

Penerapan Model *PjBL* (*Project Based Learning*) Berbantuan PowerPoint Interaktif untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Kelas IV

Atika Dwi Nursanti, Agung Nugroho, Ratih Febrianti

Universitas Muhammadiyah Purwokerto
tikaatikadwi04@gmail.com

Article History

accepted 1/7/2025

approved 14/7/2025

published 28/7/2025

Abstract

Education that continues to evolve through the Merdeka curriculum encourages the implementation of innovative learning models such as Project Based Learning (PjBL) assisted by interactive PowerPoint to enhance the creativity of fourth grade students. This study aims to describe the steps, improve creativity, and describe the accompanying impact of implementing the *PjBL* model assisted by interactive PowerPoint to enhance student creativity. The method used was Classroom Action Research (CAR) with three cycles, involving observation, interviews, and creativity tests of students at SD Negeri 1 Sokanegara. The results showed a significant increase from the first cycle to the third cycle in the aspects of flexibility, fluency, originality, and elaboration of creativity (average increase from 77.08% to 86.55%), as well as an increase in students' creativity. Therefore, the conclusion is that the implementation of the interactive PowerPoint-based PjBL model has proven effective in enhancing the creativity of fourth-grade students

Keywords: Project Based Learning, Creativity, Interactive PowerPoint

Abstrak

Pendidikan yang terus berkembang melalui kurikulum Merdeka mendorong penerapan model pembelajaran inovatif seperti *Project Based Learning* (*PjBL*) berbantuan PowerPoint interaktif untuk meningkatkan kreativitas peserta didik kelas IV. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan langkah-langkah, meningkatkan kreativitas serta mendeskripsikan dampak pengiring penerapan model *PjBL* berbantuan PowerPoint interaktif untuk meningkatkan kreativitas peserta didik. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan tiga siklus, melibatkan observasi, wawancara, dan tes kreativitas peserta didik di SD Negeri 1 Sokanegara. Hasil menampilkan terdapat peningkatan signifikan dari siklus pertama ke siklus ketiga pada aspek-aspek fleksibilitas, kelancaran, keaslian, dan elaborasi kreativitas (rata-rata meningkat dari 77,08 % menjadi 86,55 %), serta peningkatan kreativitas peserta didik. Maka, kesimpulannya penerapan model *PjBL* berbasis PowerPoint interaktif terbukti efektif meningkatkan kreativitas peserta didik kelas IV.

Kata kunci: *Project Based Learning*, Kreativitas, PowerPoint interaktif



PENDAHULUAN

Salah satu komponen kunci dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan mengembangkan suatu negara adalah pendidikan. (Iskandar, 2023). Oleh karena itu, kurikulum sebagai dasar dalam sistem pendidikan terus mengalami perkembangan. Tujuan dari modifikasi ini adalah untuk meningkatkan kebijakan pendidikan dan menyesuakannya dengan tuntutan zaman. Saat ini, sistem pendidikan Indonesia menggunakan kurikulum Merdeka, yang dikenal karena penekanannya pada pembelajaran mandiri. Ainia (2020) menyatakan jika kurikulum ini sejalan dengan filosofi Ki Hajar Dewantara, yang menekankan nilai otonomi dalam pendidikan. Ide ini mendorong peserta didik untuk belajar secara aktif, kreatif, dan mandiri. Untuk melaksanakannya, guru memegang peranan penting dalam mengembangkan pengalaman belajar yang bermakna dan menarik yang selaras dengan prinsip-prinsip yang tercantum dalam Profil Pelajar Pancasila.

Pembelajaran di Sekolah Dasar saat ini menuntut kreativitas peserta didik yang perlu ditumbuhkan sejak usia dini. Setiap individu sebenarnya memiliki potensi kreatif dalam dirinya, tetapi berkembang atau tidaknya sangat bergantung pada bagaimana potensi tersebut diasah dan diarahkan. Kemampuan peserta didik guna menghasilkan konsep, pendekatan, atau solusi yang asli terhadap masalah dikenal sebagai kreativitas (Astuti&Aziz, 2019). Melalui kreativitas, seseorang dapat menciptakan atau menemukan hal-hal baru dengan memanfaatkan ide, gagasan, serta pengetahuan yang dimilikinya. Hasilnya bisa berupa produk atau karya yang memiliki keunikan dan perbedaan dibandingkan dengan yang telah ada sebelumnya.

