

Peningkatan Kreativitas dan Hasil Belajar IPAS Materi Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal pada Siswa Kelas IV SDN 1 Wonokromo dengan Menerapkan Model Project Based Learning (PjBL)

Bunayya Nisa Rahma Fatikha, Muhamad Chamdani

Universitas Sebelas Maret
bunayyanisa6@gmail.com

Article History

accepted 2/12/2025

approved 2/1/2026

published 2/2/2026

Abstract

The study aimed to: (1) describe the steps of Project Based Learning (PjBL); (2) enhance creativity; (3) improve learning outcomes in social and natural science about cultural diversity and local wisdom; and (4) describe obstacles and solutions. It was collaborative Classroom Action Research conducted in three cycles. The subjects were a teacher and students of fourth grade at SDN 1 Wonokromo. The data were qualitative and quantitative. Data collection techniques were observation, interview, and tests. Data validity used triangulation of techniques and triangulation of sources. Data analysis included data reduction, data display, and conclusion drawing. The results indicated that: (1) the six steps of Project Based Learning (PjBL) were: determining questions, planning projects, preparing schedules, monitoring the project creation, examining project results, and evaluating the process and results of the projects; (2) Student's creativity enhanced which is honed through project activities to produce a product; (3) Student's learning outcomes improved through practice questions and evaluation questions; (4) The obstacles were that the students were passive and unconfident. The solutions were that the teacher divided the tasks and motivated the students. It concludes that Project Based Learning (PjBL) enhances creativity and learning outcomes in social and natural science about cultural diversity and local wisdom to fourth grade students of SDN 1 Wonokromo.

Keywords: PjBL, creativity, learning outcomes

Abstrak

Tujuan penelitian: (1) mendeskripsikan langkah-langkah penerapan model Project Based Learning (PjBL); (2) meningkatkan kreativitas; (3) meningkatkan hasil belajar IPAS materi keragaman budaya dan kearifan lokal; dan (4) mendeskripsikan kendala dan solusi. Penelitian menggunakan metode PTK mencakup tiga siklus. Subjek penelitian: guru dan siswa kelas IV SDN 1 Wonokromo. Data mencakup kualitatif dan kuantitatif. Teknik pengumpulan data dengan observasi, wawancara, dan tes. Validitas data dengan triangulasi teknik dan sumber. Analisis data: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian siklus I-III: (1) langkah-langkah PjBL terdiri dari 6 langkah meliputi, menentukan pertanyaan, membuat perencanaan, menyusun jadwal, memantau pembuatan proyek, membuktikan hasil, dan mengevaluasi proses dan hasil proyek; (2) peningkatan kreativitas siswa yang diasah melalui kegiatan proyek untuk menghasilkan suatu produk; (3) ketuntasan hasil belajar IPAS siswa meningkat melalui latihan soal dan soal evaluasi; (4) kendala yang mendominasi yakni siswa belum aktif dan belum percaya diri, solusinya guru membagi tugas dan memotivasi. Dapat diambil kesimpulan bahwa penerapan model PjBL dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar IPAS materi keragaman budaya dan kearifan lokal pada siswa kelas IV SDN 1 Wonokromo.

Kata kunci: PjBL, Kreativitas, Hasil Belajar



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

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya yang dilaksanakan secara sadar serta terstruktur untuk mencapai lingkungan belajar dan proses pembelajaran yang optimal sehingga, peserta didik mampu untuk aktif dalam mengembangkan potensi dirinya (Qomarudin, 2021). Hal ini bertujuan supaya peserta didik dapat mempunyai kekuatan spiritual, kepribadian, pengendalian emosi, kecerdasan, moral yang baik, dan keterampilan yang diperlukan untuk diri mereka dan masyarakat (Rahman, dkk., 2022). Menurut pendapat Ujud, dkk. (2023) pendidikan merupakan keseluruhan proses belajar yang terjadi sepanjang hidup dalam berbagai situasi dan kondisi. Pendidikan juga dapat memberikan dampak yang baik dalam pertumbuhan dan perkembangan masing-masing individu.

Pada pembelajaran abad ke-21 siswa diharapkan menjadi pribadi yang kritis dalam memecahkan masalah, dapat berkolaborasi, dan berkomunikasi dengan baik sesama teman atau tim, serta kreatif dalam menuangkan ide-ide yang positif untuk menghadapi tantangan dalam pembelajaran (Arifah & Utami, 2023). Salah satu keterampilan yang penting pada pembelajaran abad ke-21 yaitu kreativitas (Mongkau & Pangkey, 2024). Kreativitas adalah salah satu faktor penting keberhasilan seseorang dalam menjalani kehidupannya (Fauziyah & Silfia, 2020). Oleh karena itu, kreativitas siswa harus diberikan ruang yang cukup mulai dari tingkat sekolah dasar (Witarsa, dkk., 2024).

