

## Penerapan Model *Project Based Learning* (*PjBL*) dengan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar IPAS tentang Siklus Air pada Siswa Kelas V SD Negeri Blengorwetan Tahun Ajaran 2024/2025

Alfi Mutingatun Fatimah, Wahyudi

Universitas Sebelas Maret  
alfimutingatunf@student.uns.ac.id

---

### Article History

accepted 2/12/2025

approved 2/1/2026

published 2/2/2026

---

### Abstract

*This study aims to (1) describe the steps of implementing the PjBL model with audio-visual media, (2) increase creativity (3) improve science learning outcomes, and (4) describe obstacles and solutions in implementing the PjBL model with audio-visual media. This researcher used a classroom action research type. The subjects of the study were teachers and grade V students. The data used were qualitative and quantitative data. Data collection techniques involved observation, interviews, and tests. Data validity used triangulation of sources and techniques. Data analysis was carried out by data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results of the study on the implementation of the PjBL model with audio-visual media through the following stages: (1) determining basic questions (2) planning projects (3) making project schedules, (4) monitoring project development, (5) testing project results, (6) project evaluation. The results of student creativity in cycle I were 75.33%, cycle II 85.09%, and cycle III 90.10%. Learning outcomes also showed an increase in cycle I reaching 77.08%, cycle II 87.50%, and cycle III reaching 91.67%. The obstacle that often arises is that students have not used their time wisely when making projects. The solution implemented is to provide direction so that the project can be completed on time. It is concluded that the PjBL model with audio-visual media can improve creativity and science learning outcomes in grade V students.*

**Keywords:** *PjBL, audio-visual, Creativity, science learning outcomes*

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan langkah-langkah penerapan model *PjBL* dengan media audio visual, (2) meningkatkan kreativitas (3) meningkatkan hasil belajar IPAS, dan (4) mendeskripsikan kendala dan solusi pada penerapan model *PjBL* dengan media audio visual. Peneliti ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian yaitu guru dan siswa kelas V. Data yang digunakan berupa data kualitatif dan kuantitatif. Teknik pengumpulan data melibatkan observasi, wawancara, dan tes. Validitas data menggunakan triangulasi sumber dan teknik. Analisis data dilakukan dengan reduksi data, penyajian data, dan penarikan Kesimpulan. Hasil penelitian tentang penerapan model *PjBL* dengan media audio visual melalui tahapan berikut: (1) menentukan pertanyaan mendasar (2) merencanakan proyek (3) membuat jadwal pembuatan proyek, (4) memantau perkembangan proyek, (5) menguji hasil proyek, (6) evaluasi proyek. Hasil kreativitas siswa siklus I sebesar 75,33%, siklus II sebesar 85,09%, dan siklus III sebesar 90,10%. Hasil belajar juga menunjukkan peningkatan siklus I mencapai 77,08%, siklus II sebesar 87,50%, dan siklus III mencapai 91,67%. Kendala yang sering muncul yaitu siswa belum memanfaatkan waktu dengan bijak saat pembuatan proyek. Adapun solusi yang diterapkan dengan memberikan arahan agar proyek dapat selesai tepat waktu. Disimpulkan bahwa model *PjBL* dengan media audio visual dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar IPAS pada siswa kelas V.

**Kata kunci:** *PjBL, media audio visual, kreativitas, hasil belajar IPAS*

---



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

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam pembangunan suatu negara. Dalam menghadapi tantangan abad ke-21, siswa dituntut untuk tidak hanya menguasai pengetahuan, tetapi juga memiliki keterampilan yang relevan dengan perkembangan zaman. Salah satu upaya penting dalam meningkatkan mutu pendidikan nasional adalah dengan melakukan berbagai inovasi dan pembaruan dalam sistem pembelajaran. Pemerintah Indonesia telah mengimplementasikan Kurikulum Merdeka sebagai bentuk adaptasi terhadap tuntutan global abad ke-21. Dalam kurikulum ini, pengembangan keterampilan abad ke-21 atau yang dikenal dengan istilah 4C (*Critical thinking, Creativity, Communication, dan Collaboration*) menjadi fokus utama yang harus dikembangkan dalam proses pembelajaran (Indarta dkk., 2022).

