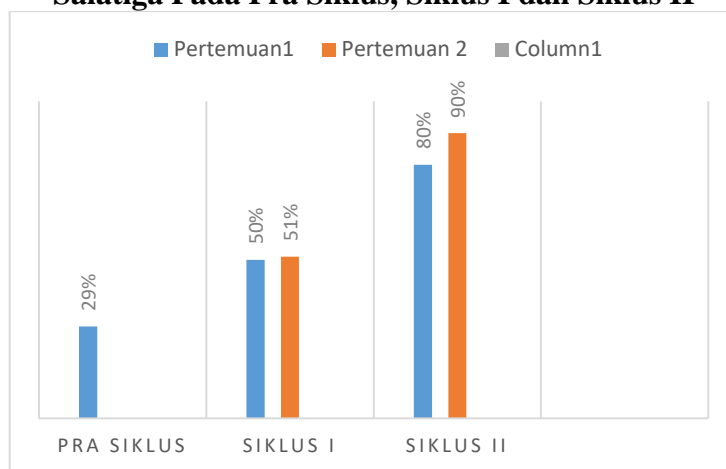
No	Siklus		Kreatifitas Siswa (%)
1	Pra Siklus		29%
2	Siklus I	Pertemuan 1	50%
		Pertemuan 2	51%
3	Siklus II	Pertemuan 1	80%
		Pertemuan 2	90%

Berdasarkan tabel perbandingan kreatifitas siswa kelas III SD Negeri Sidorejo Lor 01 Salatiga dapat dilihat bahwa kreatifitas siswa setiap siklusnya mengalami peningkatan.

**Diagram 2**



### Perbandingan Kreatifitas Siswa Kelas III SD Negeri Sidorejo Lor 01 Salatiga Pada Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II



Berdasarkan hasil setelah diberikannya tindakan perbaikan dalam kegiatan pembelajaran yang diberikan pada siklus I dan siklus II, dapat diketahui bahwa penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) pada tema 6 subtema 3 dan subtema 4 dapat meningkatkan hasil belajar dan kreatifitas siswa. Pada pra siklus siklus persentase ketuntasan hasil belajar siswa sebesar 46%, lalu persentase ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 72%. Berdasarkan hasil persentase ketuntasan belajar siswa siklus I apabila ditinjau dari kriteria ketercapaiannya masih belum memenuhi kriteria keberhasilan. Hal ini dikarenakan pada saat kegiatan pembelajaran masih banyak siswa yang asik dan mengobrol sendiri sehingga pada saat guru menjelaskan tugas dan hal apa yang harus dilakukan masih banyak siswa yang tidak faham, misalnya pada saat guru menjelaskan rangkaian kegiatan pembelajaran yang mengharuskan siswa bersama kelompok untuk berdiskusi dan mencari sumber sendiri tentang cara penanaman dan perawatan tumbuhan yang baik banyak siswa yang tidak mendengarkan sehingga mereka mengerjakan tugas tersebut dengan tidak serius karena mereka tidak faham, selain itu kondisi kelas yang tidak kondusif mengganggu kegiatan pembelajaran. Dan pada saat guru bersama siswa memberikan penguatan terkait rangkaian kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan karena tidak mendengarkan penjelasan sehingga membuat kesulitan dalam mengerjakan evaluasi.

Oleh karena itu, perlu dilakukan perbaikan pembelajaran dengan melanjutkan pada siklus II agar dapat mencapai kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan yakni

80%. Dalam perbaikan siklus II ini dilakukan perubahan cara pembagian kelompok yang pada siklus I membuat kelas menjadi tidak kondusif maka diubah menjadi berhitung yang ternyata membuat kelas menjadi cukup kondusif selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Selain itu, dengan memberikan point atau reward pada kelompok yang mendengarkan penjelasan dengan baik dan kerja sama tim dengan baik. Sehingga, persentase ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus II meningkat dari 46% pada siklus I dan meningkat menjadi 92% pada siklus II. Sehingga pada siklus II mampu memenuhi kriteria keberhasilan yang telah ditentukan. Berdasarkan hasil pertemuan kegiatan pembelajaran, siswa aktif bertanya, menjawab dan berdiskusi dalam kelompok untuk memecahkan masalah. Pembelajaran menggunakan *Project Based Learning* (PjBL) menjadi pengalaman bermakna karena memungkinkan siswa menguasai suatu konsep, memecahkan suatu masalah melalui penyelesaian proyek dan memberi kesempatan memunculkan ide-ide atau gagasan yang se-kreatif mungkin untuk menyelesaikan masalah tersebut. Penggunaan model tersebut membuat siswa lebih paham dengan materi yang diajarkan guru sehingga prestasi belajarnya menjadi lebih baik selain itu penerapan model pembelajaran ini membantu siswa untuk bersikap yang baik dalam mengemukakan pendapat, menghargai pendapat teman, bermusyawarah dalam kelompok dan juga bekerja sama dalam menyelesaikan tugas proyek yang ada. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa penerapan *Project Based Learning* (PjBL) mampu meningkatkan hasil belajar siswa dan kreatifitas siswa.