Namun, saat ini dalam proses pembelajaran siswa banyak dihadapkan pada situasi yang membosankan karena materi dan metode pembelajaran yang digunakan kurang menarik dan monoton (Susanti, dkk., 2024). Akibatnya, kemampuan kreativitas siswa menjadi terhambat oleh ketergantungan sistem pendidikan yang masih menggunakan metode pembelajaran yang belum bervariasi (Lestari & Lingga, 2024).

Pada Kurikulum Merdeka salah satu pelajaran yang mampu mengembangkan kreativitas siswa yaitu mata pelajaran IPAS (Wati, 2023). Menurut Suhelayanti, dkk. (2023) IPAS mencakup pembelajaran mengenai sains dan sosial, yang meliputi studi tentang alam, lingkungan, teknologi, geografi, sejarah, serta kebudayaan. Maka dari itu, kreativitas menjadi hal yang penting untuk mampu menciptakan peningkatan keberhasilan siswa dalam proses belajar (Salsabila & Ramdhini, 2020).

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah dilaksanakan pada hari Kamis, 12 Desember 2024 terhadap siswa dan guru kelas IV SDN 1 Wonokromo, peneliti memperoleh informasi bahwa: (1) pembelajaran masih terpusat pada guru, (2) waktu sesi diskusi yang diberikan masih sangat terbatas, (3) guru belum mengembangkan pembelajaran yang mendorong kreativitas anak, (4) kurangnya persiapan dalam pembelajaran dan inovasi kegiatan pada saat pembelajaran, (5) siswa cenderung pasif serta kurang antusiasme dalam proses pembelajaran, (6) terdapat siswa yang kurang berkontribusi dalam kegiatan kelompok, (7) siswa kurang tanggap dalam mengikuti arahan dari guru, (8) siswa kurang percaya diri untuk menyampaikan pendapat, (9) siswa kesulitan dalam memahami dan menerima materi IPAS.

Kondisi tersebut berdampak pada hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN 1 Wonokromo. Berdasarkan hasil penilaian Sumatif Akhir Semester I pada mata pelajaran IPAS masih tergolong rendah. Guru kelas IV SDN 1 Wonokromo mengungkapkan bahwa siswa masih banyak yang kesulitan dalam memahami materi IPAS. Hal itu dapat dilihat dari data nilai IPAS siswa kelas IV pada penilaian Sumatif Akhir Semester I terdapat 4 siswa dari 14 siswa yang memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 70 dengan persentase 28,57% sedangkan siswa yang belum mampu memenuhi KKTP yaitu 10 siswa dari 14 siswa dengan persentase 71,43% dengan nilai tertinggi yang didapat yaitu sebesar 83 adapun nilai terendahnya yaitu 43.

Selain itu, kondisi tersebut juga dapat menghambat kreativitas siswa. Pada saat pembelajaran siswa masih berfokus pada guru, akibatnya siswa pasif dalam berpartisipasi. Hanya beberapa siswa yang antusias saat pembelajaran berlangsung

yang menyebabkan banyak gagasan atau ide-ide yang belum tersampaikan. Hal ini terlihat pada saat proses pembelajaran guru hanya menyampaikan materi secara lisan tanpa adanya kegiatan untuk membuat sebuah produk atau praktik saat pembelajaran sehingga siswa merasa bosan dan pembelajaran hanya terpusat pada guru. Dengan begitu, akan berdampak pada tingkat kreativitas siswa yang rendah.

Berdasarkan permasalahan di atas, diperlukan model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar dan mendorong kreativitas siswa. Terdapat banyak model pembelajaran yang dapat diterapkan pada Kurikulum Merdeka untuk meningkatkan hasil belajar dan kreativitas siswa, diantaranya: model pembelajaran kooperatif, *project based learning*, *problem based learning*, *inquiry learning*, SSCS, dan *Science-Wastepreneurship* (Muntamah & Nawangsari, 2024).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilaksanakan bersama guru kelas IV SDN 1 Wonokromo serta meninjau berbagai kajian literatur, model *Project Based Learning* (*PjBL*) diimplementasikan sebagai inovasi pembelajaran IPAS. Dengan adanya model pembelajaran yang tepat, siswa diberikan kebebasan untuk menghasilkan produk yang sesuai dengan kreativitasnya sehingga diharapkan tingkat kreativitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPAS bisa meningkat.

Menurut Mukhlisin, dkk. (2022) model *PjBL* adalah suatu model pembelajaran yang berfokus pada siswa untuk berkreasi dalam menciptakan karya atau produk berdasarkan pemikiran siswa secara mandiri. Sesuai dengan tujuan pembelajaran IPAS pada aspek keterampilan serta dapat meningkatkan kreativitas siswa. Melalui penerapan model *PjBL* mengharuskan siswa untuk ikut serta dalam menyelesaikan permasalahan dengan megemukakan ide atau gagasan yang dapat dijadikan produk sebagai hasil dari kegiatan proyek (Fitri, dkk., 2018).

