

Pengaruh Penggunaan *Project Based Learning* terhadap Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran SBdP Kelas IV Sekolah Dasar

Endang Wahyuni¹, Devi Fitriani²

^{1,2} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Pringsewu
e-mail: endangwahyuni@umpri.ac.id

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh *project based learning* terhadap kreativitas siswa dalam pembelajaran SBdP di kelas IV. Jenis Penelitian ini adalah kuantitatif dengan metode eksperimen. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *tipe pre-experimental design, one group pre-test dan post-test*. Hasil penelitian dengan uji *Paired Sample T-test* menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa pada *pre-test* adalah 51,05 dan pada *post-test* meningkat menjadi 68,68 *sig.(2 tailed) 0,000 < sig. a 0,05* untuk menyimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti setelah menggunakan model *project based learning* terdapat pengaruh yang signifikan terhadap kreativitas siswa dalam pembelajaran SBdP kelas IV.

Kata kunci: *Project Based Learning, Kreativitas, SBdP.*

Abstract

The aim of this research is to determine the effect of project based learning on student creativity in SBdP learning in class IV. This type of research is quantitative with experimental methods. The design used in this research is a pre-experimental design type, one group pre-test and post-test. The results of research using the Paired Sample T-test show that the students' average score on the pre-test was 51.05 and on the post-test it increased to 68.68 sig. (2 tailed) 0.000 < sig. a 0.05 to conclude that H_0 is rejected and H_a is accepted, which means that after using the project based learning model there is a significant influence on student creativity in class IV SBdP learning.

Keywords : *Project Based Learning, Creativity, SBdP.*

PENDAHULUAN

Kurikulum merdeka merupakan kurikulum dengan pembelajaran internal serbaguna, yang isinya lebih optimal sehingga siswa memiliki waktu yang cukup untuk membiasakan diri dengan konsep dan memperkuat keterampilan mereka. (Direktorat PAUD, Dikdas, dan Dikmen, 2021). Dalam proses pembelajaran, guru memiliki keleluasaan untuk memilih perangkat pembelajaran yang berbeda untuk menyesuaikan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan belajar dan minat peserta didik. Pelaksanaan kurikulum merdeka disekolah belum berjalan dengan maksimal, karena baru diterapkan sehingga banyak ditemukan permasalahan dalam proses pembelajaran, salah satunya dalam pembelajaran SBdP. Pembelajaran SBdP di sekolah dasar masih banyak dilakukan pembelajaran secara konvensional, dimana siswa hanya mendengarkan, mencatat dan mengingat, sehingga siswa tidak aktif dan kreatif.

Salah satu keterampilan yang diperlukan dalam pembelajaran SBdP adalah kemampuan berfikir kreatif dan kreativitas yang dimiliki oleh peserta didik. Kreativitas adalah keterampilan untuk menghasilkan suatu produk yang baru berdasarkan fakta yang relatif berbeda dengan yang telah ada. Wujudnya berupa tindakan melalui proses yang kreatif berlangsung dalam bentuk kelompok atau perorangan (Komalasari, Dewi, and Tahir 2021). Pengembangan kreativitas merupakan salah satu fokus utama didalam pembelajaran SBdP, karena belajar tentang kreativitas dapat mengajarkan peserta didik untuk mandiri tidak bergantung terhadap orang lain. Seseorang yang memiliki kreativitas tinggi cenderung kreatif dan menghasilkan sesuatu yang positif. Kreativitas seorang siswa dalam belajar sangat mempengaruhi keberhasilan seorang peserta didik. Peserta didik yang memiliki pandangan yang luas terhadap pembelajarannya sehingga berpengaruh

terhadap tinggi rendahnya kualitas belajar peserta didik. Selain itu, kreativitas juga dapat mendorong rasa ingin tahu yang besar dalam belajar.

