

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR DAN KREATIVITAS PESERTA DIDIK
MELALUI MODEL PEMBELAJARAN 4P (PERSON, PRESS, PROCESS, AND
PRODUCT) MATERI PERTUMBUHAN DAN PERKEMBANGAN MANUSIA
DI KELAS III SDN KARANGREJO 02**

Ikhlaszul Amal Syarifuddin¹, Asri Rustiatik², Titin Masfingatin³

^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas PGRI Madiun

¹ikhlaszulamal1933@gmail.com, ²asirusti34@gmail.com,

³titin.mathedu@unipma.ac.id

ABSTRACT

This study aims to improve students' learning outcomes and creativity through the application of the 4P learning model (Person, Press, Process, Product) on teaching materials on human growth and development in class III of SDN Karangrejo 02. The research method used is Classroom Action Research (CAR) 2 cycles. The subjects of this study were 15 students in class III. Data collection was carried out through observation, tests and interviews. The results of the study showed that the application of the 4P learning model can improve students' learning outcomes, namely the average student score increased from 68.5 in the previous cycle to 82.3 in cycle II. In addition, students' creativity also increased significantly as evidenced by students' ability to generate ideas and solve problems creatively during the learning process. Thus, the 4P learning model has proven effective in improving students' learning outcomes and creativity on the material of human growth and development.

Keywords: Learning Outcomes, Creativity, 4p learning model

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar dan kreativitas siswa melalui penerapan model pembelajaran 4P (Person, Press, Process, Product) pada bahan ajar materi pertumbuhan dan perkembangan manusia di kelas III SDN Karangrejo 02. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) 2 siklus. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas III yang berjumlah 15 orang. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran 4P dapat meningkatkan hasil belajar siswa, yaitu nilai rata-rata siswa meningkat dari 68,5 pada siklus sebelumnya menjadi 82,3 pada siklus II. Selain itu, kreativitas siswa juga meningkat secara signifikan yang dibuktikan dengan kemampuan siswa dalam memunculkan ide dan memecahkan masalah secara kreatif selama proses pembelajaran. Dengan demikian, model pembelajaran 4P terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan kreativitas peserta didik pada materi pertumbuhan dan perkembangan manusia.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Kreativitas, model pembelajaran 4p

A. Pendahuluan

Sekolah dasar adalah jenjang pendidikan paling mendasar dan

paling efektif karena menjadi landasan bagi pendidikan di tingkat selanjutnya. Sekolah dasar memberikan

pendidikan kepada peserta didik nilai-nilai, sikap, dan keterampilan dasar yang mereka butuhkan untuk berkembang menjadi individu yang mandiri. Sekolah harus menjadi tempat belajar yang efektif dan mampu mendorong kreativitas siswa dengan menciptakan lingkungan belajar yang baik. Semua orang memiliki kemampuan kreatif, dengan tingkat yang berbeda-beda. Oleh karena itu, ada orang yang sangat kreatif dan ada yang kurang kreatif. Tidak ada orang yang sama sekali tidak kreatif (Utami Munandar, 1995:45).

Pembelajaran kreatif memungkinkan peserta didik untuk menjadi kreatif, yang berarti mereka dapat berpartisipasi secara aktif dalam mengembangkan kreativitas mereka sendiri. Mengembangkan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran berarti memperoleh kemampuan untuk mengikuti standar proses atau produk belajar yang selalu diupdate. Di sini diperlukan pendekatan agar siswa dapat mengembangkan ide, cara, disain, model, atau sesuatu yang lebih baik dari yang sudah ada sebelumnya. Pemicu untuk ide-ide baru ini berasal dari peningkatan jumlah data, penemuan, strategi belajar yang lebih

variatif, dan strategi penilaian yang lebih variative.

Kreatifitas dapat ditemukan di mana saja dan oleh siapa saja, tidak terbatas pada usia, jenis kelamin, status sosial-ekonomi, atau tingkat pendidikan. Pendidikan menilai kreativitas setiap orang, yang berarti kemampuan kreatif dapat ditingkatkan dan harus dipupuk sejak dini. Memang harus diakui bahwa tingkat kreativitas setiap orang berbeda. Setiap guru pasti memiliki tingkat kreativitas yang berbeda saat berinteraksi dengan anak-anak mereka. Semua siswa di kelas memiliki tingkat kreativitas tertentu, tetapi masing-masing menunjukkan tingkat yang lebih tinggi atau lebih rendah daripada yang lain. Setiap orang memiliki bakat kreatif, tetapi jika tidak dikembangkan, bakat tersebut tidak dapat berkembang atau menjadi bakat terpendam yang tidak dapat diwujudkan (Utami Munandar, 1992:52).