Pemilihan model ini didasarkan pada hasil penelitian terdahulu yang menunjukkan efektifnya model tersebut. Penelitian yang telah dilaksanakan oleh Natty, dkk. (2019) menunjukkan adanya peningkatan rata-rata kreativitas siswa pada kondisi awal atau sebelum siklus, dengan skor rata-rata 52%, meningkat menjadi 68% di siklus pertama, kemudian meningkat lagi menjadi 81% di siklus kedua. Peningkatan hasil belajar siswa juga mengalami perkembangan yang signifikan. Pada kondisi awal, nilai rata-rata siswa adalah 65, dengan 15 siswa (48%) tuntas. Setelah memasuki siklus pertama, nilai rata-rata siswa terjadi peningkatan yaitu 72, dengan 21 siswa (66%) tuntas. Pada siklus kedua, nilai rata-rata meningkat menjadi 79, dengan 27 siswa (87%) berhasil mencapai ketuntasan. Berdasarkan temuan ini, peneliti termotivasi untuk menerapkan model pembelajaran *PjBL* sebagai upaya meningkatkan hasil belajar IPAS dan kreativitas siswa.

Berdasarkan uraian di atas, maka tujuan penelitian ini yaitu: (1) mendeskripsikan langkah-langkah penerapan model *PjBL*, (2) meningkatkan kreativitas, (3) meningkatkan hasil belajar IPAS materi keragaman budaya dan kearifan lokal, dan (4) mendeskripsikan kendala dan solusi penerapan model *PjBL*.

METODE

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu pengamatan yang mengimplementasikan tindakan kelas sesuai dengan aturan metodologi penelitian yang dilaksanakan selama beberapa periode atau siklus (Annury, 2018). Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang berkolaborasi dengan guru dan siswa kelas IV SDN 1 Wonokromo. Subjek penelitian merupakan hal yang secara langsung berkaitan dengan masalah yang akan diteliti dan menjadi sumber dimana data dapat dikumpulkan dalam konteks penelitian (Nasrullah dkk., 2023). Subjek penelitian ini yaitu guru dan siswa kelas IV SDN 1 wonokromo sebanyak 14 siswa. Data dalam penelitian ini mencakup data kuantitatif berupa hasil penilaian kreativitas dan tes evaluasi siswa serta data kualitatif berupa hasil observasi dan wawancara terhadap subjek penelitian.

Sumber data pada penelitian ini yakni guru dan siswa. Penelitian ini dilaksanakan dengan 3 siklus mencakup 5 pertemuan. Terdapat empat tahapan dalam prosedur penelitian ini yang diambil dari modifikasi Maliashih, dkk. (2017) yakni perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Pengumpulan data dilakukan melalui rubrik penilaian kreativitas untuk mendapatkan data kreativitas dan soal tes berupa soal pilihan ganda, isian, dan uraian untuk mendapatkan hasil belajar serta teknik non tes berupa observasi dan wawancara. Validitas data diuji dengan triangulasi teknik yang didapatkan dari guru dan siswa. Selanjutnya, data dianalisis sesuai dengan pendapat Miles dan Huberman melalui tiga tahapan dimulai dari reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Sugiyono, 2020). Aspek yang diukur dalam indikator capaian penelitian ini yakni penerapan langkah-langkah model *PjBL* dalam meningkatkan kreativitas dan hasil belajar IPAS materi keragaman budaya dan kearifan lokal dengan persentase capaian yang ditentukan sebesar 85%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Penerapan Model *Project Based Learning* (*PjBL*)

Penerapan model *PjBL* dilakukan melalui langkah-langkah yang mengacu pada pendapat yang dikemukakan oleh Devi, dkk. (2019) dan Anggraini & Wulandari (2020). Berikut ini merupakan hasil observasi penerapan model *PjBL* terhadap guru dan siswa pada siklus I-III.

