

Project Based Learning (PJBL) Model To Improve Learning Outcomes And Creativity Of Class III Students Of SD Negeri Bengbulang 02 Karangpucung

Teguh Purwanto

SD Negeri Bengbulang 02
teguhpurwanto466@gmail.com

Article History

accepted 1/8/2021

approved 17/8/2021

published 1/9/2021

Abstract

This research was conducted to improve the learning outcomes and creativity of class III students of SD Negeri Begbulang 02 Karangpucung Theme 4 Sub-theme 3 by applying the Learning Based Learning (PjBL) model. PTK consists of two cycles. Each cycle consists of two meetings each consisting of action planning, action implementation, observation and reflection as well as 1 evaluation meeting. The data obtained in this study were from observation, document study, tests. The data analysis technique used is descriptive quantitative and qualitative. The results showed that the application of the PjBL learning model could improve the learning outcomes and creativity of third grade students at SD Negeri Begbulang 02 Karangpucung. In the pre-cycle the percentage of student learning was 45% then increased in cycle I by 78% and increased again to 93% in cycle II. While the creativity of students in the pre-cycle 29% increased to 51% in the first cycle meeting 2 and increased to 90% in the second cycle meeting 2.

Keywords: Classroom action research (PTK), PJBL, Student learning outcomes

Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar dan kreativitas siswa kelas III SD Negeri Bengbulang 02 Karangpucung Tema 4 Subtema 3 dengan menerapkan model Learning Based Learning (PjBL). PTK ini terdiri dari dua siklus. Setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan yang masing-masing terdiri dari perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi serta 1 kali pertemuan evaluasi. Data yang diperoleh dalam penelitian ini dari observasi, studi dokumen, tes. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran PjBL dapat meningkatkan hasil belajar dan kreativitas siswa kelas III SD Negeri Bengbulang 02 Karangpucung. Pada pra siklus persentase belajar siswa 45% kemudian meningkat pada siklus I sebanyak 78% dan meningkat lagi menjadi 93% pada siklus II. Sedangkan kreativitas siswa pada pra siklus sebesar 29% meningkat menjadi 51% pada siklus I pertemuan 2 dan meningkat menjadi 90% pada siklus II pertemuan 2.

Kata kunci: PTK, PJBL, Hasil Belajar Siswa

Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series p-ISSN 2620-9284
<https://jurnal.uns.ac.id/shes> e-ISSN 2620-9292



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

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 Bengbulang 02 Karangpucung dengan jumlah siswa 15, 8 siswa perempuan dan 7 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 (7 siswa) masih belum dapat memenuhi KKM dan hanya 5 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.

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 ini adalah penelitian tindakan kelas (Classroom Action Research) dengan menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) yang

dilakukan berkolaborasi dengan guru. 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 20 soal yang terdiri dari 15 soal pilihan ganda dan 5 soal esai. Hasil belajar siswa dinyatakan berhasil apabila hasil belajar siswa mencapai KKM yakni 75 di setiap 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 Bengbulang 02 dengan jumlah siswa 15 orang.

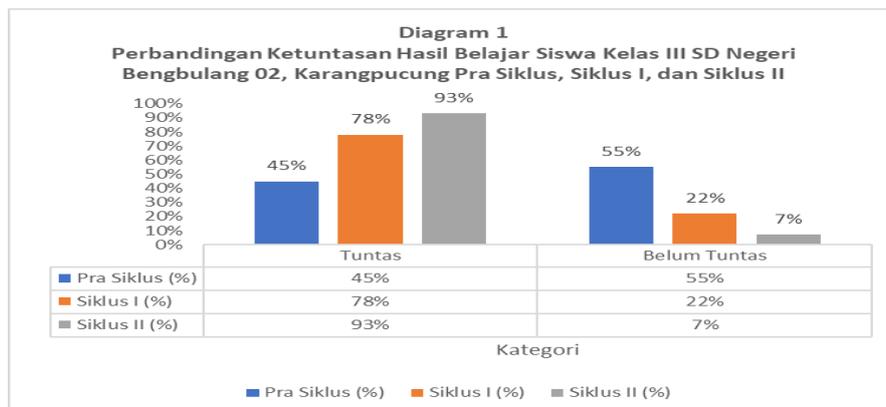
HASIL DAN PEMBAHASAN

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 4 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 Bengbulang 02 Karangpucung Pada Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

No	Kategori	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
		Jumlah Siswa	(%)	Jumlah Siswa	(%)	Jumlah Siswa	(%)
1.	Tuntas	7	45%	12	78%	14	93%
2.	Belum Tuntas	8	55%	3	22%	1	7%

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 4 sub tema 3 dapat diuraikan bahwa sebelum adanya tindakan terdapat 7 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 12 siswa (78%) dan tersisa 1 anak (7%) yang mendapat nilai belum memenuhi KKM. Sedangkan pada pemberian tindakan lanjutan yakni pada siklus II jumlah siswa yang mendapat nilai memenuhi KKM sebanyak 14 siswa (93%) dan hanya menyisakan 1 siswa yang masih belum memenuhi KKM. Berikut disajikan dalam bentuk diagram perbandingan ketuntasan hasil belajar siswa dari pra siklus, siklus I hingga siklus II.



