

## Penerapan Model *Project Based Learning* untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar IPAS Siswa Kela V

Nabih Alimul Hakim, Achmad Basari Eko Wahyudi, Kartika Chrysti Suryandari

Universitas Sebelas Maret

nabihalimulhakim24@student.uns.ac.id

---

### Article History

accepted 1/10/2025

approved 21/11/2025

published 23/12/2025

---

### Abstract

*The study aimed to: (1) describe the steps of PjBL, (2) enhance the creativity and learning outcomes of social and natural science through PjBL, and (3) identify the challenges and solutions in implementing PjBL. It was classroom action research conducted in three cycles. The data were quantitative and qualitative. Data collection techniques were tests, non-tests, and triangulation. The results indicated that: project-based learning had six main steps such as determining the project, designing procedures, arranging the project schedule, conducting the project, presenting project results, and evaluating. The enhancement of creativity was from 79.16% to 89.58%. The learning outcomes in cognitive and psychomotor aspects were 80% became 100% and 73.3% to 92.14%. The challenges included lack of self-confidence, classroom management, and project outputs. The solutions were maintaining self-motivation, respecting other opinion, reporting progress, and preparing good presentations.*

**Keywords:** *Project Based Learning, student creativity, learning outcomes, social and natural science, classroom action research*

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Mendeskripsikan langkah penerapan model *Project Based Learning (PjBL)* dalam meningkatkan kreativitas dan hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN 3 Bumiharjo, (2) Meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa melalui penerapan model *PjBL*, dan (3) Mengidentifikasi kendala serta solusi dalam penerapannya. Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan dalam tiga siklus dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Teknik pengumpulan data meliputi tes, nontes, dan triangulasi. Model *PjBL* diterapkan melalui enam langkah utama: penentuan proyek, perencanaan, penyusunan jadwal, pelaksanaan, pelaporan, dan evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan kreativitas dari 79,16% menjadi 89,58%, hasil belajar kognitif dari 80% menjadi 100%, dan psikomotorik dari 73% menjadi 92,14%. Kendala utama meliputi kurangnya rasa percaya diri, kondisi kelas yang kurang kondusif, dan kualitas produk yang lemah. Solusi yang diterapkan adalah memotivasi diri, menghargai pendapat teman, aktif melaporkan progres, dan persiapan presentasi yang matang.

**Kata kunci:** *Project Based Learning, Kreativitas siswa, Hasil belajar, Pembelajaran IPAS, Penelitian Tindakan Kelas*

---



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

## PENDAHULUAN

Pendidikan di abad ke-21 menghadapi tantangan yang kompleks dan multidimensional. Lisa, dkk. (2023) menyatakan bahwa dunia pendidikan memikul tanggung jawab yang sangat penting dalam menghadapi tantangan tersebut. Salah satu tantangan utama adalah memastikan bahwa peserta didik tidak hanya menguasai pengetahuan dasar, tetapi juga keterampilan yang relevan dengan kebutuhan zaman. Chusna, dkk. (2024) menyebutkan bahwa berdasarkan karakteristik keterampilan abad ke-21 dari *21st Century Skills Partnership*, siswa masa kini harus mampu mengasah keterampilan kompetitif seperti kreativitas, pemikiran kritis, komunikasi, dan kolaborasi-keterampilan yang hanya bisa dicapai melalui pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik.

Sayangnya, pembelajaran yang berpusat pada guru masih dominan dalam banyak satuan pendidikan, termasuk di tingkat sekolah dasar. Hal ini menyebabkan proses belajar menjadi pasif dan kurang menantang bagi siswa. Komang, dkk. (2023) mengungkapkan bahwa pendidikan abad ke-21 mengharuskan siswa untuk menguasai keterampilan berpikir tingkat tinggi agar menjadi individu yang sejalan dengan nilai-nilai Pancasila. Oleh karena itu, pengembangan kreativitas sebagai salah satu keterampilan abad ke-21 menjadi krusial.