Kurikulum Merdeka menggabungkan mata pelajaran IPA dan IPS menjadi satu bentuk pembelajaran yang disebut IPAS. Penggabungan ini didasarkan pada pemahaman bahwa kedua bidang tersebut, baik IPA maupun IPS memiliki kesamaan dalam hal dasar kemampuan berpikir ilmiah (Wijayanti & Ekantini, 2023). Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) penting untuk membantu peserta didik menyelesaikan masalah secara ilmiah melalui interaksi dengan lingkungan. IPAS berperan dalam membekali peserta didik agar mampu berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif dalam menghadapi isu global. Sebagai akibatnya, diperlukan paradigma pembelajaran yang mendorong perkembangan kemampuan-kemampuan tersebut.

Menurut Sari (2020), *PjBL* dan kolaborasi dapat meningkatkan keterlibatan serta kreativitas peserta didik. Guna mendukung hal ini, guru perlu memahami karakteristik peserta didik kreatif dan menerapkan strategi penilaian yang tepat agar pembelajaran IPAS menjadi lebih efektif dan berkelanjutan. Model *Project Based Learning (PjBL)* memberikan peluang kepada peserta didik guna belajar melalui proyek nyata yang menantang dan sejalan mengenai rutinitas keseharian. Menurut Supriyatin dan Karangandri (2021), *PjBL* merupakan inovasi pembelajaran yang menekankan pada penyelidikan dan pembuatan karya selaku sarana pengembangan sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Melalui model ini, peserta didik tidak hanya dituntut memahami konsep, tetapi juga mampu mengolah ide dan mengomunikasikannya dalam bentuk hasil karya.

Peneliti melakukan observasi pada hari Rabu, 9 April 2025 di kelas IV SD Negeri 1 Sokanegara. Dari pengamatan, ditemukan bahwa beberapa peserta didik terus bermain dan berbicara dengan teman-temannya meskipun sedang belajar, mengalami kesulitan untuk fokus sehingga berdampak pada rendahnya pemahaman materi, serta kreativitas peserta didik dalam menghasilkan produk belum berkembang secara optimal. Guru sebenarnya telah menggunakan media dan model pembelajaran, tetapi belum efektif karena hanya menggunakan PowerPoint yang kurang interaktif dan belum mampu mendorong keaktifan peserta didik. Pembelajaran masih didominasi oleh guru, dan model yang digunakan belum mengikuti sintaks yang tepat, sehingga tidak mendukung proses belajar secara maksimal. Berlandaskan wawancara dengan guru

kelas mengungkapkan bahwa nilai rata-rata IPAS peserta didik terus berada di bawah Kriteria Pencapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 75. Berdasarkan hasil Penilaian Sumatif Tengah Semester (STS), hanya 15 dari 33 peserta didik (45,45%) yang memperoleh skor di atas KKTP, sementara 18 peserta didik (54,54%) tidak. Hal ini menampakkan jika bahwa sebagian besar peserta didik belum menggapai ketuntasan belajar.

Kondisi tersebut menunjukkan perlunya perubahan dalam strategi pembelajaran yang diterapkan di kelas. Model *PjBL* ialah model yang dapat dipakai untuk mengatasi masalah-masalah ini. Materi pembelajaran yang menarik dan interaktif diperlukan untuk mengoptimalkan penerapan model *PjBL*. PowerPoint interaktif ialah salah satu alat yang bisa dipakai. Berbeda dari presentasi biasa, PowerPoint interaktif memungkinkan keterlibatan aktif peserta didik melalui visual yang menarik, kuis interaktif, dan elemen multimedia. Media ini berpotensi meningkatkan konsentrasi, minat belajar, serta pemahaman konsep yang dipelajari. Kombinasi antara model *PjBL* dan PowerPoint interaktif menjadi solusi efektif dalam mengembangkan kreativitas. Melalui proyek yang terstruktur disertai media yang mendorong partisipasi aktif nantinya akan tercipta pembelajaran yang lebih bermakna dan dapat memacu peserta didik untuk menghasilkan karya yang kreatif.