Tabel 1. Hasil Observasi Penerapan Model *PjBL* Terhadap Guru dan Siswa Siklus I-III

Langkah-langkah	Siklus I		Siklus II		Siklus III	
	Guru (%)	Siswa (%)	Guru (%)	Siswa (%)	Guru (%)	Siswa (%)
Menentukan pertanyaan mendasar mengenai materi IPAS	87,49	81,94	93,05	90,27	97,22	94,44
Membuat perencanaan proyek dalam pembelajaran IPAS	81,94	76,38	87,49	84,72	91,66	88,88
Menyusun jadwal kegiatan pelaksanaan proyek	79,16	73,61	87,49	81,94	91,66	88,88
Memantau siswa saat melaksanakan pembuatan proyek	84,72	79,16	93,05	87,49	97,22	91,66
Membuktikan hasil proyek dan presentasi	79,16	73,61	87,49	81,94	91,66	88,88
Mengevaluasi proses dan hasil proyek	87,49	81,94	93,05	90,27	97,22	94,44
Rata-rata	83,32	77,77	90,27	86,10	94,44	91,19

Berdasarkan tabel 1, diperoleh bahwa proses pembelajaran pada siklus I hingga siklus III mengalami peningkatan. Hasil observasi terhadap guru dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 6,95% dan pada siklus III, mengalami peningkatan sebesar 4,17%. Sedangkan hasil observasi terhadap siswa dari siklus I ke siklus mengalami peningkatan sebesar 8,33% dan pada siklus III, mengalami peningkatan dari siklus sebelumnya sebesar 5,09%. Adapun uraian lebih rincinya sebagai berikut:

a. Pertanyaan mendasar mengenai materi IPAS

Pada langkah ini telah terlaksana dari baik hingga sangat baik. Guru meminta siswa untuk mengamati gambar/video serta memberikan pertanyaan sesuai dengan

materi yang akan dipelajari untuk dapat menyelesaikan suatu permasalahan. Hasil observasi penerapan langkah pertama terhadap siswa pada mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Hal ini sesuai dengan pendapat Nugraha, dkk. (2021) bahwa memberikan pertanyaan yang bersifat mendasar membuat siswa dapat berpikir untuk menyelesaikan suatu permasalahan yang diberikan. Hasil observasi penerapan langkah pertama terhadap siswa pada siklus I = 81,94%, siklus II = 90,27%, dan siklus III = 94,44%.

b. Perencanaan proyek dalam pembelajaran IPAS

Pada langkah ini telah terlaksana dari cukup hingga baik. Guru memberikan apersepsi mengenai perencanaan proyek, mengarahkan siswa supaya membentuk kelompok, menjelaskan mengenai arahan pembuatan proyek, membagikan LKPD, dan mengarahkan siswa untuk menyiapkan alat dan bahan pembuatan proyek yang telah disediakan. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Wahyuningtyas, dkk. (2024) bahwa perencanaan proyek dilakukan secara detail, dimulai dari penentuan tujuan pembelajaran, produk akhir yang diinginkan, dan jadwal pelaksanaan, sehingga dengan perencanaan yang matang, proyek akan berjalan dengan lancar dan efektif. Hasil observasi penerapan langkah kedua terhadap siswa pada siklus I = 76,38%, siklus II = 84,72%, dan siklus III = 88,88%.

c. Penyusunan jadwal pelaksanaan proyek

Pada langkah ini telah terlaksana dari cukup hingga baik. Guru bersama siswa menyusun jadwal pelaksanaan proyek dalam pembelajaran IPAS dengan membuat kesepakatan terkait batas waktu pengerjaan proyek. Hasil observasi penerapan langkah ketiga terhadap siswa pada siklus I = 73,61%, siklus II = 81,94, dan siklus III = 88,88%. Menurut Herowati (2023) menyatakan bahwa membuat jadwal kegiatan berfungsi untuk memperoleh kesepakatan dalam bentuk kontrak belajar yang berisi tentang kesepakatan judul proyek dan kesepakatan waktu penyelesaiannya.

d. Memantau siswa dalam pembuatan proyek

Pada langkah ini telah terlaksana dari cukup hingga sangat baik. Guru menyediakan hal-hal yang berkaitan dengan pengerjaan proyek, mengawasi perkembangan proyek baik secara individu maupun kelompok, meminta siswa untuk melaporkan perkembangan kemajuan proyek, dan memberikan bimbingan kepada kelompok atau siswa yang mengalami kendala. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Dinda & Sukma (2021) pada saat siswa menyelesaikan proyek, guru harus memantau siswa agar saat siswa mengalami kesulitan, guru siap untuk memberikan solusi, bimbingan, dan membantu siswa. Hasil observasi penerapan langkah keempat terhadap siswa pada siklus I = 79,16%, siklus II = 87,49%, dan siklus III = 91,66%.

e. Membuktikan hasil

Pada langkah ini terlaksana dari cukup hingga baik. Guru merancang kegiatan presentasi kepada siswa, membimbing siswa untuk melaksanakan kegiatan presentasi, dan memberikan umpan balik kepada siswa terkait presentasi hasil proyek yang telah disampaikan. Hal ini sesuai dengan pendapat Rahma (2023) yang menyatakan bahwa menguji hasil proyek dapat bertujuan untuk memantau keterlibatan siswa, mengukur ketercapaian standar, dan membuktikan kelayakan produk yang telah dibuat siswa. Hasil observasi penerapan langkah kelima terhadap siswa pada siklus I = 73,61%, siklus II = 81,94%, dan siklus III = 88,88%.