Anugrahwati (2019) menyebutkan bahwa siswa di abad ke-21 diharapkan menguasai keterampilan 6C yang terdiri dari *critical thinking, creativity, culture, collaboration, communication, dan connectivity*. Srirahmawati, dkk. (2023) memperkuat gagasan ini dengan menyatakan bahwa keterampilan 6C menjadi fondasi penting dalam mempersiapkan siswa menghadapi dunia yang terus berubah. Kreativitas, sebagai salah satu komponen utama dari keterampilan ini, memungkinkan siswa untuk menghasilkan ide-ide baru dan menyelesaikan masalah secara inovatif. Inayah, dkk. (2022) menegaskan bahwa kreativitas adalah keterampilan krusial yang perlu dibina sejak dini melalui pendekatan pembelajaran yang tepat. Menurut Nanik, dkk. (2020), kreativitas atau berpikir kreatif merupakan kemampuan untuk melihat berbagai kemungkinan solusi dalam menyelesaikan suatu masalah dan menciptakan ide-ide baru yang mendorong perubahan positif. Hal ini menunjukkan bahwa kreativitas tidak hanya penting dalam pembelajaran, tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari. Sudarti (2020) menambahkan bahwa kreativitas adalah kemampuan individu dalam menciptakan dan menemukan gagasan serta metode baru yang bermanfaat, termasuk penggabungan elemen yang sudah ada menjadi bentuk baru yang memiliki nilai lebih. Penulis berpendapat bahwa pembelajaran di sekolah dasar harus mulai diarahkan untuk menumbuhkan kreativitas secara sistematis dan berkelanjutan melalui model pembelajaran aktif seperti Project Based Learning, agar siswa tidak hanya memahami materi, tetapi juga mampu berinovasi dan beradaptasi dalam kehidupan nyata.

Mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) merupakan salah satu bidang studi dalam kurikulum nasional yang memiliki potensi besar dalam mengembangkan kreativitas siswa di tingkat dasar. Ramadhan & Santosa (2023) menyatakan bahwa IPAS merupakan gabungan dari IPA dan IPS yang menekankan pada keterkaitan antara manusia, lingkungan, dan fenomena alam. Mukaromah (2020) menyatakan bahwa IPAS mengedepankan kedekatan siswa dengan alam dan interaksi sosial sebagai dasar pembelajaran. Agustina, dkk. (2022) menambahkan bahwa tujuan IPAS mencakup peningkatan minat belajar, pengembangan keterampilan inkuiri, pemahaman diri dan lingkungan, serta peningkatan kreativitas siswa.

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan antara harapan dan praktik. Berdasarkan wawancara dengan guru kelas V SDN 3 Bumiharjo pada 11 Desember 2024, ditemukan bahwa pembelajaran IPAS masih menggunakan pendekatan konvensional yang berpusat pada guru. Akibatnya, siswa kesulitan memahami dan menjelaskan kembali materi, khususnya saat menyampaikan hasil

diskusi kelompok. Hasil tes Sumatif Akhir Semester (SAS) menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa hanya mencapai 50,55, jauh di bawah Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 75. Bahkan, seluruh siswa (100%) belum mencapai nilai minimum yang ditetapkan, dengan nilai tertinggi hanya 68 dan nilai terendah 20.

Masalah ini tidak hanya terjadi secara lokal. Berdasarkan hasil survei PISA (Programme for International Student Assessment) tahun 2022, kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa Indonesia masih tergolong rendah dibandingkan negara-negara lain, terutama dalam mata pelajaran sains dan pemecahan masalah. Hal ini menunjukkan bahwa rendahnya kreativitas dan kemampuan berpikir reflektif merupakan tantangan nasional yang perlu segera ditangani.

Jika masalah ini dibiarkan, siswa akan mengalami kesulitan dalam mengembangkan kemampuan inovatif, berpikir terbuka, dan kolaboratif—kompetensi penting dalam menghadapi tantangan abad ke-21. Oleh karena itu, dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang mampu mendorong keterlibatan aktif siswa serta mengembangkan kreativitas dan pemahaman konsep secara mendalam. Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah model *Project Based Learning* (PjBL), yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam proses belajar melalui kegiatan berbasis proyek.

Hasil observasi juga mengungkapkan bahwa siswa kelas V jarang menunjukkan hasil karya di dalam kelas. Kreativitas belum dikembangkan secara optimal karena belum pernah dilakukan pembelajaran berbasis proyek yang memungkinkan siswa menciptakan produk, baik secara individu maupun kelompok. Guru pun mengakui belum adanya penilaian berdasarkan indikator kreativitas seperti *novelty* (kebaruan), *resolution* (pemecahan masalah), dan *elaboration* (perincian).