Guru mengharapkan peserta didik agar menjadi orang yang tekun dan rajin, menyelesaikan tugas sesuai dengan tujuan guru, membuat keputusan, tidak selalu bertentangan dengan guru, percaya diri, dan mengingat dengan baik. Kemampuan kognitif yang dipelajari sebagian besar terfokus pada pemahaman materi

pelajaran yang bersifat ingatan. Guru lebih cenderung berkomunikasi satu arah, yaitu melalui metode ceramah. Peserta didik biasanya diminta untuk menghafal dan menerima apa yang dianggap penting oleh guru dalam keadaan seperti ini.

Seseorang dapat menggambarkan peserta didik sebagai kaset kosong yang penuh dengan rekaman berbagai informasi. Mereka tidak tahu siapa, mengapa, bagaimana, dan untuk apa materi itu diberikan. Guru tidak suka ketika siswa banyak bertanya tentang apa yang dibicarakan di luar konteks saat itu. Dalam situasi seperti ini, kreativitas siswa terhambat atau tidak dapat berkembang dengan baik. Dengan mengingat hal ini, guru harus memiliki kemampuan yang luar biasa dalam mengembangkan kreativitas selama proses pembelajaran. Guru harus mampu menjelaskan setiap individu sebagai hasil dari interaksi, perasaan, sikap, dan perilaku setiap individu. Guru adalah orang yang mendorong siswa untuk menjadi berani, percaya diri, dan bertanggung jawab atas apa yang mereka lakukan. Guru juga memberi siswa kebebasan untuk berbicara sehingga mereka dapat membuat karya kreatif dan bermakna sendiri.

Dengan diskusi bersama guru, peneliti berencana untuk memanfaatkan internet untuk mengembangkan E-LKPD dengan mengintegrasikan gambar dan video pembelajaran di dalamnya agar dapat memberikan visualisasi pembelajaran untuk siswa. Menurut Herawati (2016) LKPD cetak kurang meotivasi peserta didik dalam pembelajaran, serta kurang tepat untuk dijadikan media evaluasi, baik dari segi tampilan, maupun kepraktisannya. LKPD cetak dapat dioptimalkan dengan bantuan teknologi, dimana LKPD cetak dapat beralih fungsi menjadi LKPD interaktif. Pengembangan LKPD cetak menjadi LKPD inovatif menggunakan situs Liveworksheet yang diakses secara online. Liveworksheet bertujuan untuk mengubah LKPD cetak menjadi LKPD interaktif dan inovatif. Liveworksheet efektif digunakan sebagai pengembangan produk. Hal ini dibuktikan pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Widiyanti (2021) dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar LKPD Interaktif Menggunakan Liveworksheet Pada Materi Bangun Datar Kelas IV Sekolah Dasar”. Validasi media menunjukkan presentase 96% dengan kategori sangat valid, validasi materi 80% dengan kategori sangat valid, respon

siswa mencapai presentase 83% dengan keterangan praktis.

Hasil dari pengamatan yang telah peneliti lakukan di kelas III SD Negeri Karangrejo 02 menunjukkan bahwa kreativitas proses guru dalam menyediakan materi pembelajaran masih kurang. Selama proses pembelajaran, guru masih menggunakan metode belajar tradisional, di mana guru datang dengan materi dan siswa mendengarkan guru menjelaskan materi. Hasil survei, menurut Utami Munandar (1992:87), menunjukkan bahwa pendidikan formal terlalu menekankan perkembangan mental intelektual dan kurang memperhatikan perkembangan afektif (sikap dan perasaan) dan psikomotor (keterampilan). Kreativitas guru kelas III di SD Negeri Karangrejo 02 masih belum mencapai tingkat kreativitas yang optimal dalam memperlakukan setiap siswa sesuai dengan kemampuan mereka. Dalam contoh soal latihan, peserta didik melakukan tugas secara individual. Oleh karena itu, guru dapat membimbing setiap siswa sebagai individu yang berbeda dengan memberikan bimbingan dan dukungan. Namun, guru tidak memperhatikan hal ini. Jenis bakat kreatif peserta didik berbeda-beda

setiap anak. Selain itu, ditemukan bahwa nilai rata-rata mata pelajaran tematik di kelas III SD Negeri Karangrejo 02 masih rendah, yaitu 68,5.