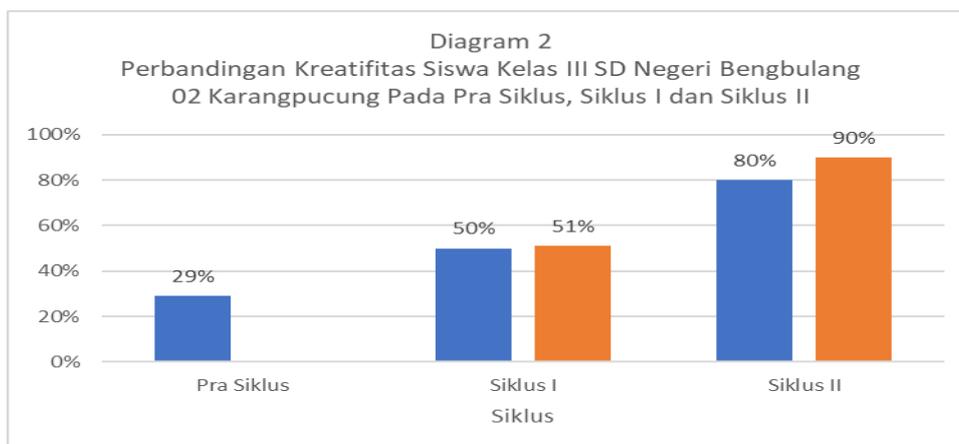
Gambar 1. Diagram Perbandingan ketuntasan Hasil belajar Siswa

Selain pada hasil belajar siswa yang meningkat, kreatifitas siswa kelas III SD Negeri Bengbulang 02 Karangpucung dengan penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) juga mengalami. Pada kondisi sebelum adanya tindakan yakni pra siklus kreatifitas siswa sebesar 25%. Kondisi tersebut mengalami peningkatan pada pertemuan 1 siklus I yakni meningkat sebesar 55% lalu meningkat menjadi 60% pada pertemuan 2 siklus I. Karena hasil tersebut belum memenuhi kriteria keberhasilan yakni sebesar 85% maka dilakukan tindakan siklus II yang berhasil meningkatkan kreatifitas siswa pada pertemuan 1 siklus II sebesar 85% lalu meningkat lagi pada pertemuan 2 menjadi 93%. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa PjBL berhasil meningkatkan kreatifitas siswa kelas III SD Negeri Bengbulang 02 Karangpucung.

Tabel 2. Perbandingan Kreatifitas Siswa Kelas III SD Negeri Bengbulang 02 Karangpucung Pada Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

No	Siklus	Kreatifitas Siswa (%)	
1	Pra Siklus	25%	
2	Siklus I	Pertemuan 1	55%
		Pertemuan 2	60%
3	Siklus II	Pertemuan 1	85%
		Pertemuan 2	93%

Berdasarkan tabel perbandingan kreatifitas siswa kelas III SD Negeri Bengbulang 02 Karangpucung dapat dilihat bahwa kreatifitas siswa setiap siklusnya mengalami peningkatan.



Gambar 2. Diagram Perbandingan Kreativitas Kelas III SD Negeri Bengbulang 02 Karangpucung

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 4 subtema 3 dapat meningkatkan hasil belajar dan kreativitas 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 kreativitas siswa.

Sedangkan pada kreativitas siswa pada pembelajaran dengan menerapkan model *Project Based Learning* (PjBL) yang diterapkan pada tema 4 subtema 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 kreativitas 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 Bengbulang 02 Karangpucung, Semester I Tahun pelajaran 2020/2021. Hal ini terlihat pada peningkatan hasil belajar siswa yakni pada pra siklus ketuntasan belajar siswa sebesar 45% lalu meningkat sebesar 78% pada Siklus I dan meningkat lagi pada Siklus II sebesar 93% 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.

DAFTAR PUSTAKA

- 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.
- 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].
- 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 3 Tentang Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Nasional
- 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.