f. Evaluasi proses dan hasil

Pada langkah ini telah terlaksana dari baik hingga sangat baik. Guru mengevaluasi setiap kelompok, memberikan refleksi kepada siswa, dan memberikan kritik serta saran yang membangun. Hal ini sesuai dengan pendapat Anggraini & Wulandari (2020) yang menyatakan bahwa setelah pemaparan hasil proyek, guru bersama siswa melakukan refleksi serta menyimpulkan secara garis besar apa yang

telah diperoleh dari proses pembelajaran berbasis proyek. Hasil observasi penerapan langkah keenam terhadap siswa pada siklus I = 81,94%, siklus II = 90,27%, dan siklus III = 94,44%.

2. Peningkatan Kreativitas Siswa

Indikator kreativitas yang diukur pada penelitian ini yakni indikator *novelty* (kebaruan), *resolution* (pemecahan), *elaboration* (kerincian), dan *fluency* (kelancaran) (Hanif Firmansyah, 2023). Indikator *novelty* diukur berdasarkan inovasi dan keunikan siswa dalam membuat produk yang berbeda. Indikator *resolution* diukur berdasarkan cara siswa dalam menyelesaikan pemecahan masalah melalui produk yang dibuat. Indikator *elaboration* diukur berdasarkan kerincian detail produk yang dibuat siswa. Indikator *fluency* diukur melalui kelancaran siswa dalam membuktikan dan mempresentasikan hasil proyek.

Tabel 2. Hasil Penilaian Kreativitas Siswa Siklus I-III

Indikator	Siklus I (%)	Siklus II (%)	Siklus III (%)
<i>Novelty</i> (Kebaruan)	61,60	73,21	83,92
<i>Resolution</i> (Pemecahan)	69,63	78,57	85,70
<i>Elaboration</i> (Kerincian)	71,42	80,35	89,28
<i>Fluency</i> (Kelancaran)	66,96	75,89	85,71
Rata-rata	67,40	77	86,60
Keterangan	Cukup	Sedang	Sedang

Hasil kreativitas pada siklus I memperoleh rata-rata 67,40% dengan kategori kreativitas cukup. Pada indikator *novelty* siswa belum menunjukkan inovasi dan perbedaan produk yang dibuat dari contoh yang telah diberikan. Pada indikator *resolution* siswa mulai menunjukkan kemampuannya dalam menyelesaikan produk yang dibuat, namun masih belum maksimal. Pada indikator *elaboration* kerincian detail produk yang dibuat cukup terlihat. Pada indikator *fluency* siswa masih belum percaya diri dalam menyampaikan hasil produknya.

Pada siklus II memperoleh rata-rata 77% dengan kategori kreativitas sedang. Pada indikator *novelty* siswa mulai menunjukkan inovasi dan perbedaan produk yang dibuat dari contoh yang telah diberikan. Pada indikator *resolution* siswa telah menunjukkan kemampuannya dalam menyelesaikan produk yang dibuat, namun masih terdapat beberapa siswa yang pasif. Pada indikator *elaboration* kerincian detail produk yang dibuat cukup terlihat. Pada indikator *fluency* siswa mulai percaya diri dalam menyampaikan hasil produknya, meskipun masih terdapat siswa yang masih membutuhkan bantuan dari guru.

Pada siklus III memperoleh rata-rata 86,60% dengan kategori kreativitas sedang. Pada indikator *novelty* siswa telah menunjukkan inovasi dan perbedaan produk yang dibuat dari contoh yang telah diberikan. Pada indikator *resolution* siswa telah menunjukkan kemampuannya dalam menyelesaikan produk yang dibuat. Pada indikator *elaboration* kerincian detail produk yang dibuat sudah terlihat. Pada indikator *fluency* siswa mulai percaya diri dalam menyampaikan hasil produknya.

Berdasarkan tabel 2, diperoleh bahwa terjadi peningkatan pada setiap indikator pada siklus I hingga III. Pada indikator *novelty* terjadi peningkatan dari siklus I ke II sebesar 11,61% dan siklus II ke III sebesar 10,71%. Pada indikator *resolution* terjadi peningkatan dari siklus I ke II sebesar 8,94% dan siklus II ke III sebesar 7,13%. Pada indikator *elaboration* terjadi peningkatan dari siklus I ke II sebesar 8,93% dan siklus II ke III sebesar 8,93%. Pada indikator *fluency* terjadi peningkatan dari siklus I ke II sebesar 8,93% dan siklus II ke III sebesar 9,82%.