Untuk menjawab tantangan tersebut, peneliti mengevaluasi beberapa model pembelajaran yang relevan. Model pembelajaran inkuiri memungkinkan siswa menggali informasi secara mandiri, model bermain peran mendorong keterlibatan emosional dan komunikasi, dan model *Project Based Learning* (PjBL) menekankan keterlibatan aktif siswa dalam menyelesaikan proyek nyata yang relevan dengan materi pembelajaran. Di antara ketiganya, peneliti memilih *PjBL* sebagai solusi karena model ini memberikan ruang bagi siswa untuk mengekspresikan kreativitas mereka dan menghubungkan pembelajaran dengan kehidupan nyata.

Gultekin (dalam Firdaus & Septiady, 2023) menyatakan bahwa *PjBL* adalah model pembelajaran alternatif yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar karena mengintegrasikan aspek sikap, proses, hasil, dan aplikasinya dalam kehidupan. Mulyasa (dalam Aziz & Nurachadijat, 2023) menyebutkan bahwa *PjBL* membantu siswa memahami materi melalui penyelidikan masalah nyata secara mendalam. Lebih lanjut, Wahyudiono (2023) menekankan pentingnya penggunaan media nyata dalam *PjBL* untuk membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak secara lebih konkret dan kontekstual. Namun, meskipun banyak penelitian telah mengkaji efektivitas *PjBL* dalam meningkatkan pemahaman konsep atau hasil belajar, masih terbatas kajian yang secara spesifik menelusuri bagaimana *PjBL* berkontribusi terhadap pengembangan kreativitas siswa, khususnya dalam pembelajaran IPAS di tingkat sekolah dasar.

Secara teoritis, *PjBL* selaras dengan pengembangan kreativitas karena proses pembelajaran berbasis proyek melibatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi, seperti mengidentifikasi masalah, merancang solusi, bekerja kolaboratif, dan menghasilkan produk orisinal. Semua aspek tersebut merupakan indikator utama kreativitas dalam konteks pendidikan. Dengan demikian, penerapan *PjBL* bukan hanya berfokus pada pencapaian akademik, tetapi juga menciptakan ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi ide-ide baru secara mandiri dan reflektif.

Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaruan (*novelty*) dalam mengeksplorasi secara lebih spesifik peran *PjBL* dalam meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa

pada mata pelajaran IPAS. Penelitian ini juga berupaya mengisi kekosongan kajian terdahulu yang cenderung lebih menitikberatkan pada aspek kognitif, dengan memperkuat dimensi afektif dan psikomotorik melalui pembelajaran berbasis proyek yang kontekstual dan bermakna.

Penelitian-penelitian sebelumnya mendukung efektivitas model *PjBL*. Sulistiyani (2020) melaporkan bahwa siswa yang memiliki kreativitas tinggi meningkat dari 69,57% pada siklus I menjadi 91,30% pada siklus II. Ika Farida (2023) menunjukkan peningkatan hasil belajar dari 28% pada pra-siklus menjadi 83% pada siklus II melalui penerapan *PjBL*.

Berdasarkan uraian di atas, maka rumusan masalah penelitian ini yaitu: (1) Bagaimana langkah-langkah penerapan model *PjBL* untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar IPAS pada siswa kelas V SDN 3 Bumiharjo?; (2) Apakah penerapan model *PjBL* dapat meningkatkan kreativitas dalam pembelajaran IPAS pada siswa kelas V SDN 3 Bumiharjo?; (3) Apakah penerapan model *PjBL* dapat meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran IPAS pada siswa kelas V SDN 3 Bumiharjo?; (4) Apa kendala dan solusi penerapan model *PjBL* untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar dalam pembelajaran IPAS pada siswa kelas V SDN 3 Bumiharjo?

Tujuan penelitian ini yaitu: (1) Mendeskripsikan langkah-langkah penerapan model *PjBL* untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar IPAS pada siswa kelas V SDN 3 Bumiharjo; (2) Meningkatkan kreativitas siswa kelas V SDN 3 Bumiharjo melalui penerapan model *PjBL* dalam pembelajaran IPAS; (3) Meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 3 Bumiharjo melalui penerapan model *PjBL* dalam pembelajaran IPAS; (4) Mendeskripsikan kendala dan solusi dalam penerapan model *PjBL* untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar dalam pembelajaran IPAS pada siswa kelas V SDN 3 Bumiharjo.

## METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Arikunto dkk. (2017), PTK merupakan bentuk penelitian yang bertujuan untuk memperbaiki proses dan hasil pembelajaran melalui tindakan yang dirancang dan dievaluasi secara sistematis. Penelitian ini menggunakan pola kolaboratif, di mana peneliti bertindak sebagai perencana, penyusun instrumen, dan pengamat tindakan, sedangkan guru kelas V SD Negeri 3 Bumiharjo bertindak sebagai pelaksana tindakan di kelas. Penelitian dilaksanakan dalam tiga siklus yang berlangsung selama bulan Maret hingga April 2025.

- Siklus I dilaksanakan pada tanggal 10 – 12 Maret 2025,
- Siklus II dilaksanakan pada tanggal 13 – 14 Maret 2025.
- Siklus III dilaksanakan pada tanggal 21-23 April 2025.

Setiap siklus terdiri dari empat tahapan: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah guru dan 20 siswa kelas V SD Negeri 3 Bumiharjo, terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan.

**Jenis dan Sumber Data.** Penelitian ini menggunakan data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif meliputi aktivitas pembelajaran, keterlibatan siswa, dan kreativitas siswa dalam kegiatan proyek. Data kuantitatif berupa hasil tes evaluasi siswa pada akhir setiap siklus. **Sumber data berasal dari**, Guru kelas V, Siswa kelas V SD Negeri 3 Bumiharjo. **Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data**, Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran menggunakan lembar observasi aktivitas dan kreativitas siswa. Wawancara dilakukan terhadap guru dan beberapa siswa terpilih menggunakan pedoman wawancara terstruktur untuk mengeksplorasi pengalaman, kesulitan, dan persepsi mereka terhadap model *PjBL*. Tes evaluasi hasil belajar terdiri dari 6 butir soal pilihan ganda dan 3 isian singkat dan 2 soal

uraian, yang mengacu pada indikator pembelajaran IPAS sesuai Kurikulum Merdeka. Tes diberikan pada akhir setiap siklus untuk mengukur pencapaian tujuan pembelajaran. **Teknik Analisis Data**, Data kualitatif dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman (Sugiyono, 2018) yang meliputi tiga tahap: Reduksi data, Penyajian data, Penarikan kesimpulan/verifikasi. Data kuantitatif dianalisis dengan menghitung nilai rata-rata, persentase ketuntasan belajar siswa, dan peningkatan skor dari siklus I ke siklus II. **Uji Validitas Data**, Untuk menjamin validitas data, digunakan teknik triangulasi sumber (membandingkan data dari guru dan siswa) dan triangulasi teknik (membandingkan data dari observasi, wawancara, dan tes).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Penerapan Model *Project Based Learning*

Dalam penelitian ini dilakukan observasi dan wawancara dengan guru dan siswa terhadap penerapan model *PjBL* yang dilaksanakan dengan 6 langkah, yaitu: (1) menentukan proyek, (2) merancang prosedur untuk menyelesaikan proyek, (3) menyusun jadwal kegiatan proyek, (4) menyelesaikan proyek dengan fasilitasi dan monitoring guru, (5) menyusun laporan dan presentasi hasil proyek, serta (6) evaluasi selama kegiatan pelaksanaan dan hasil proyek. Penerapan langkah-langkah tersebut mengacu pada pendapat dari Sakilah, dkk. (2020). Hasil observasi penerapan model terhadap guru dan siswa yang dilaksanakan dari siklus I-III disajikan pada tabel 1 berikut.

**Tabel 1. Hasil Observasi Penerapan *Project Based Learning* terhadap Guru dan Siswa pada Siklus I-III**

Sumber Data	Siklus		
	I (%)	II (%)	III (%)
Guru	76,32	88,04	94,62
Siswa	70,99	84,87	95,57

Berdasarkan tabel 1 diketahui bahwa persentase proses pembelajaran pada siklus I, II, dan III selalu mengalami peningkatan. Hasil pengamatan terhadap guru pada siklus I sebesar 76,32%, pada siklus II meningkat menjadi 88,04%, dan pada siklus III meningkat menjadi 94,62%. Hasil pengamatan terhadap siswa pada siklus I sebesar 70,99%, pada siklus II meningkat menjadi 84,87%, dan pada siklus III meningkat menjadi 95,57%. Berdasarkan data, diketahui bahwa hasil rata-rata keseluruhan telah mencapai indikator kinerja penelitian yaitu 85%.