Studi ini didukung oleh studi-studi yang dilaksanakan oleh Yusikah dan Turdjai (2021) dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *PjBL* (*Project Based Learning*) untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta didik” didapatkan hasil bahwa rata-rata nilai kreativitas belajar peserta didik terdapat kenaikan yang signifikan, diperoleh rata-rata pada siklus I sebesar 2,35, siklus II sebesar 3,36, dan siklus III sebesar 3,74. Selain itu, penelitian ini juga diperkuat oleh temuan dari studi yang dilakukan oleh Wijaya dan Suwiba (2025) berjudul “Pengaruh *Project-Based Learning* Berbantuan PPT Interaktif terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta didik dalam Sistem Persamaan Linear Dua Variabel”. Menurut temuan studi ini, kemampuan berpikir kreatif peserta didik meningkat ketika paradigma pembelajaran *PjBL* dipakai bersama dengan PowerPoint interaktif. Peserta didik didorong untuk menghasilkan ide-ide baru dan meningkatkan kemampuan pemecahan masalah mereka melalui pengalaman belajar yang lebih kontekstual. Selain itu, penggunaan PowerPoint interaktif turut membantu dalam meningkatkan motivasi serta pemahaman peserta didik melalui penyajian materi yang lebih menarik secara visual.

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: (1) Bagaimana langkah-langkah penerapan model *PjBL* berbantuan PowerPoint interaktif untuk meningkatkan kreativitas peserta didik kelas IV?; (2) Apakah penerapan model *PjBL* berbantuan PowerPoint interaktif dapat meningkatkan kreativitas pada peserta didik kelas IV?; dan (3) Bagaimana dampak pengiring penerapan model *PjBL* berbantuan PowerPoint interaktif untuk meningkatkan kreativitas peserta didik kelas IV?

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Mendeskripsikan langkah-langkah penerapan model *PjBL* berbantuan PowerPoint interaktif untuk meningkatkan kreativitas peserta didik kelas IV; (2) Meningkatkan kreativitas melalui penerapan model *PjBL* berbantuan PowerPoint interaktif pada peserta didik kelas IV; dan (3) Mendeskripsikan dampak pengiring penerapan model *PjBL* berbantuan PowerPoint interaktif untuk meningkatkan kreativitas peserta didik kelas IV.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Arikunto, dkk. (2015) menjelaskan bahwa penelitian yang menjelaskan tentang sebab akibat disebut PTK. Tiga belas peserta didik laki-laki dan sembilan belas peserta didik perempuan kelas empat dari SD Negeri 1 Sokanegara pada tahun ajaran 2024/2025 menjadi peserta dalam penelitian ini. Data yang dikumpulkan mencakup data kualitatif

dan kuantitatif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes memakai rubrik penilaian kreativitas, serta teknik nontes berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Instrumen yang dipakai meliputi lembar observasi untuk peserta didik dan guru, pedoman wawancara, serta lembar penilaian kreativitas peserta didik. Triangulasi teknik dan sumber dipakai guna menilai keabsahan data. Teknik analisis data yang dipakai yakni teknik kualitatif deskriptif dan komparatif. Prosedur reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan ialah bagian dari model Miles dan Huberman (lihat Sugiyono, 2016). Indikator keberhasilan penelitian ini adalah tercapainya target penerapan model *PjBL* berbantuan PowerPoint interaktif dan peningkatan kreativitas peserta didik, dengan tolok ukur sebesar 85%. Tiga siklus penelitian ini telah dilaksanakan, masing-masing mencakup fase persiapan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Model *PjBL* dengan enam langkah yaitu, (1) pertanyaan dasar, (2) perencanaan langkah-langkah penyelesaian proyek, (3) penentuan jadwal proyek, (4) pengawasan proyek, (5) penilaian hasil proyek, dan (6) evaluasi proses dan hasil digunakan dalam tiga siklus untuk melaksanakan penelitian ini. Setiap siklus diperbaiki berdasarkan temuan observasi penerapan model *PjBL*. Tabel berikut ini memberikan deskripsi temuan observasi dari siklus I hingga III.