Sedangkan pada kreatifitas siswa pada pembelajaran dengan menerapkan model *Project Based Learning* (PjBL) yang diterapkan pada tema 6 subtema 2 dan 3 mendorong siswa untuk terlibat lebih kreatif dalam memecahkan masalah-masalah yang tiba-tiba terjadi dan mendorong siswa untuk mampu mencari alternatif-alternatif jawaban dari permasalahan tersebut. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan selama kegiatan pembelajaran berlangsung pada kegiatan pra siklus persentase kreatifitas siswa sebanyak 29% setelah diberikan tindakan pada siklus I yang terdiri dari 2 pertemuan rata-rata persentase kreatifitas siswa yakni 51%. Peningkatan pada siklus I masih terjadi beberapa kendala yakni masih banyaknya siswa yang kemampuan dalam mengembangkan kreatifitas dalam menciptakan pendekatan untuk memecahkan

masalah yang sebelumnya tidak terfikirkan, dan juga masih banyak anak yang tampak ragu untuk mengutarakan pendapatnya serta untuk bertanya. Pada peningkatan kreatifitas siswa pada siklus I ini belum mencapai kriteria keberhasilan siswa yang telah ditetapkan. Sehingga untuk meningkatkan kreatifitas siswa agar mencapai kriteria keberhasilan dilakukan perbaikan pada siklus II.

Setelah dilakukannya perbaikan tindakan pada siklus II peningkatan kreatifitas dari 51% pada siklus I meningkat menjadi 90% pada siklus II. Pada siklus II kemampuan siswa dalam mengembangkan kreatifitas menghadirkan atau menciptakan pemecahan masalah yang tidak terfikirkan misalnya pada saat meletakkan batu karang pada aquarium yang telah siswa buat pada awalnya batu tersebut membuat air menjadi keruh, dan siswa mampu menyelesaikan permasalahan tersebut dan mencari alasan mengapa hal tersebut dapat terjadi dan bagaimana solusinya agar air menjadi tidak keruh. Serta mampu mencari alternatif jawaban atau gagasan-gagasan yang berbeda dari kenapa air tersebut menjadi keruh. Observasi yang telah dilakukan selama kegiatan pembelajaran juga menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) menuntut siswa lebih berfikir kreatif. Hal ini ditunjukkan dengan semakin banyak siswa yang bertanya, mengemukakan pendapat dan menjawab pertanyaan guru. Dalam pembelajaran Project Based Learning (PjBL) ini siswa tak hanya dituntut untuk mampu mengungkapkan gagasannya, namun siswa juga dituntut untuk mampu memecahkan masalah melalui pemberian proyek sehingga kreativitas siswa dalam berpikir meningkat.

Dilihat dari hasil belajar siswa dan kreatifitas siswa dapat dinyatakan bahwa penerapan model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) pada tema 6 Subtema 2 dan 3 meningkatkan kualitas pembelajaran. Setelah model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) pada tema 6 Subtema 2 dan 3 ketuntasan siswa dapat mencapai 51% pada siklus I dan 90 % pada siklus II. Penerapan model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) kreatifitas siswa, siswa dengan kreatifitas tinggi adalah 51% pada siklus I dan 90% pada siklus II. Hal ini mendukung penelitian sebelumnya yakni Penelitian yang dilakukan Jaka Afriana (2015) Project Based Learning. Model Project Based Learning (PjBL) dikembangkan oleh tiga ahli, yaitu: Lucas, Doppelt, dan Laboy-Rush. PjBL Lucas dan Laboy-Rush tidak menjelaskan secara spesifik langkah-langkah

dalam rancangan proyek, sedangkan Doppelt menekankan alternatif pemecahan masalah dengan memilih prioritas utama dalam menentukan proyek dan berhasil meningkatkan kreativitas siswa. Laporan hasil penelitian yang dilakukan Lian Pujiatun (2016) Penerapan Pembelajaran Project Based Learning Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sd Negeri 03 Kalimanggis Kecamatan Kaloran Kabupaten Temanggung Semester 2 Tahun Pelajaran 2015/2016. Hal ini terbukti bahwa lembar observasi telah terlaksana dengan baik pada setiap siklusnya.

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dapat meningkatkan hasil belajar dan kreatifitas siswa kelas III SD Negeri Sidorejo Lor 01 Salatiga, Semester II Tahun pelajaran 2018/2019. Hal ini terlihat pada peningkatan hasil belajar siswa yakni pada pra siklus ketuntasan belajar siswa sebesar 46% lalu meningkat sebesar 72% pada Siklus I dan meningkat lagi pada Siklus II sebesar 92% ketuntasan belajar siswa. Selain pada hasil belajar kreatifitas siswa dari setiap pertemuan mengalami peningkatan, yang pada awalnya sebesar 27% pada pra siklus meningkat menjadi 50% pada pertemuan 1 siklus I lalu meningkat kembali menjadi 51% pada pertemuan II. Dan pada siklus II kreatifitas siswa meningkat menjadi 80% pertemuan 1 dan meningkat menjadi 90% pada pertemuan 2 siklus II.