Berdasarkan analisis yang telah dilaksanakan, berikut adalah uraian lebih rinci dari langkah penerapan model *Project Based Learning (PjBL)*:

- Menentukan pertanyaan mendasar tentang materi IPAS. Guru memulai pembelajaran dengan melontarkan pertanyaan yang berbobot supaya yang dapat menstimulasi kepada siswa untuk melakukan sebuah aktivitas. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Sari dan Astuti (2017) yang menyatakan bahwa pembelajaran diawali dengan pertanyaan esensial yaitu pertanyaan yang berkaitan dengan topik penugasan dan relevan dengan dunia nyata.
- Mendesain perencanaan proyek dalam pembelajaran IPAS. Guru dan siswa secara kolaboratif melakukan perencanaan saat pembelajaran. Guru membimbing untuk melakukan pembagian kelompok. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Sakilah, dkk. (2020) bahwa perencanaan ini berisi cara menggabungkan berbagai subjek serta mengetahui perlengkapan yang digunakan saat menyelesaikan proyek.



- c. Menyusun jadwal pembuatan proyek dalam pembelajaran IPAS. Menurut Anggaraini dan Wulandari (2021) siswa dan guru menetapkan deadline penyelesaian proyek tersebut. Setelah itu, siswa merealisasikan jadwal pelaksanaan proyek yang telah disepakati bersama.
- d. Memonitor siswa saat pembuatan proyek dalam pembelajaran IPAS. Guru memberikan pengawasan kepada siswa dan guru juga berperan sebagai pembimbing dalam aktivitas siswa.
- e. Menguji hasil proyek yang telah dibuat. Guru bersama siswa melakukan diskusi untuk membuat laporan sebagai bahan untuk mempresentasikan terhadap teman kelompok lainnya. Menurut Setiawan, dkk. (2022) pada tahap ini terjadi interaksi antar siswa sehingga mampu mendorong kemampuan sikap berani bertanya dan saling menanggapi pertanyaan.
- f. Mengevaluasi pengalaman saat pembuatan proyek. Pada langkah terakhir, guru dan siswa merefleksi aktivitas dan hasil proyek yang telah dilaksanakan. Refleksi dilakukan baik secara kelompok dan individu. Menurut Sakilah, dkk. (2020) saat tahap mengevaluasi pengalaman, siswa diminta untuk mengungkapkan perasaan dan pengalamannya saat membuat proyek.

## 2. Peningkatan Hasil Penilaian Kreativitas

Kreativitas produk merupakan kreativitas yang berpusat pada barang atau produk yang diciptakan pada seseorang baik sesuatu hal yang baru maupun memodifikasi yang sudah ada. Kreativitas sebuah produk dapat dinilai dengan beberapa indikator, yakni *resolution* (pemecahan), *novelty* (pembaruan), *elaboration* (kerincian), dan *fluency* (kelancaran) (Putri, 2019). Kreativitas dalam pembelajaran IPAS diperoleh dari produk kreatif yang dibuat oleh siswa dari siklus I hingga III dengan membuat produk mini diorama dan poster. Pengukuran kreativitas ini menggunakan rubrik penilaian dengan indikator *resolution* (pemecahan), *novelty* (kebaruan), dan *elaboration* (kerincian) (Mayasari, dkk., 2016). Berikut ialah penilaian kreativitas dalam pembelajaran IPAS yang telah disajikan pada tabel 2:

**Tabel 2 Penilaian Kreativitas pada Siklus I, II, dan III**

Indikator	Siklus		
	I (%)	II (%)	III (%)
<i>Resolution</i>	77,50	59,37	83,75
<i>Novelty</i>	72,50	57,50	85,00
<i>Elaboration</i>	87,50	62,50	100
Rata-rata	79,16	59,79	89,58

Berdasarkan tabel 2 presentase rata-rata nilai kreativitas produk siswa mempunyai kenaikan yang baik setiap siklusnya. Rata-rata presentase hasil kreativitas produk pada siklus I sebesar 79,16% pada siklus II menurun menjadi 59,79% dan naik pada siklus III menjadi 89,58%. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran yang digunakan efektif dalam meningkatkan kreativitas produk siswa karena sudah mencapai indikator kinerja penelitian yaitu 85%. Ini mengacu pada pedoman pada penilaian dari lembar observasi menggunakan lima skala dari pendapat Arifin (2016, hlm. 236)