Untuk memaksimalkan implementasi kurikulum merdeka agar dapat berjalan secara optimal, tentunya dibutuhkan model pembelajaran yang berfokus pada pengembangan keterampilan abad ke-21. Untuk menghadapi pembelajaran abad ke-21, guru harus membuat pembelajaran yang baik. Salah satu caranya adalah dengan menerapkan model pembelajaran berbasis proyek yaitu *Project Based Learning (PjBL)*. Sari & Angreni (2018) menyatakan bahwa *Project Based Learning (PjBL)* merupakan salah satu model pembelajaran yang direkomendasikan dalam kurikulum ini karena mampu mendorong siswa terlibat aktif dalam menciptakan suatu proyek dengan menekankan pada pengembangan keterampilan pemecahan masalah dalam proses pengerjaannya. Dengan menerapkan model ini, siswa tidak hanya memperoleh pemahaman konseptual, tetapi juga mampu menciptakan produk nyata yang dapat meningkatkan kreativitas dalam pembelajaran. Pembelajaran akan lebih optimal apabila didukung dengan penggunaan media yang menarik dan sesuai.

Penggunaan media dalam pembelajaran berperan penting dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menarik. Hamka (Daniyati, dkk (2023) menyatakan bahwa media merupakan alat atau sarana yang berbentuk fisik maupun non-fisik, yang dirancang untuk membantu guru dan siswa memahami materi secara lebih cepat dan efisien. Salah satu jenis media yang dapat menarik perhatian siswa adalah audio visual. Media audio visual adalah sarana pembelajaran yang mengombinasikan elemen suara dan gambar untuk menyampaikan ide atau gagasannya. Rachmadtullah dkk., (2018). Dengan menggunakan media audio visual, dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap berbagai aspek, karena mereka dapat mencermati konsep-konsep melalui Indera penglihatan dan pendengaran.

Dalam pembelajaran abad ke-21, pengembangan kreativitas siswa merupakan tujuan penting selain pencapaian hasil belajar. Kreativitas siswa merupakan kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru dan orisinal dalam menyelesaikan suatu permasalahan atau menciptakan sesuatu yang bermanfaat. Yuliana (2023) menyatakan bahwa dengan diterapkannya pembelajaran abad 21 pada Kurikulum Merdeka, siswa dapat menciptakan produk yang menarik sehingga meningkatkan kreativitasnya. Salah satu mata pelajaran yang berpotensi mengembangkan kreativitas di sekolah dasar adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Mata pelajaran IPAS merupakan kombinasi dari mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dengan tujuan dapat mengatur lingkungan alam serta sosial yang menjadi satu kesatuan. (Kemendikbud, 2022). Di sisi lain, hasil belajar menjadi indikator utama keberhasilan proses pendidikan. Yager (Wedyawati & Lisa, 2019) menyatakan bahwa terdapat lima ranah hasil belajar IPAS yaitu kemampuan kognitif, keterampilan proses, kreatif, sikap ilmiah dan implementasinya dalam kehidupan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di kelas V SD Negeri Blengorwetan, ditemukan bahwa pembelajaran IPAS belum terlaksana secara optimal. Guru masih dominan menggunakan metode ceramah dan belum sepenuhnya melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran yang kreatif dan bermakna.

Penggunaan media pembelajaran juga belum maksimal karena keterbatasan sarana seperti LCD dan proyektor. Kondisi ini berdampak pada rendahnya antusiasme, kreativitas, dan hasil belajar siswa. Hasil pretest materi siklus air menunjukkan bahwa hanya 7 dari 23 siswa (29,17%) yang mencapai KKTP, sementara 70,83% lainnya belum memenuhi target. Guru juga mengakui bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi dan belum terbiasa menghasilkan produk kreatif dalam pembelajaran. Guru menyatakan bahwa kegiatan berbasis proyek pernah guru terapkan dalam pembelajaran, tetapi masih banyak kekurangan dalam persiapan dan inovasi kegiatan sehingga cenderung kurang menarik dan monoton.

Model Project Based Learning (*PjBL*) berbantuan media audio visual dijadikan solusi alternatif untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar IPAS. Mukhlisin dkk., (2022, hlm. 10) menyatakan bahwa model pembelajaran berbasis proyek (*PjBL*) dapat mendorong siswa untuk berkreasi menghasilkan karya/produk berdasarkan pemikiran dan kreativitas mereka sendiri. Penggunaan model pembelajaran ini dapat memberikan dorongan kepada siswa dengan berkreasi menghasilkan produk yang terdapat pada pembelajaran IPAS.

Berdasarkan uraian masalah di atas, peneliti tertarik untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan langkah-langkah penerapan model *PjBL* dengan media audio visual; (2) meningkatkan kreativitas; (3) meningkatkan hasil belajar IPAS, dan (4) mendeskripsikan kendala dan solusi pada penerapan model *PjBL* dengan media audio visual.