Tabel 1. Perbandingan Antarsiklus Hasil Penerapan *PjBL* terhadap Guru dan Peserta Didik

Langkah	Siklus I		Siklus II		Siklus III	
	Guru	Peserta Didik	Guru	Peserta Didik	Guru	Peserta Didik
	%	%	%	%	%	%
Pertanyaan mendasar	81,25	81,25	87,50	87,50	93,75	93,75
Perencanaan langkah penyelesaian proyek	75,00	68,75	81,25	75,00	87,50	87,50
Penentuan jadwal proyek	81,25	75,00	87,50	81,25	93,75	87,50
Pengawasan proyek	68,75	62,50	75,00	75,00	81,25	81,25
Penilaian hasil proyek	75,00	75,00	81,25	81,25	87,50	87,50
Evaluasi proses dan hasil	75,00	75,00	81,25	81,25	87,50	87,50
Rata-rata	76,04	72,92	80,21	80,21	88,54	87,50

Baik guru maupun peserta didik menampakan kemajuan dari satu siklus ke siklus berikutnya saat *PjBL* diterapkan dalam proses pembelajaran. Dari siklus I ke siklus II, implementasi *PjBL* oleh guru meningkat sebesar 4,17%, dan dari siklus II ke siklus III, meningkat sebesar 8,33%. Sementara itu, peserta didik menunjukkan peningkatan sebesar 7,29% dari siklus I ke siklus II dan peningkatan serupa sebesar 7,29% dari siklus II ke siklus III.

Pada langkah pertanyaan mendasar, guru mendorong peserta didik dengan memberikan pertanyaan yang relevan dengan proyek serta menjelaskan pentingnya pembuatan proyek tersebut. Persentase keberhasilan dalam aspek pertanyaan mendasar pada peserta didik menunjukkan peningkatan, yaitu 81,25% pada siklus I, 87,50% pada siklus II, dan 93,75% pada siklus III. Pada siklus pertama, peserta didik masih tampak perlu diarahkan untuk fokus dan lebih percaya diri guna mengemukakan gagasan. Di siklus kedua, sebagian mulai menunjukkan fokus, motivasi, serta keberanian dalam menjawab pertanyaan. Pada siklus ketiga, peserta didik sudah menunjukkan kemampuan fokus dan keberanian dalam menyampaikan pendapat

dengan baik. Temuan ini bersamaan dengan gagasan Puspita, dkk. (2019), yang menyatakan bahwa penerapan *PjBL* diawali dengan penentuan proyek melalui serangkaian pertanyaan yang bertujuan untuk menggali ide dari peserta didik terkait proyek yang akan dibuat.

Pada langkah perencanaan langkah penyelesaian proyek, guru membimbing peserta didik untuk bekerja secara berkelompok. Peserta didik dibagi ke dalam lima kelompok, masing-masing beranggotakan 6 hingga 7 orang. Guru memberikan stimulasi ide agar peserta didik dapat menyampaikan gagasan, berbagi pendapat, dan berdiskusi dalam kelompok mereka. Persentase rata-rata keterlibatan peserta didik dalam merancang langkah penyelesaian proyek menunjukkan peningkatan, yaitu 68,75% pada siklus I, 75,00% pada siklus II, dan mencapai 87,50% pada siklus III. Pada siklus pertama, peserta didik masih kurang fokus dan cenderung mengobrol dengan teman, sehingga situasi kelas menjadi kurang kondusif. Di siklus kedua, peserta didik mulai mencatat informasi dari guru dan menunjukkan peningkatan konsentrasi. Sedangkan pada siklus ketiga, antusiasme peserta didik semakin tinggi, mereka lebih fokus, serta aktif mencatat informasi penting. Perkara ini bersamaan dengan gagasan Ningsih, dkk. (2023) yang mengatakan jika kesungguhan peserta didik dalam menyimak penjelasan guru sangat penting untuk menyusun perencanaan proyek yang akan dikerjakan.

Pada langkah penentuan jadwal proyek, guru memberikan alokasi waktu kepada peserta didik guna menyelesaikan proyek yang direncanakan. Guru juga secara berkala mengingatkan peserta didik agar mengerjakan proyek sesuai dengan petunjuk dan memperhatikan batas waktu yang telah ditentukan. Rata-rata persentase keberhasilan peserta didik dalam menentukan jadwal proyek menunjukkan peningkatan, yaitu 75,00% pada siklus I, 81,25% pada siklus II, dan 87,50% pada siklus III. Pada pelaksanaan siklus pertama, peserta didik belum mampu mengelola waktu dengan efektif sehingga proyek belum selesai sesuai dengan batas waktu yang ditentukan. Berdasarkan hasil refleksi di siklus I, guru mulai memberikan pengingat waktu secara berkala. Hal ini berdampak positif, karena pada siklus II peserta didik mulai mampu menyelesaikan proyek tepat waktu. Pada siklus III, peserta didik sudah dapat mengatur waktu dengan baik sehingga seluruh kelompok berhasil menyelesaikan proyek sesuai dengan jadwal. Wadji (2017) mengatakan jika strategi jadwal proyek bertujuan untuk memberikan pengertian untuk peserta didik mengenai pentingnya perencanaan yang tepat waktu.