## 3. Peningkatan Hasil Belajar IPAS

Hasil belajar termasuk pencapaian yang diperoleh peserta didik setelah menjalani proses pembelajaran, yang mencakup kemampuan yang diperoleh melalui pengalaman belajar dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik (Rahman, 2021). Guru dapat mengukur hasil belajar siswa melalui evaluasi pembelajaran, yang

bertujuan untuk menilai keberhasilan dalam penyampaian materi serta sejauh mana siswa mengerti dan menguasai materi yang telah diajarkan. Untuk menilai kemampuan kognitif siswa, hasil belajar umumnya diukur dengan menggunakan instrumen evaluasi seperti tes lisan atau tes tertulis (Mukaromah, dkk., 2022). Peneliti melakukan kegiatan *pretest* dan *posttest* pada setiap siklus untuk mengukur kemampuan awal dan akhir siswa dengan KKTP 75 dan indikator capaian penelitian 85%. Berikut adalah hasil dari penilaian kognitif siswa yang diukur dari nilai *pretest* dan *posttest* pada table 3.

**Tabel 3 Hasil Belajar IPAS Aspek Kognitif**

Nilai	Siklus I		Siklus II		Siklus III
	Pert 1	Pert 2	Pert 1	Pert 2	Pert 1
	%	%	%	%	%
94-100	-	50	10	-	30
88-93	20	5	10	10	45
82-87	5	20	-	20	20
75-81	30	5	10	45	5
70-74	30	15	20	20	-
64-69	15	5	15	5	-
58-63	-	-	10	-	-
<57	-	-	25	-	-
Jumlah Siswa	20	20	20	20	20
Nilai Tertinggi	92	100	94	92	100
Nilai Terendah	64	66	44	66	77
Rata-rata	77,45	90,25	69,00	77,60	87,65
Siswa Tuntas	55	80	30	75	100
Siswa Belum Tuntas	45	20	70	25	-

Berdasarkan Tabel 3 dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPAS pada ranah kognitif mengalami peningkatan dari siklus I pertemuan 1 rata-rata ketuntasan sebesar 77,45% lalu meningkat pada pertemuan 2 menjadi 90,25%, pada siklus II pertemuan 1 menurun menjadi 69,00%, dan pada pertemuan 2 meningkat menjadi 77,60%, serta pada siklus III meningkat menjadi 87,65%. Berdasarkan data, diketahui bahwa hasil rata-rata aspek kognitif telah mencapai indikator kinerja penelitian yaitu 85%. Hasil Belajar Psikomotor dapat dilihat pada tabel 4 berikut ini.

**Tabel 4 Hasil Penilaian Psikomotor**

No	Aspek	SIKLUS		
		I	II	III
1	Kemampuan mempersiapkan alat	68,75	79,37	89,28
2	Kemampuan melakukan percobaan	86,87	83,75	96,42
3	Kemampuan mencatat hasil percobaan	79,37	86,25	96,42
4	Kemampuan mempresentasikan hasil percobaan	65,00	74,37	92,85
5	Kemampuan mendesain dan menyelesaikan produk	65,00	73,12	85,71
Rata-rata		73,00	79,37	92,14

Hasil belajar ranah psikomotor juga mengalami peningkatan dari siklus I rata-rata persentase sebesar 73,00%, pada siklus II sebesar 79,37% dan siklus III menjadi 92,14%. Berdasarkan data, diketahui bahwa hasil rata-rata aspek kognitif telah mencapai indikator kinerja penelitian yaitu 85%. Selain dua aspek tersebut peneliti juga menilai setiap produk yang dibuat siswa dan disajikan dalam tabel 5 berikut ini.

**Tabel 5 Hasil belajar siswa dalam membuat produk**

Aspek	Produk		
	Mini diorama	Poster	Poster
	Siklus I (%)	Siklus II (%)	Siklus III (%)
1. Kreativitas dan desain	77,50	71,25	89,28
2. Keakuratan representasi/informasi	72,50	84,37	89,28
3. Keterampilan Teknik	77,50	61,25	82,14
4. Penggunaan bahan	82,50	-	-
Rata-rata	77,50	72,28	86,90



Hasil belajar siswa dalam membuat produk mempunyai kenaikan yang baik setiap siklusnya. Rata-rata persentase hasil belajar siswa dalam membuat produk pada siklus I sebesar 77,50% menjadi 72,28% pada siklus II, dan naik pada siklus III sebesar 86,90%. Berdasarkan data, diketahui bahwa hasil rata-rata aspek kognitif telah mencapai indikator kinerja penelitian yaitu 85%.