## METODE

Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian Tindakan kelas (PTK) dengan pendekatan kolaboratif bersama guru kelas V sebagai pelaksana tindakan dan peneliti sebagai perencana penelitian dan merancang perencanaan penelitian. Subjek dalam penelitian ini terdiri dari guru dan siswa kelas V SD Negeri Blengorwetan tahun ajaran 2024/2025, yang berjumlah 24 siswa, terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan. Data dalam penelitian ini yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa data hasil observasi dan wawancara terkait penerapan model *PjBL* dengan media audio visual. Sementara data kuantitatif berupa penilaian produk kreativitas dan hasil belajar IPAS. Sumber data yang digunakan yaitu guru dan siswa. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu dengan observasi, wawancara, dan tes.

Prosedur dalam penelitian ini mengacu pada pendapat Machali (2022) yaitu (1) tahap perencanaan, (2) tahap pelaksanaan, (3) tahap observasi, (4) tahap refleksi. Teknik validitas data menggunakan triangulasi teknik dan triangulasi sumber data. Teknik analisis data mengacu pada pendapat Miles dan Huberman (Sugiyono, 2020) yaitu (1) reduksi data, (2) penyajian data, (3) penarikan Kesimpulan. Indikator capaian penelitian hasil belajar IPAS dengan target presentase keberhasilan 85%.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Langkah-langkah Penerapan Model Project Based Learning (*PjBL*) dengan media Audio Visual

Penerapan model *PjBL* dengan bantuan media audio visual adalah kombinasi langkah-langkah *PjBL* dengan media audio visual dalam kegiatan pembelajaran. Langkah-langkah model yang digunakan pada penelitian ini mengacu pada langkah-langkah pembelajaran yang dikemukakan oleh Jalaludin (2021), Dinda & Sukma (2021), dan Mashud (2021) yaitu: (1) menentukan pertanyaan mendasar dengan media audio visual, (2) merencanakan proyek dengan media audio visual (3) menyusun jadwal pembuatan proyek, (4) memantau perkembangan proyek, (5) menguji hasil proyek, (6) evaluasi proyek. Hasil

observasi penerapan model *PjBL* terhadap guru dan siswa dari siklus I-III tersaji pada tabel berikut.

**Tabel 1. Hasil Observasi Penerapan Model *Project Based Learning (PjBL)* dengan Media Audio Visual terhadap Guru Dan Siswa**

No	Langkah Kegiatan	Siklus I		Siklus II		Siklus III	
		Guru	Siswa	Guru	Siswa	Guru	Siswa
		%	%	%	%	%	%
1.	Menentukan pertanyaan mendasar berdasarkan media Audio visual	82,82	80,47	86,72	85,94	93,75	92,19
2.	Merencanakan proyek berdasarkan media Audio visual	82,03	82,03	88,28	86,50	92,19	90,63
3.	Menyusun jadwal pembuatan proyek	76,57	76,57	84,38	83,60	93,75	90,63
4.	Memonitor siswa saat pembuatan proyek	83,60	82,82	86,72	85,16	93,75	93,75
5.	Menguji hasil proyek yang telah dibuat	79,69	77,35	87,50	84,38	93,75	92,75
6.	Mengevaluasi proyek	77,35	75,79	85,94	85,16	90,63	90,63
<b>Rata-rata</b>		<b>80,34</b>	<b>79,17</b>	<b>86,59</b>	<b>85,12</b>	<b>92,97</b>	<b>91,76</b>

Berdasarkan tabel I, diketahui bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan model *PjBL* menunjukkan peningkatan dari siklus I hingga siklus III. Observasi pada siklus I terhadap guru memiliki persentase rata-rata sebesar 80,34%, mengalami peningkatan pada siklus II dengan persentase 86,59%, dan mengalami peningkatan lagi pada siklus III dengan rata-rata sebesar 92,76%. Observasi pada siswa juga mengalami peningkatan, pada siklus I diperoleh rata-rata 73,17%, kemudian meningkat pada siklus II diperoleh rata-rata 85,12%, dan meningkat menjadi 91,76% pada siklus III.

Pada siklus I, persentase terendah terjadi pada langkah-langkah menyusun langkah pembuatan proyek dan mengevaluasi proyek. Hal ini dikarenakan pada saat pembelajaran guru belum sepenuhnya memberi kesempatan kepada siswa terkait hal yang belum jelas. Selain itu, siswa juga belum berani dalam menyampaikan pendapatnya sehingga terlihat pasif. Pada siklus II rata-rata hasil observasi terhadap guru dan siswa mengalami peningkatan dengan kategori baik. Guru telah menerapkan langkah-langkah *PjBL* dengan media audio visual lebih baik dari siklus sebelumnya, namun belum maksimal. Kendala yang terjadi yaitu, guru belum sepenuhnya memberi kesempatan kepada siswa untuk berkontribusi dalam menetapkan jadwal penyelesaian proyek. Sedangkan pada siklus III, guru dan siswa dapat mencapai target kinerja penelitian yaitu 85%. pada siklus ini, guru dan siswa sudah menerapkan pembelajaran sesuai dengan skenario dan modul ajar yang baik. Dibuktikan dengan meningkatnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran serta ketepatan guru pada saat menerapkan model *PjBL*.