### **Referensi**

- Pemerintah Indonesia. (2003). Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 1 Tentang Pendidikan.
- Pemerintah Indonesia. (2003). Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 19 Tentang Kurikulum.
- Pemerintah Indonesia. (2003). Undang-Undang No 20 Tahun 2003 Pasal 3 Tentang Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Nasional
- Adnyawati, N. D. M. S. (2011). Pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 44(1).

- Anita Titu, M. (2015). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING (PjBL) UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA PADA MATERI KONSEP MASALAH EKONOMI. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Ekonomi FE UNY" Profesionalisme Pendidik dalam Dinamika Kurikulum Pendidikan di Indonesia pada Era MEA"*. Fakultas Ekonomi UNY.
- Hardini, A. T. A., & Akmal, A. (2017). PENERAPAN METODE SNOWBALL THROWING BERBANTUAN MEDIA KONKRET UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR. *JURNAL PENDIDIKAN DASAR PERKHASA*, 3(1), 233-245.
- Kristin, F. (2016). Analisis Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sd. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*, 2(1).
- Marisi, A. K. (2007). Efektivitas Model Pengukuran Kreativitas dalam Pembelajaran Hemisphere Kanas (HK) untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas V dalam Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 10(2).
- Marlinda NL. (2012). Pengaruh model pembelajaran berbasis proyek terh Nurohman S. Pendekatan project based learning sebagai upaya internalisasi scientific method bagi mahasiswa calon guru fisika. Tersedia: <http://staff.uny.ac.id> [20 Oktober 2015]. 2007.adap kemampuan berpikir kreatif dan kinerja ilmiah siswa. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia.*, 2(2).
- Munawaroh A, Christijanti W. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sistem Pencernaan SMP. *Journal of Biology Education*. May 29;2(1).
- Munawaroh R, Subali B, Sopyan A. (2012). Penerapan Model Project Based Learning Dan Kooperatif Untuk Membangun Empat Pilar Pembelajaran Siswasmp. *Upej Unnes Physics Education Journal.*, 1(1).
- Nisa, T. F. (2011). Pembelajaran Matematika dengan Setting Model Treffinger Untuk Mengembangkan Kreativitas Siswa. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 35-48.
- Nurohman, S. (2007). Pendekatan project based learning sebagai upaya internalisasi scientific method bagi mahasiswa calon guru fisika. Tersedia: <http://staff.uny.ac.id> [20 Oktober 2015].
- Perdana, S. A., & Slameto, S. (2016). Penggunaan Metode Problem Based Learning (Pbl) Berbantuan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar.
- Rochmah, F. (2017). PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MELALUI MODEL KOOPERATIF TIPE TGT BERBANTUAN MEDIA PUZZLE DI SD. *EKUIVALEN-Pendidikan Matematika*, 27(2).
- Rohana Rs. (2016). Penerapan Model Project Based Learning Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Penguasaan Konsep Peserta Didik Pada Materi Pencemaran Lingkungan. In *Prosiding Seminar Nasional Inovasi Pendidikan Aug 6*.

- Siswono, T. Y. (2005). Upaya meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa melalui pengajuan masalah. *Jurnal terakreditasi "Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains", FMIPA Universitas Negeri Yogyakarta. Tahun X*, (1), 1-9.
- Slameto NA. Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Metode Pembelajaran Make a Match Berbantu Media Gambar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Universitas Sebelas Maret*.;4(2).
- Slameto. (2015). Metodologi Penelitian & Inovasi Pendidikan. In Slameto, Metodologi Penelitian & Inovasi Pendidikan (p. 198). Salatiga: Satya Wacana University Press.
- Susanti, E. (2008). pendekatan project based learning untuk meningkatkan hasil belajar kimia siswa pada materi koloid. FMIPA Unimed Medan.
- Tandilling E. (2012). Pengembangan instrumen untuk mengukur kemampuan komunikasi matematik, pemahaman matematik, dan selfregulated learning siswa dalam pembelajaran matematika di sekolah menengah atas. *Jurnal Penelitian Pendidikan. 2012 Apr;13(1):24-31*.
- Widiyatmoko, A., & Pamelasari, S. D. (2012). Pembelajaran berbasis proyek untuk mengembangkan alat peraga IPA dengan memanfaatkan bahan bekas pakai. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 1(1).
- Yance, R. D. (2013). Pengaruh penerapan model project based learning (PBL) terhadap hasil belajar fisika siswa kelas XI IPA SMA Negeri 1 Batipuh Kabupaten Tanah Datar. *Pillar of Physics Education*, 1(1).