Pada langkah pengawasan proyek, guru menyediakan fasilitas berupa alat dan bahan, memantau perkembangan proyek, serta memberikan bantuan kepada peserta didik yang merasakan kendala atau kesulitan. Rata-rata persentase keberhasilan pengawasan proyek oleh peserta didik menunjukkan peningkatan dari siklus I sebesar 62,50%, siklus II sebesar 75,00%, hingga mencapai 81,25% pada siklus III. Pada siklus pertama, peserta didik belum menunjukkan kekompakan dalam pembagian tugas kelompok dan sebagian masih bersikap pasif. Di siklus kedua, pembagian tugas sudah mulai dilakukan, walaupun masih adanya beberapa peserta didik yang belum aktif. Pada siklus ketiga, peserta didik mampu memanfaatkan fasilitas yang disediakan guru secara optimal, lebih aktif, dan menunjukkan kerja sama tim yang baik. Natty, dkk. (2019) menyatakan bahwa dalam tahap pengawasan proyek, guru berperan sebagai mentor yang memantau dan membimbing aktivitas yang dilakukan oleh peserta didik.

Pada langkah penilaian hasil proyek, guru memantau peserta didik dalam proses penyusunan laporan. Selanjutnya, peserta didik mempresentasikan hasil proyek mereka dan mendapatkan tanggapan dari kelompok lain. Kegiatan ini bertujuan guna melatih kepercayaan diri serta kemampuan komunikasi peserta didik. Rata-rata persentase penyusunan laporan dan presentasi oleh peserta didik mengalami peningkatan, yaitu 75,00% pada siklus I, 81,25% pada siklus II, dan 87,50% pada siklus III. Pada siklus pertama, peserta didik masih merasa bingung dalam menyusun laporan

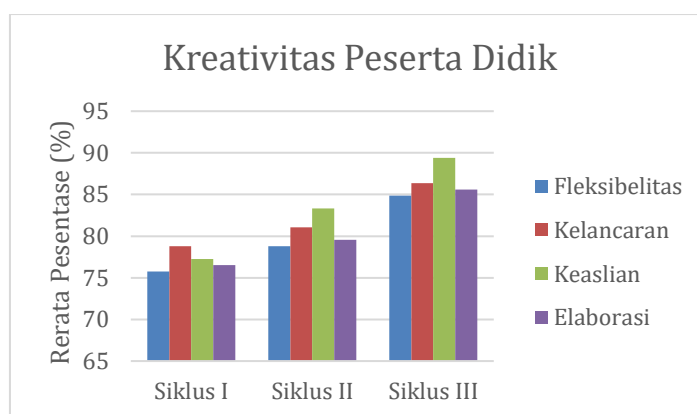
dan belum percaya diri untuk menanggapi presentasi dari kelompok lain. Berdasarkan refleksi dari siklus I, guru memberikan penjelasan lebih lanjut mengenai tata cara penyusunan laporan pada siklus II, sehingga peserta didik mulai mampu membuat laporan dengan baik dan beberapa di antaranya mulai berani memberikan tanggapan. Pada siklus ketiga, peserta didik telah mampu menyusun laporan secara mandiri dan aktif memberikan tanggapan terhadap presentasi kelompok lain. Suardika, dkk. (2021) menyatakan bahwa model *PjBL* dapat meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran serta mendorong terjadinya pertukaran informasi antarkelompok.