Pada langkah menentukan pertanyaan mendasar, guru meminta siswa untuk menyimak video, lalu guru memberikan pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang mendorong siswa untuk berpikir dan berpendapat. Menurut pendapat *The George Lucas Educational Foundation* Wajdi, (2017) yang mengatakan bahwa *PjBL* dimulai dengan memberikan pertanyaan penting yang berkaitan dengan dunia nyata. Pada langkah merencanakan proyek, guru membagi siswa dalam kelompok

belajar dengan tingkat kemampuan yang beragam. Guru memberikan LKPD kepada setiap kelompok. Dengan bimbingan guru, siswa menentukan proyek yang akan dilakukan serta membuat rancangan langkah-langkah penyelesaian proyek. Herowati, (2023) menyatakan bahwa guru mengarahkan siswa untuk merencanakan proyek sesuai dengan kreativitas mereka. Pada langkah menyusun jadwal proyek, guru membuat jadwal yang berkaitan dengan *deadline* penyelesaian proyek, menjelaskan cara menyelesaikan proyek agar selesai tepat waktu. Guru memberikan arahan kepada siswa bahwa proyek yang dibuat harus sesuai dengan petunjuk. Menurut Kusuma dkk., (2023), dalam kegiatan membuat jadwal proyek guru dan siswa berdiskusi untuk menentukan waktu penyelesaian proyek, lalu guru menjelaskan tugas sesuai jadwal yang telah disepakati. Pada langkah memantau perkembangan proyek, guru bertanggung jawab untuk memantau perkembangan proyek. Menurut Dinda dan Sukma (2021), saat siswa menyelesaikan proyek, guru memiliki peran penting dalam mengawasi dan membantu jika ada kendala. Pada tahap menguji proyek, guru membimbing siswa mempresentasikan hasil proyeknya di depan kelas, sementara kelompok lain memberikan tanggapan. Setelah melakukan presentasi guru mengapresiasi hasil proyek dengan memberikan umpan balik terhadap proyek yang ditampilkan. Menurut Jalinus dkk., (2017) menyatakan bahwa siswa mempresentasikan hasil proyek, saling memberi masukan, berdiskusi mengenai kekurangan dari hasil yang telah dilaksanakan. Pada langkah terakhir yaitu evaluasi hasil, guru dan siswa mengevaluasi proyek dengan menyimpulkan materi yang dipelajari, dan melakukan refleksi aktivitas dan hasil proyek yang telah dilaksanakan. Guru melakukan penilaian terhadap hasil proyek siswa, kemudian memberikan saran/kritik yang membangun. Menurut Sakilah dkk., (2020) pada evaluasi hasil guru dan siswa melakukan refleksi dengan menyampaikan pengalamannya pada saat membuat proyek dan memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil proyek.

## 2. Peningkatan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPAS

Bavadal dkk.,(2024) mengatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan menciptakan ide dan inovasi untuk menghasilkan produk baru yang bermanfaat serta membantu menyelesaikan masalah sehari-hari. Kreativitas dalam pembelajaran IPAS diamati oleh observer dari hasil produk yang telah dibuat siswa melalui penerapan model *PjBL*. Berikut ini tabel peningkatan kreativitas siswa siklus I-III

**Tabel 2. Peningkatan hasil kreativitas setiap siswa siklus I-III**

Skor	Siklus I		Siklus II		Siklus III
	Pert 1	Pert 2	Pert 1	Pert 2	Pert 1
95-100	-	-	8,33	33,33	58,33%
85-94	62,50	62,50	79,17	58,33	41,67%
75-84	25,00	25,00	12,50	8,33	-
65-74	12,50	12,50	-	-	-
55-64	-	-	-	-	-
<54	-	-	-	-	-
Nilai tertinggi	84,38	87,50	100	100	100
Nilai terendah	59,38	62,50	64	68	68
Rata-rata	76,13	80,42	83,21	85,50	89,17



Berdasarkan tabel 2, terlihat adanya peningkatan hasil kreativitas siswa setiap siklusnya. Pada siklus I pertemuan 1 rata-rata mencapai 76,13%, kemudian meningkat menjadi 80,42% pada pertemuan 2.