#### 4. Kendala dan Solusi Penerapan Model *Project Based Learning*

Penerapan model *Project Based Learning* (*PjBL*) yang dilakukan selama tiga siklus di kelas V SD Negeri 3 Bumiharjo menemui beberapa kendala, yakni: (1) siswa belum percaya diri dan mandiri dalam mengerjakan soal yang diberikan guru serta dalam bekerja kelompok karena siswa merasa belum bisa menguasai materi yang sudah diterima pada saat pembelajaran sehingga ketika mengerjakan soal evaluasi seringkali masih bertanya kepada temannya, ketika bekerja kelompok pun masih mengandalkan satu sama lain, (2) suasana kelas kurang kondusif karena kegiatan di kelas berupa proyek yang memerlukan keaktifan siswa untuk bekerja sama, (3) produk yang dibuat oleh setiap kelompok memiliki beberapa kekurangan karena perkembangan proyek yang dibuat tidak selalu terpantau oleh guru dan guru terkadang lupa untuk menanyakan hal-hal terkait kendala siswa pada saat pelaksanaan proyek serta siswa belum aktif untuk bertanya kemudian menanggapi, (4) masih terdapat siswa yang belum terbiasa (malu) untuk berpendapat dan mempresentasikan hasil karyanya dikarenakan siswa belum terbiasa dengan kegiatan yang mengasah mental.

Solusi untuk mengatasi kendala di siklus I-III sebagai berikut: (1) siswa belajar memotivasi dirinya sendiri supaya mandiri saat mengerjakan soal serta percaya diri ketika sedang bekerja kelompok, (2) siswa belajar untuk menghargai orang lain yang sedang berbicara, (3) siswa harus berani untuk melaporkan progres proyek yang dilaksanakan oleh kelompoknya sehingga kekurangan-kekurangan bisa diminimalisir, (4) siswa perlu mempersiapkan diri dengan baik, mengecek kelengkapan untuk kegiatan presentasi, menumbuhkan rasa semangat, serta memberikan tanggapan positif kepada kelompok lain.

### SIMPULAN

1. Berdasarkan hasil tindakan dan pembahasan, penerapan model *Project Based Learning* (*PjBL*) dalam pembelajaran IPAS di kelas V SD Negeri 3 Bumiharjo menunjukkan hasil yang positif. Model ini diterapkan melalui enam langkah utama: penentuan proyek, perancangan langkah, penyusunan jadwal, penyelesaian proyek dengan monitoring, pelaporan dan presentasi hasil, serta evaluasi. Setiap siklus menunjukkan peningkatan baik pada kinerja guru maupun keterlibatan siswa.
2. *PjBL* terbukti meningkatkan kreativitas siswa, dengan persentase kreativitas produk mencapai 89,58% pada siklus III. Hasil belajar siswa juga meningkat, baik pada aspek kognitif (100%), psikomotor (92,14%), maupun proyek (86,90%).
3. Namun, terdapat beberapa kendala seperti kurangnya kepercayaan diri siswa, suasana kelas yang belum kondusif, dan kelemahan dalam produk yang dihasilkan. Solusi yang dilakukan meliputi pemberian dukungan guru, penguatan manajemen kelas, dan bimbingan dalam pelaksanaan serta presentasi proyek. Siswa juga didorong untuk lebih mandiri dan aktif.
4. Dengan demikian, model *PjBL* efektif dalam meningkatkan kreativitas dan hasil belajar IPAS, serta mampu mengatasi tantangan pembelajaran konvensional di sekolah dasar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, D., et al. (2022). Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial di Sekolah Dasar: meningkatkan daya tarik dan kreativitas siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 18(3), 9181-9190. DOI: <https://doi.org/10.20961/jkc.v12i3.85532>
- Anggaraini, P. D., & Wulandari, S. S. (2021). Analisis Penggunaan Model Pembelajaran Project Based Learning dalam Peningkatan Keaktifan Siswa. *JPAP: Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 9(2), 294-295. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p292-299>
- Anugerahwati, M. (2019). *Integerating the 6Cs of 21st century education into the English lesson in the school literacy movement in secondary school. International seminar on language, education, and culture* (pp. 165-171). *KnE Social Sciences* DOI: [10.18502/kss.v3i10.3898](https://doi.org/10.18502/kss.v3i10.3898)
- Arifin, Z. (2016). Evaluasi pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 236.
- Arikunto, S. (2018). Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik. Jakarta Rineka Cipta, 172
- Aziz, S. A., & Nurachadijat, K. (2023). Project Based Learning dalam Meningkatkan Keterampilan Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 3(2), 67-74. DOI: <https://doi.org/10.54371/jiepp.v3i2.273>
- Firdaus, F., & Septiady, A. (2023). *The effect of project based learning on the students' speaking ability. Journal on Education*, 5(3), 10105-10112.
- Ika Farida, A. (2023). Meningkatkan hasil belajar IPA melalui metode *PjBL* dan metode *mind mapping* pada siswa kelas VI. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 25(4), 148-153
- Inayah, Y., & Sya, M. F. (2022). Kreatifitas berfikir siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar. *Karimah Tauhid*, 1(3), 339-345. DOI: <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v1i3.7822>
- Komang, I. G., et al. (2023). Pendidikan abad 21: tantangan dan keterampilan yang diperlukan untuk mempersiapkan siswa menghadapi era globalisasi. *Jurnal Pendidikan*, 18(2), 515-518
- Lisa, H., et al. (2023). Keterampilan abad 21 dalam pendidikan: pengembangan keterampilan belajar di abad globalisasi. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 21(3), 128-135
- Mayasari, T., Kadarohman, A., & Rusdiana, D. (2016). Eksplorasi dimensi kreativitas untuk pengembangan produk kreatif energi baru dan terbarukan. *Jurnal pengajaran MIPA*, 18(2), 222. DOI: <https://doi.org/10.18269/jpmipa.v18.i2.36139>
- Mukaromah, S. (2020). Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar: menyelaraskan pembelajaran dengan Alam dan Kehidupan Sosial. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 14(1), 2-10.
- Mukaromah, Z., Zid, M., & Sya, A. (2022). Analisis pengaruh *PJBL* dan PBL terhadap hasil belajar siswa pada aspek fisik Pembelajaran Geografi. *Edumaspul - Jurnal Pendidikan*, 6(1), 64–70.
- Nanik, D., et al. (2020). Kreativitas anak usia dini dalam pembelajaran: perspektif pendidikan di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Anak*, 22(2), 90-95.
- Putri, D. A. (2019). Hubungan Berpikir Kreatif dengan Kreativitas Siswa dalam Membuat Media Pembelajaran Biologi dari Barang Bekas dalam Pembelajaran