Pada langkah evaluasi proses dan hasil, guru memberikan arahan mengenai hasil proyek yang telah dikerjakan oleh peserta didik. Selain itu, guru juga melaksanakan penilaian terhadap proyek setiap kelompok, sementara peserta didik mendengarkan hasil evaluasi tersebut. Guru menyampaikan kritik dan saran yang bersifat membangun agar peserta didik dapat menghasilkan produk yang lebih baik di masa mendatang. Rata-rata persentase keterlibatan peserta didik dalam evaluasi proses dan hasil menunjukkan peningkatan, yakni 75,00% pada siklus I, 81,25% pada siklus II, dan 87,50% pada siklus III. Pada siklus pertama, peserta didik belum fokus dalam menyimak evaluasi yang disampaikan oleh guru. Di siklus kedua, mereka mulai lebih memperhatikan evaluasi, meskipun belum sepenuhnya. Pada siklus ketiga, peserta didik sudah mampu fokus dalam mendengarkan dan memahami evaluasi dari guru. Menurut Devi, dkk. (2019), model *PjBL* tidak hanya mendorong peserta didik untuk merumuskan, merancang, dan melaksanakan suatu tindakan, tetapi juga mengajak mereka untuk mengevaluasi hasil yang telah dicapai.

Pengukuran kreativitas peserta didik dilakukan melalui produk yang dihasilkan dengan indikator fleksibilitas, kelancaran, keaslian, dan elaborasi. Pelaksanaan dilakukan dari siklus I sampai siklus III. Berikut hasil kreativitas peserta didik dari siklus I sampai siklus III.

Tabel 2. Perbandingan Antarsiklus Hasil Kreativitas Peserta didik

Aspek	Siklus I	Siklus II	Siklus III
	%	%	%
Fleksibilitas	75,76	78,79	84,85
Kelancaran	78,79	81,06	86,36
Keaslian	77,27	83,33	89,39
Elaborasi	76,52	79,55	85,61
Rata-rata	77,08	80,68	86,55



Gambar 1. Hasil Kreativitas Peserta Didik

Berdasarkan analisis hasil kreativitas peserta didik, terlihat bahwa aspek fleksibilitas mengalami peningkatan bertahap pada setiap siklus, yakni sebesar 75,76%

pada siklus I, 78,79% pada siklus II, dan mencapai 84,85% pada siklus III. Pada siklus pertama, produk yang dihasilkan peserta didik belum memperhatikan bentuk dan kerapian, siklus kedua peserta didik mulai memperhatikan kedua aspek tersebut, dan siklus ketiga produk yang dihasilkan sudah menunjukkan bentuk serta kerapian yang baik. Pada aspek kelancaran, terjadi peningkatan dari 78,79% di siklus I, menjadi 81,06% di siklus II, dan meningkat lagi menjadi 86,36% di siklus III. Awalnya, peserta didik masih banyak bergantung pada bantuan guru, tetapi pada siklus kedua sebagian peserta didik mulai mandiri, dan pada siklus ketiga mereka sudah mampu menyelesaikan produk secara mandiri. Aspek keaslian juga menunjukkan perkembangan, dari 77,27% di siklus I, menjadi 83,33% di siklus II, dan mencapai 89,39% di siklus III. Di awal, produk peserta didik cenderung meniru referensi dari guru, tetapi pada siklus kedua mereka mulai mengombinasikan ide sendiri dengan referensi, dan pada siklus ketiga karya yang dihasilkan murni berasal dari gagasan pribadi peserta didik. Aspek elaborasi meningkat dari 76,52% di siklus I, 79,55% di siklus II, dan menjadi 85,61% di siklus III, di mana awalnya peserta didik belum memperhatikan kekuatan dan detail produk, kemudian mulai meningkat pada siklus kedua, dan pada siklus ketiga sudah menunjukkan perhatian yang baik terhadap aspek tersebut.

Penerapan model *PjBL* memberikan ruang bagi peserta didik untuk menyalurkan kreativitasnya dalam menciptakan produk baru. Perkara ini bersamaan dengan gagasan Azzahra dkk. (2023, hlm. 57) yang mengatakan jika penerapan *PjBL* memberikan pengalaman nyata dalam pembelajaran melalui kegiatan proyek, yang pada akhirnya meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Peningkatan kreativitas ini juga didukung oleh hasil penelitian Marhendra dkk. (2023) dalam studi berjudul “Upaya Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya Menggunakan Model *Project Based Learning (PjBL)* di Kelas IV SD Negeri Sukowati Kapas Bojonegoro”, yang menunjukkan adanya peningkatan rata-rata kreativitas peserta didik dari 67 pada siklus I menjadi 79 pada siklus II, serta peningkatan persentase peserta didik kreatif dari 45% di siklus I menjadi 90% di siklus II.