**Tabel 3. Peningkatan hasil kreativitas setiap Indikator siklus I-III**

No	Indikator	Siklus I (%)	Siklus II (%)	Siklus III (%)
1	Keluwesasan ( <i>flexibility</i> )	80,21	87,76	91,67
2	Keaslian ( <i>originality</i> )	77,34	85,94	89,58
3	Keterincian ( <i>elaboration</i> )	79,17	84,11	90,10
4	Kelancaran ( <i>fluency</i> )	78,91	87,50	89,06
<b>Rata-rata</b>		<b>78,91</b>	<b>86,33</b>	<b>90,10</b>

Berdasarkan tabel 2, terlihat adanya peningkatan pada setiap siklusnya. Peningkatan kreativitas produk diukur melalui observasi dan penilaian hasil produk siswa berupa mind mapping, spiner siklus air, diorama dan infografis. Pengukuran kreativitas ini menggunakan rubrik penilaian dengan indikator keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), kerincian (*elaboration*), dan kelancaran (*fluency*) (Ayuningsih, 2022).

Pada siklus I memperoleh rata-rata sebesar 78,91%. Pada indikator keluwesan (*flexibility*) siswa mulai mampu membuat produk, namun masih terdapat siswa yang merasa ragu menuangkan ide atau gagasannya dalam pembuatan produk. Indikator Keaslian (*originality*) menunjukkan bahwa beberapa siswa sudah menghasilkan ide yang unik, tetapi sebagian masih meniru ide yang umum atau contoh yang diberikan sehingga kurang orisinal. Indikator kerincian (*elaboration*) siswa mampu membuat produk, namun belum ada kreatif dan rapi. Sedangkan pada indikator kelancaran (*fluency*) menunjukkan siswa bisa menjelaskan produk, walaupun masih ada yang perlu dibimbing agar lebih runtut dan jelas selain itu siswa belum berani untuk menanggapi kegiatan dalam presentasi.

Pada siklus II memperoleh rata-rata sebesar 86,33. Pada indikator keluwesan (*flexibility*) menunjukkan siswa telah mampu variasi ide dan bentuk dalam produk yang dibuat serta relevan dengan isi materi, namun, masih terdapat siswa yang belum sepenuhnya berani mengeksplorasi ide secara fleksibel. Indikator keaslian (*originality*) siswa telah menampilkan ide-ide baru yang belum umum digunakan dan menciptakan produk dengan unsur unik dari segi desain, fungsi, atau pesan, meskipun demikian, beberapa siswa masih cenderung meniru ide yang sudah ada. Pada indikator kerincian (*elaboration*), menunjukkan bahwa siswa telah menyusun produk dengan detail yang rapi dan setiap elemennya saling mendukung, meskipun ada yang belum sepenuhnya membentuk kesatuan yang utuh. Sedangkan pada indikator kelancaran (*fluency*), siswa sudah mampu menjelaskan produk secara lancar dan runtut, sesuai dengan ide awal yang direncanakan. Hasil ini mencerminkan bahwa secara umum siswa dapat mengomunikasikan gagasan mereka dengan baik selama proses presentasi proyek.

Pada siklus III memperoleh rata-rata sebesar 90,10%. Pada indikator keluwesan (*flexibility*) siswa sudah baik dalam membuat produk yang relevan dengan isi materi, pada indikator Keaslian (*originality*) siswa mampu membuat produk dengan desain yang unik, indikator kerincian (*kerincian*) siswa dapat membuat produk dengan rapi dan menggabungkan elemen yang mendukung, dan pada indikator kelancaran (*fluency*) siswa mampu menjelaskan produk yang disampaikan dengan lancar. Persentase ini telah memenuhi indikator kinerja penelitian yang diharapkan, yakni 85%.

Dengan diterapkannya model *PjBL* siswa diberi kesempatan untuk berkreasi sesuai dengan kreativitasnya dalam menciptakan suatu hal yang baru. Mukhlisin dkk., (2022) berpendapat bahwa model *PjBL* dapat mendorong siswa untuk berkreasi menghasilkan proyek/produk berdasarkan pemikiran dan kreativitas mereka sendiri. Dari rata-rata persentase yang dihasilkan pada siklus I hingga siklus III menunjukkan adanya peningkatan kreativitas siswa dan sudah tercapainya target pada indikator peningkatan kreativitas siswa dan sudah tercapainya target pada indikator kinerja penelitian ini.