Berdasarkan observasi pra penelitian yang dilakukan di UPT SD Negeri 1 Giri Tunggal pada tanggal 22 Februari 2024 di Kecamatan Pagelaran Utara, Kabupaten Pringsewu terhadap mata pelajaran SBdP di kelas IV menunjukkan bahwa Permasalahan saat ini adalah lemahnya pembelajaran di dalam kelas, masih berpusat pada guru, peserta didik yang kurang termotivasi untuk meningkatkan kreativitasnya. Proses pembelajaran di kelas lebih mengarah pada kemampuan daya ingat peserta didik, sehingga peserta didik cepat bosan dalam mengikuti pembelajaran di kelas, seringkali peserta didik tidak memperhatikan penjelasan yang diberikan guru bahkan terkadang bermain dan bercanda dengan rekan sebangku sehingga pembelajaran yang berlangsung dan pelajaran yang diberikan oleh guru menjadi tidak efektif. Kreativitas siswa tidak berkembang karena peserta didik kurang kreatif dalam mengumpulkan data, karena kurangnya pemahaman siswa menerima dan tidak bisa mengungkapkan pikiran dan idenya. Terdapat beberapa permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya, maka harus dicari solusi dari permasalahan tersebut dengan menerapkan model pembelajaran yang dapat melibatkan semua siswa untuk dapat lebih aktif dan kreatif dalam pembelajaran dengan tujuan untuk mengembangkan kreativitas peserta didik. Model pembelajaran yang sesuai adalah model pembelajaran berbasis proyek (*Project based learning*). *Project based learning* merupakan model pembelajaran yang menekankan pada perolehan produk atau kegiatan penelitian kecil dalam pembelajaran (Fathurrohman, 2015: 117).

Pengembangan kreativitas merupakan salah satu fokus pembelajaran SBdP, namun kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa kemampuan kreatif siswa masih rendah terutama dalam pembelajaran karya seni rupa dalam pembuatan karya kolase, peserta didik belum mempunyai kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan (elaborasi) yaitu peserta didik belum mampu menemukan cara yang berbeda dengan teman lainnya dalam membuat suatu karya seni kolase masih banyak peserta didik yang membuat karya seni sama dengan temannya, yaitu peserta didik belum mampu membuat karya seni kolase dengan mengkombinasikan bahan alam dengan bahan yang lainnya seperti kulit telur, daun kering, biji kacang hijau, biji jagung, beras dan lainnya (keluwesan), peserta didik belum memiliki kemampuan dalam menciptakan karya seni kolase secara mandiri dengan tidak meniru temannya atau memiliki ide yang berbeda dengan temannya (originalitas), dan kemampuan peserta didik dalam membuat karya seni secara beragam atau bervariasi (kelancaran). Hal ini juga diamati ketika penulis melakukan observasi di SD Negeri 1 Giri Tunggal pada kelas IV tahun ajaran 2023/2024.

Berdasarkan pengamatan di SD Negeri 1 Giri Tunggal kelas IV dengan keaktifan siswa relatif rendah, siswa diduga mempunyai tingkat kreativitas yang masih rendah. Hal tersebut juga dipengaruhi oleh cara guru menyampaikan materi pembelajaran masih dengan menggunakan buku dan metode ceramah sehingga pembelajaran menjadi membosankan, hal ini ditegaskan dengan rangkuman nilai Pembelajaran pada tabel dibawah ini.

Data Nilai Ulangan Pembelajaran SBdP Kelas IV SDN 1 Giri Tunggal T.A 2023/2024

Nilai	Kelas	Presentase
≥ 60	8	42%
≤ 60	11	58%
Jumlah Siswa	19	100%

Sumber: Wali Kelas IV SDN 1 Giri Tunggal

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa kelas IV terdapat peserta didik yang belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) yang telah ditentukan yakni 60, dari seluruh peserta didik yang berjumlah 19 peserta didik hanya 8 peserta didik atau 42% peserta didik yang telah mencapai KKM, 12 peserta didik atau 58% peserta didik yang belum mencapai KKM. Beranjak dari latar belakang dan temuan sekolah tersebut, peneliti melakukan penelitian yang berjudul sesuai dengan permasalahan tersebut "Pengaruh Penggunaan *Project Based Learning* terhadap Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran SBdP di Kelas IV".