Data tersebut menunjukkan bahwa penerapan model *Project Based Learning* (*PjBL*) dapat meningkatkan kreativitas siswa. Maka dari itu, penerapan model *PjBL* dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan menyenangkan kepada siswa dengan menghasilkan sebuah produk untuk bisa mendorong kreativitas siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Wayan Sunita, dkk. (2019) model *PjBL* dapat memberikan siswa kesempatan untuk mendapatkan proses belajar yang lebih bermakna, mendorong kreativitas siswa untuk dapat memecahkan masalah melalui produk yang dibuat, dan membuat suasana pembelajaran jadi lebih menyenangkan.

3. Peningkatan Hasil Belajar IPAS Materi Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal

Hasil belajar siswa dalam penerapan model *Project Based Learning* (*PjBL*) pada mata pelajaran IPAS materi keragaman budaya dan kearifan lokal diukur menggunakan teknik tes berupa tes evaluasi yang terdiri dari 10 soal pilihan ganda, 3 soal isian, dan 3 soal uraian. Penilaian hasil belajar IPAS siswa disetiap akhir pembelajaran (*posttest*) pada siklus I-III dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Belajar IPAS Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal Siklus I-III

Nilai	Siklus I		Siklus II		Siklus III
	Pert. 1	Pert. 2	Pert. 1	Pert. 2	Pert. 1
	f	f	f	f	f
90-100	-	-	2	4	10
80-89	3	6	7	8	4
70-79	4	6	4	2	-
60-69	3	-	1	-	-
≤ 59	4	2	-	-	-
Rata-rata	67,71	74,28	81,42	85	91,85
Persentase Ketuntasan	50	85,72	92,85	100	100

Berdasarkan tabel 4 diperoleh adanya peningkatan pada setiap siklusnya. Pada siklus I persentase ketuntasan pertemuan 1 sebesar 50% dengan rata-rata 67,71 dan meningkat pada pertemuan 2 sebesar 85,72% dengan rata-rata 74,28. Pada siklus II pertemuan 1 memiliki persentase ketuntasan sebesar 92,85% dengan rata-rata 81,42 dan meningkat pada pertemuan 2 sebesar 100% dengan rata-rata 85. Pada siklus III diperoleh persentase ketuntasan hasil belajar siswa sebesar 100% dengan rata-rata 91,85.

Pada siklus I pertemuan 1, indikator soal menyebutkan bentuk dan contoh kearifan lokal siswa masih kurang tepat dalam menjawab dilihat pada PG nomor 3 dan indikator soal menjelaskan ciri-ciri kearifan lokal siswa belum tepat dalam menjelaskan, terlihat pada soal isian momor 12. Pada pertemuan 2, indikator soal menganalisis manfaat dari contoh kearifan lokal siswa belum tepat dalam menjawab, terlihat pada soal PG nomor 7 dan soal isian nomor 13.

Pada Siklus II pertemuan 1, indikator soal menentukan bentuk keberagaman budaya di beberapa pulau atau daerah siswa masih kurang tepat dalam menjawab dilihat pada soal PG nomor 9 dan indikator soal menarik simpulan keberagaman budaya siswa belum tepat dalam menjawab, terlihat pada soal uraian nomor 16. Pada pertemuan 2, indikator soal menentukan faktor penyebab keberagaman budaya siswa belum tepat dalam menjawab, terlihat pada soal PG nomor 2 dan indikator soal menganalisis manfaat keberagaman budaya siswa belum tepat dalam menjawab, terlihat pada soal isian nomor 13. Pada siklus III, indikator soal menentukan manfaat pelestarian keberagaman budaya siswa masih kurang tepat dalam menjawab dilihat pada soal uraian nomor 15.

Berdasarkan data hasil belajar siklus I, II, dan III dapat diketahui bahwa model *PjBL* mampu meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV. Hal ini sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan Natty, dkk. (2019) menunjukkan bahwa penerapan model *PjBL* mampu meningkatkan hasil belajar siswa mencapai presentase ketuntasan sebesar 87% dari jumlah keseluruhan siswa. Selain itu, Habibah (2024) mengungkapkan bahwa model *PjBL* dapat meningkatkan motivasi belajar pada saat pembelajaran dalam menyelesaikan proyek sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

4. Kendala dan Solusi

Penerapan model *Project Based Learning (PjBL)* pada penelitian tindakan di kelas IV SDN 1 wonokromo selama tiga siklus, ditemukan beberapa kendala antara lain: (1) guru masih kurang persiapan dalam memahami cara merancang dan melaksanakan *PjBL*, (2) siswa belum seluruhnya memperhatikan penjelasan dari guru, (3) siswa belum ikut berpendapat dalam menentukan batas waktu penggeraan proyek, (4) masih terdapat beberapa siswa yang belum aktif dalam kelompok, (5) siswa masih belum percaya diri dalam menyampaikan hasil proyeknya.