### 3. Peningkatan Hasil Belajar IPAS

Penerapan model *PjBL* dengan media audio visual pada materi siklus air terbukti meningkatkan hasil belajar siswa di setiap siklusnya. Penilaian dilakukan dengan melakukan *pretest* yang dikerjakan sebelum pembelajaran dan *posttest* setelah selesai pembelajaran. Berikut tabel peningkatan hasil belajar IPAS siklus I-III.

**Tabel 3 Peningkatan hasil Hasil Belajar IPAS siklus I-III**

Nilai	Siklus I		Siklus II		Siklus III
	Pert 1	Pert 2	Pert 1	Pert 2	Pert 1
90 - 100	12,50	25,00	29,17	37,50	58,33
80 - 89	20,83	37,50	37,50	37,50	20,33
70 - 79	41,67	16,67	20,83	12,50	12,50
60 - 69	16,67	12,50	12,50	12,50	8,33
50 - 59	8,33	8,33	-	-	-
<50	-	-	-	-	-
Nilai tertinggi	91	95	100	100	100
Nilai terendah	59	59	64	68	68
<b>Rata-rata</b>	<b>76,13</b>	<b>80,42</b>	<b>83,21</b>	<b>85,83</b>	<b>89,00</b>
<b>Siswa tuntas</b>	<b>75,00</b>	<b>79,17</b>	<b>87,50</b>	<b>87,50</b>	<b>91,67</b>
Siswa belum tuntas	25,00	20,83	16,67	16,67	8,33

Berdasarkan tabel 4, diketahui bahwa hasil belajar IPAS siswa meningkat di setiap siklus. Hasil belajar ditentukan berdasarkan nilai evaluasi yang dilakukan setiap akhir pembelajaran. Persentase ketuntasan belajar siswa pada siklus I sebesar 77,06%, pada siklus II sebesar 87,50%, dan pada siklus III sebesar 91,67%. Pada siklus I terdapat siswa yang terkecoh dengan opsi pada pilihan ganda sehingga banyak siswa yang salah dalam menjawab soal. Hasil belajar kognitif siswa pada siswa siklus I belum mencapai indikator yang telah ditetapkan yaitu 85%. Sedangkan pada siklus II rata-rata *posttest* sudah memenuhi KKTP (70), dan sudah mencapai target yang telah ditentukan dalam penelitian, yakni 85%, meskipun belum maksimal. Hal ini dikarenakan terdapat siswa yang belum menjawab pertanyaan di soal uraian. Pada siklus III persentase rata-rata telah memenuhi indikator capaian penelitian yang ditargetkan sebesar 85%. Selain itu, nilai rata-rata hasil belajar siswa pada siklus III sudah baik, yaitu 89,00%. Pada siklus III kebanyakan siswa sudah memahami materi sehingga dapat mengerjakan soal dengan tepat. Tindak lanjut bagi yang belum tuntas *posttest* pada siklus I, II, dan III yaitu siswa diberikan soal remedi diluar jam pembelajaran dan memberikan tambahan pelajaran terkait materi yang dianggap sulit dan mengerjakan kembali soal *posttest* dengan diberi nilai sesuai dengan KKTP

Berdasarkan data tersebut, diketahui bahwa model *PjBL* dengan media audio visual efektif untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar IPAS. Menurut

(Wiranto & Sukardi, 2022) model pembelajaran berbasis proyek pembelajaran efektif mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. (Antara dkk., 2019) menyatakan bahwa model *PjBL* dapat membuat siswa lebih aktif, kreatif, dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran sehingga mampu meningkatkan hasil belajar mereka. Selain itu, penggunaan media yang menarik membuat siswa lebih mudah memahami materi. Penelitian sebelumnya oleh (Ansar & Rahmah, 2023) mengatakan bahwa penerapan model *PjBL* dengan media audio visual yang berbantuan media audio visual mampu meningkatkan hasil belajar siswa karena menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan kontekstual.

#### 4. Kendala dan Solusi Penerapan Model *PjBL* dengan Media Audio Visual

Penerapan model *PjBL* dengan media audio visual yang diterapkan selama tiga siklus di kelas V SD Negeri Blengorwetan terdapat beberapa kendala-kendala yang muncul yaitu, (1) kurang memahami penjelasan proyek, (2) kurang aktif dan tidak fokus saat bekerja kelompok, (3) belum bisa memanfaatkan waktu dengan bijak saat pembuatan proyek, (4) belum percaya diri dalam presentasi dan memberi tanggapan. Kendala yang dialami sesuai dengan pendapat (Anggraini & Wulandari, 2020) yang mengatakan bahwa kelemahan dari model ini yaitu: (1) suasana kelas menjadi tidak kondusif, (2) waktu tidak digunakan dengan baik. Kendala yang dialami juga sesuai dengan pendapat yang disampaikan oleh Yusriani dkk., (2020) yang menyatakan bahwa model *PjBL* membutuhkan waktu yang relatif lama, sehingga siswa tidak selalu kondusif, yang menyebabkan mereka kurang berkontribusi dalam kelompok, dan guru terbatas dalam memonitoring seluruh aktivitas siswa. Siswa juga seringkali tidak menyelesaikan proyek tepat waktu.