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Pendekatan kuantitatif adalah proses pendefinisian informasi yang menggunakan data berupa angka sebagai alat untuk menganalisis informasi tentang apa yang ingin diketahui (Nasrudin, 2019) dan menggunakan metode eksperimen. Penelitian ini dirancang dengan menggunakan *Pre-experimental Designs* dengan bentuk *One Group Pre- Test-Post-Test Design*, dengan *pre-test* sebelum treatment, setelah diberi perlakuan barulah diberi tes akhir (*post- test*). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil treatment dapat lebih akurat karena dapat dibandingkan dengan kondisi sebelum treatment. (Sugiyono, 2018:338). Penggunaan model ini disesuaikan dengan tujuan yang ingin dicapai yaitu untuk mengetahui pengaruh *project based learning* terhadap kreativitas siswa pada pembelajaran SBdP kelas IV di UPT SD Negeri 1 Giri Tunggal sebelum dan sesudah diberi perlakuan.

Bentuk One-Group Pretest- Posttest Design

$O_1 \times O_2$

Keterangan :

O_1 : Nilai pre-test kreativitas siswa (sebelum diberi perlakuan)

X : Treatment menggunakan Project Based Learning Sebagai Model Pembelajaran

O_2 : Nilai posttest kreativitas siswa (setelah diberi perlakuan)

Pada desain ini pengujian dilakukan dua kali yaitu sebelum dan sesudah perlakuan. Tes yang dilakukan sebelum perlakuan disebut *pre-test* (O_1). Setelah *pre-test* dimana (X) pada tahap terakhir, penulis memberikan *post-test* (O_2). Dalam penelitian ini teknik pengambilan sampel adalah *non-probability sampling*. Skema sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *sampling jenuh*, *sampling jenuh* adalah teknik pengambilan sampel dimana semua anggota populasi dijadikan sampel, hal ini dilakukan jika populasinya kurang dari 30 siswa.

Pengumpulan data dengan tes digunakan untuk memperjelas masalah peningkatan kemampuan siswa terhadap konsep yang telah dipelajari (Sugiyono, 2019:208). Dalam penelitian ini kreativitas siswa dalam pembelajaran diukur dengan tes unjuk kerja pada pembelajaran SBdP materi kolase. Evaluasi tes didasarkan pada hasil tertulis siswa peserta didik terhadap indikator-indikator kreativitas yang meliputi keluwesan, kelancaran, originalitas, dan elaborasi dengan tes membuat tugas produk. Dokumentasi adalah alat pengumpulan data tertulis atau tercetak tentang fakta- fakta yang dijadikan sebagai bukti fisik penelitian dan hasil penelitian, dokumentasi ini mempunyai kedudukan yang sangat kuat (Arikunto, 2014).

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengujian beda rerata (Uji-t). Hal ini dimaksudkan untuk menguji dan untuk mengambil kesimpulan bahwa apakah terdapat pengaruh penggunaan *project based learning* terhadap kreativitas siswa dalam pembelajaran SBdP di kelas IV. Uji-t yang digunakan dalam penelitian ini adalah *paired sample test* dengan menggunakan *SPSS versi 17 for Windows*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan *project based learning* terhadap kreativitas siswa dalam pembelajaran SBdP di kelas IV. Peneliti memilih model *project based learning* karena model pembelajaran ini menekankan pada perolehan proyek dimana siswa terlibat aktif dalam suatu proyek yang bermanfaat. Model pembelajaran ini dapat membantu guru untuk meningkatkan kreativitas siswa khususnya dalam pembelajaran SBdP. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimendengan menggunakan desain *One Group Pretest- Posttest design*. Dalam proses penelitian, peneliti terlebih dahulu memberikan tes awal kepada siswa sebelum diberi perlakuan (*pretest*) dan tes akhir setelah diberi perlakuan dengan model *project based learning* (*posttest*). Berdasarkan hasil studi perbandingan nilai statistik, menunjukkan bahwa sampel berjumlah 19 orang, nilai skor terendah (*pretest*) adalah 40, dan

skor tertinggi adalah 70 dengan rata-rata 51,05. Skor nilai posttest setelah skor terendah adalah 60 dan skor tertinggi adalah 85 dengan skor rata-rata 68,68.