Kendala-kendala yang ditemukan sesuai dengan temuan kendala yang dikemukakan oleh Salma, dkk. (2025) beberapa kendala yang ditemukan pada penerapan model *PjBL* meliputi: (1) kurangnya persiapan guru dalam memahami cara merancang dan melaksanakan *PjBL*, (2) kurangnya partisipasi sebagian siswa dalam memperhatikan penjelasan guru, (3) masih terdapat siswa yang belum ikut berpendapat dalam menentukan batas waktu penggeraan, (4) sebagian siswa kurang aktif atau mengalami kesulitan bekerja dalam kelompok, (5) terdapat siswa yang kurang percaya diri dalam mempresentasikan proyeknya.

Adapun solusi dan tindak lanjut yang dilakukan yakni: (1) guru berlatih menggunakan *spinning wheel* untuk pembagian nama kelompok dan urutan maju presentasi, (2) guru menyiapkan cara salah satunya dengan menggunakan *online timer* untuk membuat kesepakatan batas waktu penggeraan proyek bersama siswa, (3) guru lebih menguasai kelas, (4) guru mengingatkan dan mengarahkan siswa untuk menyiapkan presentasi serta membimbing pada saat pelaksanaan presentasi, (5) guru lebih banyak berinteraksi dengan siswa agar siswa lebih fokus dalam memperhatikan penjelasan guru, (6) guru meminta siswa untuk ikut berpendapat dalam menentukan batas waktu penggeraan proyek, (7) guru mengarahkan siswa untuk membagi tugas untuk menyelesaikan proyek pada setiap anggota kelompok, (8) guru membuat kesepakatan serta memberikan motivasi kepada siswa untuk berani dalam menyajikan hasil proyeknya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, simpulan dari penelitian ini yaitu: (1) penerapan model *Project Based Learning (PjBL)* dengan langkah-langkah sebagai yakni: (a) menentukan pertanyaan mendasar; (b) membuat perencanaan proyek; (c) menyusun jadwal; (d) memantau siswa saat pembuatan proyek; (e) membuktikan hasil proyek; (f) mengevaluasi proses dan hasil proyek; (2) penerapan model *Project Based Learning (PjBL)* dapat meningkatkan kreativitas siswa dengan rata-rata persentase nilai kreativitas siswa pada siklus I = 67,40%, siklus II = 77%, dan siklus III = 86,60%; (3) penerapan model *Project Based Learning (PjBL)* dapat meningkatkan hasil belajar siswa materi keragaman budaya dan kearifan lokal dengan persentase ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I pertemuan 1 sebesar 50%, siklus I pertemuan 2 sebesar 85,72%, siklus II pertemuan 1 sebesar 92,85%, siklus II pertemuan 2 sebesar 100% dan siklus III sebesar 100%; (4) kendala yang ditemukan: kendala yang mendominasi yakni masih terdapat beberapa siswa yang belum aktif dalam kelompok dan siswa masih belum percaya diri dalam menyampaikan hasil proyeknya. Solusi: guru mengarahkan siswa untuk membagi tugas untuk menyelesaikan