Sementara itu solusi yang dapat diberikan untuk mengatasi kendala-kendala tersebut adalah: (1) memberikan penjelasan bertahap dan kesempatan bertanya, (2) memotivasi dan memantau kerja kelompok, (3) mengingatkan dan memberikan arahan agar proyek dapat selesai tepat waktu, (4) memberikan contoh presentasi dan dorongan untuk percaya diri. Aprilia dkk., (2023) berpendapat bahwa guru mengarahkan siswa untuk mencari bahan yang sesuai dengan materi yang dipelajari dan memberikan motivasi agar percaya diri untuk bertanya dan menyampaikan pendapat.

### SIMPULAN

1. Langkah-langkah penerapan model *PjBL* dengan media audio visual untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar IPAS siklus air pada siswa kelas V SD Negeri Blengorwetan tahun ajaran 2024/2025 dilakukan dengan: (1) menentukan pertanyaan mendasar menggunakan media audio visual, (2) merencanakan proyek dengan acuan media audio visual, (3) menyusun jadwal, (4) memantau perkembangan proyek, (5) menguji hasil proyek, (6) melakukan evaluasi hasil. Hasil observasi terhadap guru pada siklus I = 80,34%, siklus II = 86,59%, dan siklus III = 92,97%. Hasil observasi terhadap siswa pada siklus I = 79,17%, siklus II = 85,12%, dan siklus III = 91,76%.
2. Penerapan model *PjBL* dengan media audio visual dapat meningkatkan kreativitas siswa kelas V SD Negeri Blengorwetan. Terdapat hasil observasi kreativitas terhadap siswa pada siklus I = 75,33% dengan kategori cukup kreatif, siklus II = 85,09% dengan kategori kreatif dan siklus III = 90,10% dengan kategori sangat kreatif.
3. Penerapan model *PjBL* V SD Negeri Blengorwetan tentang siklus air. Persentase rata-rata siklus I 77,08%, pada siklus II meningkat menjadi 87,50%, dan pada siklus III meningkat lagi menjadi 91,67%.



4. Kendala dalam penelitian ini yaitu: (1) siswa kesulitan untuk diarahkan saat pembentukan kelompok, (2) sebagian besar siswa masih ragu dalam menjawab pertanyaan dan kesulitan dalam memahami penjelasan mengenai proyek yang diberikan guru, (3) siswa belum aktif dalam proses pembuatan produk dalam kelompok, (4) siswa belum bisa memanfaatkan waktu dengan bijak karena beberapa siswa kurang membantu dalam menyelesaikan proyek dan sibuk bermain sendiri, (5) siswa belum maksimal dalam melaksanakan presentasi proyek yang dibuat. Adapun solusinya yaitu: : (1) mengkondisikan siswa dengan menentukan tempat kelompok duduk, (2) guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya jika ada materi yang belum dipahami dan memberikan penjelasan secara bertahap mengenai langkah-langkah pembuatan proyek, (3) guru memotivasi siswa agar lebih aktif dan mengerjakan proyek secara bersama-sama, (4) guru memantau, mengingatkan dan memberikan arahan agar proyek selesai tepat waktu dan memberikan memotivasi kepada siswa untuk membantu kelompoknya sesuai dengan pembagian tugas yang diberikan, (5) guru memberikan contoh bagaimana melaksanakan presentasi yang baik dan benar