Model pembelajaran *project based learning* adalah model pembelajaran yang menekankan pada pemerolehan proyek atau kegiatan penelitian kecil dalam pembelajaran. Setelah dilakukan penelitian di UPT SD Negeri 1 Giri Tungggal sangat terlihat bahwa setiap siswa mengalami perbedaan sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran *project based learning*, siswa terlibat langsung dalam pembelajaran dan mengerjakan suatu proyek, hal tersebut membuat siswa lebih bersemangat. . , kreatif dan aktif dalam proses pembelajaran sehingga dapat membantu meningkatkan kreativitas siswa.

Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan produk baru berdasarkan fakta yang relatif berbeda dari yang sudah ada. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perbandingan kategori kreativitas siswa menunjukkan frekuensi hasil *pretest*, siswa dengan skor 40 sebanyak 5 orang, siswa dengan skor 50 sebanyak 6 orang, siswa dengan skor. Sebanyak 5 orang dari 55 orang, siswa dengan skor 60 sebanyak 1 orang, siswa dengan skor 65 sebanyak 1 orang dan siswa dengan skor 70 sebanyak 1 orang. Dan dari hasil post test frekuensi hasil *post test* terdapat sebanyak 4 siswa dengan skor 60, sebanyak 3 siswa dengan skor 65, sebanyak 6 siswa . dengan skor 65 sampai dengan skor 70, jumlah siswa

3 orang dengan skor 75. , pada kasus siswa dengan skor 80 dijumlahkan dari 1 orang dan pada kasus siswa dengan nilai 85 pada jumlah dari 1 orang tersebut dapat dikatakan bahwa setelah pembelajaran proyek terdapat perbedaan yang terwujud pada hasil belajar siswa. , yaitu kreativitas siswa lebih meningkat daripada sebelum penerapan model pembelajaran *project based learning*. Hasil uji t $0,000 < \text{sig. } \alpha 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti hipotesis penelitian ini diterima yaitu penggunaan *project based learning* berpengaruh terhadap kreativitas siswa dalam pembelajaran SBdP di kelas IV.

SIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan hasil penelitian, penggunaan model *project based learning* terdapat pengaruh pada kreativitas siswa dalam pembelajaran SBdP di kelas IV. Hal ini ditunjukkan dengan hasil rata-rata kreativitas siswa sebelum menggunakan *project based learning (pretest)* yaitu 51,05, dan setelah menggunakan *project based learning (posttest)*, rata-rata kreativitas siswa adalah 68,68. Hasil *post-test* dikonfirmasi dengan hasil pengolahan data menggunakan hipotesis uji *paired sampel test (uji-t)* diperoleh dari $0,000 < \text{sig. } \alpha 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *project based learning* terdapat pengaruh pada kreativitas siswa pada pembelajaran SBdP di kelas IV.

DAFTAR PUSTAKA

- (Pitunov, 2007). Jumlah referensi minimal 10 sumber dari artikel jurnal.
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta, Rineka Cipta, 159.
- Direktorat PAUD, Dikdas, dan Dikmen. (2021). *Buku Saku Tanya Jawab Kurikulum Merdeka*:
repositori.kemendikbud.go.id
- Fathurrohman, M. (2015). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Ar- Ruzz Media 117.
- Komalasari, Dewi. and Tahir. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Stick Figure terhadap Kreativitas Siswa dalam Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) Kelas 5 Di SDN 20 Ampenan . *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3).
- Nasrudin, J. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Panca Terra Firma.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Manajemen* . Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D)*. Bandung: Alfabeta.