proyek pada setiap anggota kelompok dan membuat kesepakatan serta memberikan motivasi kepada siswa untuk berani dalam menyajikan hasil proyeknya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifah, N. A., & Utami, R. D. (2023). Implementasi Keterampilan Pembelajaran Abad 21 Berorientasi Kurikulum Merdeka Melalui Projek Penguanan Profil Pelajar Pancasila Di Sekolah Dasar. *Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 9(1), 27. <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v9i1.10990>
- Anggraini, P. D., & Wulandari, S. S. (2020). Analisis Penggunaan Model Pembelajaran Project Based Learning Dalam Peningkatan Keaktifan Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 292–299. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p292-299>
- Devi, S. K., Ismanto, B., & Kristin, F. (2019). Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan Peningkatan kemandirian dan hasil belajar tematik melalui project based learning. *Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan*, 2(1), 55–65. <https://media.neliti.com/media/publications/266982-peningkatan-kemandirian-dan-hasil-belaja-7ec07b2e.pdf>
- Dinda, N. U., & Sukma, E. (2021). Analisis Langkah-langkah Model *Project Based Learning* (PjBL) pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar Menurut Pandangan Ahli (Studi Literatur). *Journal of Basic Education Studies*, 4(2), 44-62.
- Fauziyyah, B. S., & Siflia. (2020). Pertumbuhan Kreativitas Siswa Melalui Program Ekstrakulikuler di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 35-40. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/fondatia>
- Fitri, H., Dasna, I. W., & Suharjo, S. (2018). Pengaruh Model Project Based Learning (PjBL) Terhadap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Ditinjau dari Motivasi Berprestasi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 3(2), 201. <https://doi.org/10.28926/briliant.v3i2.187>
- Habibah, U. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Smk Al Musyawirin. *Journal of Comprehensive Science (JCS)*, 3(4), 770–782. <https://doi.org/10.59188/jcs.v3i4.661>
- Herowati. (2023). Analisis Penerapan Model Pembelajaran *Projrct Based Learning* (PjBL) Materi Perubahan Fisika dan Kimia Terhadap Keaktifan Belajar Peserta Didik. *Jurnal of Innovation Research and Knowledge*, 12(2), 4603-4611.
- Maliasih, Hartono, & Nurani, P. (2017). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Kognitif Melalui Metode Teams Games Tournaments dengan Strategi Peta Konsep pada Siswa SMA. *Jurnal Profesi Keguruan*. 3(2), 222–226.
- Mongkau, J.G., & Pangkey, R. D. H. (2024). Kurikulum Merdeka: Memperkuat Keterampilan Abad 21 untuk Generasi Emas. *Jurnal on Education*, 6(4), 22018-22030, <http://ionedu.org/index.php/joe>
- Mukhlisin, A., Salam, R., & Hamkah, M. (2022). Peningkatan hasil belajar IPA melalui penerapan model project based learning di sekolah dasar. *Pinisi: Journal of Teacher Professional*, 3(1), 8–15.
- Muntamah, B. S., & Nawangsari, N. A. F. (2024). Menumbuhkan Kreativitas dengan Model Pembelajaran: Tinjauan Pustaka. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 14(1), 46-58.
- Nasrullah, M., Maharani, O., Rohman, A., Fahyuni, E. F., Nurdyansyah, & Untari, R. S. (2023). *Metodologi Penelitian Pendidikan (Prosedur Penelitian, Subyek Penelitian, Dan Pengembangan Teknik Pengumpulan Data)*. In UMSIDA PRESS. <https://doi.org/10.21070/2023/978-623-464-071-7>
- Natty, R. A., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2019). Peningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Project Based Learning Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(4), 1082–1092. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i4.262>

- Nugraha, M. I., Tuken, R., Hakim, A. (2021). Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Siswa Sekolah Dasar. *Pinisi Journal of education*, 1(2), 155.
- Qomarudin, A. (2021). Aktivitas Pembelajaran Sebagai Suatu Sistem. *PIWULANG: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 4(1), 24-34. <http://e-journal.staimahalikam.ac.id/index.php/piwulang>
- Rahma, T. T. (2023). Kajian Teori: Peran Model Pembelajaran *Project Based Learning* Berbasis STEAM terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 7, 309-316.
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta
- Salma, F. N., Cahyani, A. E., Nurjanah, S., Ma'rifati, R. K. D., & Latif, I. N. A. (2025). Implementasi Model Pembelajaran *Project Based Learning* (*PjBL*) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Quran Hadis (Studi Kasus di Yayasan Mambaul Ulum Montong). *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 2(12), 5694.
- Salsabila, S., & Ramdhini, S., A. (2020). Hubungan Tingkat Kreativitas dengan Prestasi Belajar pada Siswa Sekolah Dasar Kelas III SDN Karang Tengah 7. *As-Sabiqun: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 18-27. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/assabiqun>
- Suhelayanti, Z. S., Rahmawati, I., Tantu, Y. R. P., Kunusa, W. R., Nasbey, N. S. H., Tangio, J. S., & Anzelina, D. (2023). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS)*. In Penerbit Yayasan Kita Menulis.
- Thana, P. M., & Hanipah, S. (2023). Kurikulum Merdeka: Transformasi Pendidikan SD Untuk Menghadapi Tantangan Abad ke-21. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 4, 281–288. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>
- Ujud, S., Nur, T. D., Yusuf, Y., Saibi, N., & Ramlil, M. R. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sma Negeri 10 Kota Ternate Kelas X Pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Jurnal Bioedukasi*, 6(2), 337–347. <https://doi.org/10.33387/bioedu.v6i2.7305>
- Wahyuningtyas, I., Krisdiana, I., & Handayani, R. (2024). Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* (*PjBL*) Berbantuan Media 3D Watercycle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X di SMKN 1 Madiun. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(1), 2034-2042.
- Wati, N. N. K. (2023) Implementasi Kurikulum Merdeka. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 171-180. <https://jurnal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/edukasi>
- Wayan Sunita, N., Mahendra, E., & Lesdyantari, E. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Minat Belajar Dan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik. *WIDYADARI: Jurnal Pendidikan*, 20(1), 127–145. <https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/widyadari/article/view/372>
- Wirastania, A. (2019). Efektivitas Layanan Bimbingan Teknik Permainan Terhadap Kreativitas Pada Siswa Sekolah Dasar An Nur Surabaya. *Jurnal Fokus Konseling*, 5(2), 135–140. <https://doi.org/10.26638/jfk.899.2099>