#### DAFTAR PUSTAKA

- 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>
- Ansar, A., & Rahmah, N. (2023). Penerapan Model PjBL Berbantuan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 3(2), 289–304. <https://doi.org/10.53624/ptk.v3i2.213>
- Antara, G. B., Arsa, P. S., & Adiarta, A. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Bb2. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro Undiksha*, 8(2). <https://doi.org/10.23887/ijpte.v8i2.20870>
- Aprilia, S. N., Asiz, A. A., Nur, E., & Hariani, H. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(3), 1108.
- Ayuningsih, F., Malikhah, S., Nugroho, M. R., Winarti, W., Murtiyasa, B., & Sumardi, S. (2022). Pembelajaran Matematika Polinomial Berbasis STEAM PjBL Menumbuhkan Kreativitas Peserta Didik. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8175–8187. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3660>
- Bavadal, F., Setiawan, S., Wijaya, A. P., & Ismail, D. (2024). Seminar Dan Lokakarya Merawat Daya Kreativitas Siswa Untuk Guru Di SDN 032 Tilil Bandung. *Prapanca : Jurnal Abdimas*, 4(1), 63–72. <https://doi.org/10.37826/prapanca.v4i1.688>
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023b). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Dinda, N. U., & Sukma, E. (2021). Analisis Langkah-Langkah Model Project Based Learning (PjBL) Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar Menurut Pandangan Para Ahli (Studi Literatur). *Journal of Basic Education Studies*, 4(2), 44–62.
- Herowati, H. (2023). Analisis Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Materi Perubahan Fisika Dan Kimia terhadap Keaktifan Belajar Peserta Didik. *Journal of Innovation Research and Knowledge*, 2(12), 4603–4612. <https://doi.org/10.53625/jirk.v2i12.5672>

- Indarta, Y., Jalinus, N., Waskito, Samala, A. D., Riyanda, A. R., & Adi, N. H. (2022). Relevansi Kurikulum Merdeka Belajar dengan Model Pembelajaran Abad 21 dalam Perkembangan Era Society 5.0. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 3011–3024. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2589>
- Jalaludin. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas (Prinsip dan Praktik Instrumen Pengumpulan Data)*. Pustaka Media Guru.
- Jalinus, N., Nabawi, R. A., & Mardin, A. (2017). The Seven Steps of Project Based Learning Model to Enhance Productive Competences of Vocational Students. *Proceedings of the International Conference on Technology and Vocational Teachers (ICTVT 2017)*, 251–256. <https://doi.org/10.2991/ictvt-17.2017.43>
- Kemendikbud. (2022). *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Fase A-Fase C Untuk SD/MI/Program Paket A*.
- Kusuma, K. P., Untari, M. F. A., & Purnamasari, V. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Dalam Pembelajaran Matematika Kelas Iv Di Kelas Iv Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 4845–4854. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1129>
- Machali, I. (2022). Bagaimana Melakukan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru? *Indonesian Journal of Action Research*, 1(2), 315–327. <https://doi.org/10.14421/ijar.2022.12-21>
- Mashud. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas Berbasis Project Based Learning*. Zifatama Jawa.
- Mukhlisin, A., Salam, R., & Hamkah, M. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Ipa Melalui Penerapan Model Project Based Learning Di Sekolah Dasar. *8Pinisi: Journal of Teacher Professional*, 3(1), 8–15. <https://doi.org/10.26858>
- Mukhlisin, A., Salam, R., & Hamkah, M. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Ipa Melalui Penerapan Model Project Based LEARNING DI SEKOLAH DASAR. *8Pinisi: Journal of Teacher Professional*, 3(1), 8–15. <https://doi.org/10.26858>
- Rachmadtullah, R., MS, Z., & Sumantri, M. S. (2018). Development of computer-based interactive multimedia : study on learning in elementary education. *International Journal of Engineering & Technology*, 7(4), 2035. <https://doi.org/10.14419/ijet.v7i4.16384>
- Sari, R. T., & Angreni, S. (2018). Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* Upaya Peningkatan Kreativitas Mahasiswa. *Jurnal VARIDIKA*, 30(1), 79–83. <https://doi.org/10.23917/varidika.v30i1.6548>
- Wajdi, F. (2017). Implementasi Project Based Learning (Pbl) Dan Penilaian Autentik Dalam Pembelajaran Drama Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 17(1), 86. [https://doi.org/10.17509/bs\\_jpbs.v17i1.6960](https://doi.org/10.17509/bs_jpbs.v17i1.6960)
- Wedyawati, N., & Lisa, Y. (2019). *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. (N. Wedyawati & Y. Lisa, Ed.). Deepublish.
- Wiranto, J., & Sukardi. (2022). *Efektivitas Model Pembelajaran Project Based Learning pada Mata Pelajaran Instalasi Penerangan Listrik di SMK Muhammadiyah 1 Padang*.
- Yuliana, I. (2023). *Seminar Nasional Hasil Riset Dan Pengabdian Pendidikan Melalui Kurikulum Merdeka*.
- Yusriani, Arsyad, M., & Arafah, K. (2020). Kesulitan Guru dalam Mengimplementasikan Model Pembelajaran Berbasis Proyek pada Mata Pelajaran Fisika di SMA Negeri Kota Makassar. *Prosiding Seminar Nasional Fisika PPs UNM*, 2, 138–141.