Tabel 3. Perbandingan Antarsiklus Dampak Pengiring Penerapan Model *PjBL*

Aspek	Siklus I	Siklus II	Siklus III
	%	%	%
Disiplin	77,46	80,49	84,66
Percaya Diri	74,43	78,79	82,39
Kerja Sama	72,35	76,70	80,30
Rata-rata	74,75	78,66	82,45

Dalam penelitian ini, dampak pengiring diukur melalui lembar observasi dan wawancara dengan indikator disiplin, rasa percaya diri, dan kerja sama, yang semuanya menunjukkan peningkatan pada setiap siklusnya. Rata-rata persentase aspek disiplin meningkat dari 77,46% pada siklus I menjadi 80,49% pada siklus II, dan 84,66% pada siklus III. Pada siklus pertama, beberapa peserta didik belum sepenuhnya mematuhi instruksi guru dan belum mengumpulkan tugas tepat waktu, namun pada siklus kedua mulai menunjukkan kepatuhan dan ketepatan pengumpulan tugas, dan pada siklus ketiga peserta didik sudah konsisten dalam hal tersebut. Aspek percaya diri juga mengalami peningkatan, dengan rata-rata persentase 74,43% pada siklus I, 78,79%

pada siklus II, dan 82,39% pada siklus III. Di siklus awal, peserta didik kurang berani menyampaikan pendapat dan menanggapi kelompok presentasi, namun pada siklus berikutnya mulai menunjukkan keberanian tersebut, hingga pada siklus terakhir mereka sudah aktif berpendapat dan menanggapi. Aspek kerja sama meningkat dari 72,35% di siklus I, menjadi 76,70% di siklus II, dan 80,30% di siklus III. Awalnya, peserta didik masih pasif dan sering terjadi kesalahpahaman dalam kelompok, kemudian mulai melakukan pembagian tugas meski masih ada yang pasif, dan akhirnya pada siklus ketiga peserta didik sudah aktif serta terlibat dalam pembagian tugas secara efektif.

Berdasarkan data ini, penerapan *PjBL* memberikan dampak positif bagi peserta didik, sesuai dengan pendapat Widiaworo (2017) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang efektif tidak hanya memberikan dampak instruksional, tetapi juga menghasilkan dampak pengiring yang positif.

SIMPULAN

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa: (1) langkah-langkah penerapan model *PjBL* berbantuan PowerPoint interaktif untuk meningkatkan kreativitas peserta didik kelas IV yaitu: (a) pertanyaan mendasar, (b) perencanaan langkah penyelesaian proyek, (c) penentuan jadwal proyek, (d) pengawasan proyek, (e) penilaian hasil proyek, dan (f) evaluasi proses dan hasil. Penerapan model *PjBL* telah meningkat dari siklus I hingga siklus III. Hasil observasi penerapan model *PjBL* terhadap guru menunjukkan persentase pada siklus I sebesar 76,04%, siklus II sebesar 80,21%, dan siklus III sebesar 88,54%. Rata-rata persentase observasi terhadap peserta didik pada siklus I sebesar 72,92%, siklus II sebesar 80,21%, dan siklus III sebesar 87,50%. (2) penerapan model *PjBL* berbantuan PowerPoint interaktif dapat meningkatkan kreativitas peserta didik kelas IV. Rata-rata persentase hasil kreativitas peserta didik pada siklus I sebesar 77,08%, siklus II sebesar 80,68%, dan siklus III sebesar 86,55%. (3) dampak pengiring penerapan model *PjBL* berbantuan PowerPoint interaktif pada peserta didik yang diukur melalui lembar observasi dan wawancara mengalami peningkatan dari siklus I, II, dan III. Peningkatan terjadi pada aspek disiplin, percaya diri, dan kerja sama. Rata-rata persentase dampak pengiring pada siklus I sebesar 74,75%, siklus II sebesar 78,66%, dan siklus III sebesar 82,45%.