- Konsep Sel dengan *PJBL*. Kumpulan Abstrak Hasil Penelitian Universitas Islam Negeri Jakarta Tahun 2019. Hlm. 31-32. LPPM Universitas Islam Negeri Jakarta.
- Rahman, E. S., Yanti, R. A. E., & Aryansyah, F. (2021). Perbedaan hasil belajar siswa menggunakan media film documenter dengan komik foto pada mata Pelajaran akutansi keuangan. *J-KIP (Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan)*, 2(3), 141-152. DOI: <http://dx.doi.org/10.25157/j-kip.v2i3.5904>
- Ramadhan, A., & Santosa, A. (2023). Pendidikan dan pengembangan kreativitas siswa dalam kurikulum nasional. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 29(1), 87-93. DOI: <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v11i2.27262>
- Sakila, S., Yulis, A., Nursalim, N., Vebrianto, R., Anwar, A., Amir, Z., & Sari, I. K. (2020). Pengaruh *project based learning* terhadap Motivasi belajar sekolah dasar negeri 167 pekanbaru. *Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education*, 4(1), 127-142. DOI: <https://doi.org/10.32934/jmie.v4i1.175>
- Sari, A. Y., & Astuti, R. D. (2017). Implementasi Pembelajaran Project Based Learning untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Motoric: Media of Teaching-oriented and Children*, 1(1), 5. <https://doi.org/10.31090/paudmotoric.v1i1.547>
- Setiawan, T., Sumilat, J. M., Paruntu, N. M., & Monigir, N. N. (2022). Analisis Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning dan Problem Based Learning pada Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9741. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.4161>
- Srirahmawati, A., Deviana, T., & Wardani, S. K. (2023). Peningkatan Keterampilan Abad 21 (6C) Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Melalui Model Project Based Learning Pada Kurikulum Merdeka. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 5283-5294. DOI: <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8706>
- Sudarti, A. (2020). Kreativitas dalam pembelajaran: menciptakan hal baru untuk meningkatkan kemampuan siswa. *Jurnal Pendidikan*, 22(3), 119-125.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung Alfabeta, 137.
- Sulistiyani, R. (2020). *Penerapan model Project-Based Learning (PjBL) untuk meningkatkan kreativitas siswa Kelas V Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 18(4), 442-449.
- Wahyudiono, S. (2023). Penerapan model pembelajaran project-based Learning untuk mengembangkan Kreativitas Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 26(1), 129-135.