DAFTAR PUSTAKA

- Ainia, D.K. (2020). Merdeka Belajar dalam Pandangan Ki Hadjar Dewantara dan Relevansinya bagi Pengembangan Pendidikan Karakter. *Jurnal Filsafat Indonesia*, 3(3), 95–101. <https://doi.org/10.23887/jfi.v3i3.24525>
- Arikunto, S. Suhardjono., & Supardi. (2015). Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi Aksara.
- Astuti, R., & Aziz, T. (2019). Integrasi Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini di TK Kanisius Sorowajan Yogyakarta. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 294. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.99>
- Azizah, S., Kasdriyanto, D. Y., & Qomariyah, R. S. (2024). Implementasi pendekatan PjBL menggunakan media digital storytelling untuk peningkatan kreativitas anak di kelas V SDN Ambulu 1. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 7(2), 3264–3269. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>
- Azzahra, U., Arsih, F., & Alberida, H. (2023). Pengaruh Model Project Based Learning (PjBL) terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik pada Pembelajaran Biologi. *Jurnal Of Science Education*, 3(1), 49-60. <http://journal.moripublishing.com/index.php/biocephy>

- Devi, S., Bambang, I., & Kristin, F. (2019). Peningkatan Kemandirian dan Hasil Belajar Tematik melalui Project Based Learning. *Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan*, 2(1), 55-65.
<http://www.jurnal.rekarta.co.id/index.php/jartika/article/view/267>
- Iskandar, I. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 2322-2336. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>
- Marhendra, P., Pandu, H., & Sutaji. (2023). Upaya Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya dengan Menggunakan Model Project Based Learning (PjBL) di Kelas IV SD Negeri Sukowati Kapas Bojonegoro. *Journal Of Social Science Research*, 3(2), 3739-3751.
<https://doi.org/10.31004/innovative.v3i2.652>
- Muttaqin, F. C., Sari, S. N., Hidayati, W. N., & et al. (2025). Penerapan PjBL untuk meningkatkan kreativitas siswa SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/24403/12748>
- Natty, R. A., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2019). Peningkatan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Project Based Learning di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(4), 1082-1092. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/>
- Ningsih, F. D., Nisa, A. F., & Henu, B. (2023). Analisis Model Project Based Learning (Pjbl) Pada Muatan Pelajaran IPA Materi Sistem Tata Surya Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 5508-5518. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i3.11463>
- Puspita, S., Manzilatusifa, & Handoko, S. (2019). Penerapan Model Project Based Learning (PjBL) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif Peserta Didik. *JP2EA*. 5(2), 119-131. <https://jurnal.fkip.unla.ac.id/>
- Suardika, I., Heni, & Anse, L. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 5(1), 10-20.
<https://doi.org/10.36379/autentik.v5i1.101>
- Rifa'i, S. A., & Utomo, A. C. (2024). Peningkatan kreativitas pada siswa kelas IV menggunakan model PjBL IPAS. *Jurnal Jendela Pendidikan*. <https://ejournal.jendelaedukasi.id/index.php/JJP/article/view/748/218>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supriyatin, R., & Karangandri, N. (2021). Workshop Penguatan Kompetensi Guru. *SHEs: Conference Series*, 4(6), 153–157. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- Utami, R. L., Winarni, E. W., & Koto, I. (2024). Pengaruh media PowerPoint interaktif dalam pembelajaran sains berbasis proyek terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa SD. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 3(2), 210–218.
<https://ejournal.unib.ac.id/index.php/kapedas/index>
- Wadji, F. (2017). Implementasi Project Based Learning (PjBL) dan Penelitian Autentik dalam Pembelajaran Drama Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 17(1), 81-87.
http://dx.doi.org/10.17509/bs_jpbs.v17i1.6960
- Widiasworo, E. 2017. *Inovasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media
- Wijaya & Suwija. (2025). Pengaruh Project-Based Learning Berbantuan PPT Interaktif terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Sistem Persamaan Linear Dua Variabel. *Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, 5(1), 177-186.
<https://doi.org/10.51574/kognitif.v5i1.2806>
- Wijayanti R. Yusron M.P dkk., 2022. Pengenalan Kurikulum Merdeka Belajar Pada Siswa Pondok Pesantren Menggunakan Modul Ajar. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*. 3(2), 783-788. <https://doi.org/10.69875/djosse.v1i1.103>
- Yusikah, I. & Turdjai. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL) Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa. *DIADIK: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*. 11(1), 17–25. <https://doi.org/10.33369/diadi.v1i1.18365>