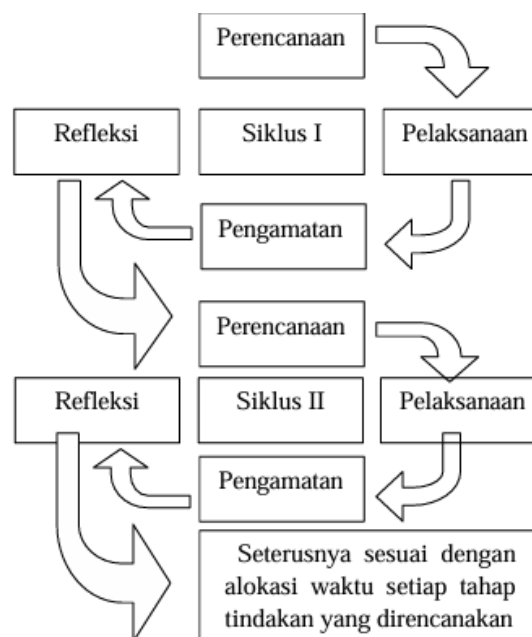
Karena itu, pembelajaran di kelas III SD Negeri Karangrejo 2 harus diubah dengan membuat strategi pengembangan pembelajaran yang inovatif. Salah satu opsi adalah menggunakan strategi pengembangan kreativitas 4P (Person, Press, Process, dan Product). Dengan menggunakan teori ini, guru dapat menciptakan suasana belajar yang bermakna di mana peserta didik dapat berpartisipasi secara kreatif. Dengan demikian, produk kreatif yang signifikan akan timbul secara alami. Selain itu, peserta didik dengan semangat mengikuti pelajaran. Ini juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berkarya secara bebas.

Tujuan pendidikan akan sulit dicapai jika keadaan ini tidak ditangani. Oleh karena itu, penulis mendapatkan inspirasi untuk melakukan penelitian dengan judul "Peningkatan Hasil Belajar dan Kreativitas Peserta Didik melalui Model Pembelajaran 4P (Person, Press, Process, and Product) Materi

Pertumbuhan dan Perkembangan Manusia di kelas III SDN karangrejo 02”.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian tindakan dengan menggunakan desain penelitian tindakan kelas. Menurut Azizah dan Fahakunia (2021), Class Activity Research berasal dari istilah bahasa Inggris Class Activity Research dan dikenal dengan akronimnya PTK yang berarti kelas ini. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus dengan satu kali pertemuan setiap siklusnya. Menurut Jannah (2015) Kemmis & Taggart, setiap siklus pelaksanaan PTK terdiri dari empat fase, yaitu: Planning (Perencanaan), Implementing (Pelaksanaan), Observing (Pengamatan), dan Reflecting (Refleksi). Tahapan dalam penelitian ini dalam bentuk diagram gambar adalah sebagai berikut;



Gambar 1. Bagan Pelaksanaan PTK Kemmis & Taggart dalam Jannah (2015)

Penelitian ini dilaksanakan selama 6 bulan yang dimulai dari bulan Maret sampai bulan Agustus 2024. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SD Negeri Negeri Karangrejo 02 dengan peserta didik sebanyak 15 siswa. Menurut Ibrahim (2015) data merupakan segala bentuk informasi berupa fakta atau kenyataan yang berhubungan dengan apa yang sedang dipelajari atau diselidiki. Data yang dicantumkan dalam penelitian menggunakan data kualitatif dan kuantitatif dan peneliti menggunakan uraian-uraian serta angka-angka yang disertakan dalam suplemen. Sedangkan menurut Moleong, Sugyono (2015) sumber data merupakan data yang diperoleh

dari informan yang berupa tindakan dan kata-kata yang relevan dengan penelitian. Sumber data yang diperoleh peneliti berupa data primer dan data sekunder. Data penelitian yang utama adalah hasil observasi dan wawancara dengan guru dan peserta didik. Data sekunder penelitian ini berupa lembar kerja langsung, rencana pelaksanaan pembelajaran dan lembar kerja peserta didik interaktif (LKPD) yang dilengkapi dengan gambar dan video pada saat proses pembelajaran.

Menurut Sugiyono (2015), metode pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian karena tujuan utama penelitian adalah memperoleh data. Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes. Teknik validasi data penelitian menggunakan triangulasi sumber dan teori. Analisis deskriptif dilakukan dengan menggunakan metode aliran. Sedangkan Menurut Miles dan Huberman (2015), proses ini melibatkan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Peningkatan hasil belajar Tematik pada materi "Pertumbuhan dan Perkembangan Manusia" dianggap

tuntas bila peserta didik mencatatkan peningkatan sebesar 70% dengan nilai KKM sebesar 70.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berikut ini hasil penelitian dan pembahasan mengenai penerapan 4P (Person, Press, Process, and Product) untuk meningkatka hasil belajar dan kreativitas peserta didik materi Pertumbuhan dan Perkembangan Manusia kelas III di SD Negeri Karangrejo 02 tahun ajaran 2024/2025.

1. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, yang masing-masing siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pada Siklus I, penerapan model pembelajaran 4P menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar, meskipun tujuan yang diharapkan belum tercapai. Setelah dilakukan perbaikan pada Siklus II, hasil belajar dan kreativitas peserta didik meningkat secara signifikan. Berikut adalah tabel perbandingan hasil belajar

peserta didik antara siklus 1 dan siklus 2:

Tabel Perbandingan hasil belajar antara siklus 1 dan siklus 2

Kriteria	Pra-Siklus	Siklus 1	Siklus 2
Rata-rata Nilai Hasil Belajar	68,5	72,5	82,3
Persentase Ketuntasan (%)	45%	65%	85%

Pada Siklus 1, nilai rata-rata skor hasil belajar peserta didik dapat meningkat dari awalnya 68,5 pada siklus sebelumnya menjadi 72,5, dengan 65% peserta didik dapat mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Meskipun hasil belajar peserta didik dapat meningkat, sebagian besar peserta didik masih memerlukan bimbingan dalam menerapkan fase proses dan fase produk dalam model pembelajaran 4P.

Pada Siklus 2, nilai rata-rata skor hasil belajar peserta didik dapat meningkat dari awalnya 72,5 pada siklus sebelumnya menjadi 82,5, dengan 85% peserta didik dapat mencapai Kriteria

Ketuntasan Minimal (KKM). Berdasarkan dari hasil observasi menunjukkan bahwa kreativitas dan hasil belajar peserta didik meningkat ketika mereka secara mandiri mengembangkan ide dan memecahkan masalah, terutama ketika menciptakan “produk” yang mencerminkan pemahaman mereka terhadap materi yang telah disampaikan oleh guru.

Peningkatan hasil belajar dan kreativitas peserta didik pada materi “Pertumbuhan dan Perkembangan Manusia) kelas III SD Negeri Karangrejo 02 dari tindakan pra-siklus hingga siklus II dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Grafik Peningkatan Hasil Belajar Peserta didik dari pra-siklus hingga siklus 2

2. Pembahasan

Peningkatan hasil belajar dan kreativitas peserta didik dalam

penelitian ini sejalan dengan konsep model pembelajaran 4P. Terdapat beberapa poin penting yang mendukung keberhasilan penerapan model ini adalah sebagai berikut:

A. Person

Dengan memfokuskan perhatian pada potensi dan karakteristik masing-masing individu peserta didik, mereka menjadi lebih termotivasi untuk terlibat dalam proses pembelajaran berlangsung.

B. Press

Memberikan tekanan atau dorongan yang tepat dari guru dapat membantu meningkatkan rasa percaya diri dan keberanian peserta didik dalam mengemukakan ide.

C. Process

Pada tahapan ini, Peserta didik mulai memahami proses berpikir kreatif, yang mendorong mereka agar dapat menyelesaikan

tugas dengan pendekatan yang berbeda dan inovatif.

D. Product

Hasil akhir atau produk dari proses kegiatan pembelajaran berlangsung memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mengekspresikan pemahaman mereka dengan lebih bebas, sehingga mendukung perkembangan kreativitas.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian penerapan model pembelajaran 4P (Person, Press, Process, Product) efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan kreativitas siswa pada materi "Pertumbuhan dan Perkembangan Manusia" di Kelas III SDN Karangrejo 02 dapat disimpulkan adanya peningkatan terlihat jelas pada siklus kedua, di mana hasil belajar peserta didik meningkat secara signifikan dan keterampilan berpikir kreatif mereka berkembang dengan baik. Model pembelajaran 4P memberikan ruang kepada peserta didik untuk dapat berpartisipasi aktif, dan juga dapat mengembangkan ide-

ide kreatif, dan memperoleh pemahaman materi yang lebih mendalam. Oleh karena itu, model ini layak diterapkan secara lebih komprehensif pada berbagai materi pembelajaran lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dimiyati, M., & Mudjiono. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Munandar, U. (2009). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Supriyadi, T. (2015). *Model Pembelajaran 4P: Person, Press, Process, and Product*. Bandung: Alfabeta.

Jurnal :

- Azizah, A., & Fatamorgana, F. R. (2021). Pentingnya Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru Dalam Pembelajaran. *Jurnal Auladuna*, (14), 1522. Retrieved from <https://ejournal.inaifas.ac.id/index.php/auladuna/article/download/475/341>.

- Hermawati, E.P., dan F. Gulo. (2016). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd. Interaktif Untuk Pembelajaran Konsep Mol Di Kelas X Sma. *Jurnal Penelitian Pendidikan Kimia*, 3 (2), 168-178.

- Jannah, F. (2015). Inovasi Pendidikan Dalam Rangka Peningkatan Kualitas Pembelajaran Melalui Penelitian Tindakan Kelas. *Prosiding Seminar Nasional PS2DMP UNLAM*, 1(1), 2732. Retrieved from <https://rumahjurnal.net/index.php/PS2DMP/article/view/215>.

- Wibowo, W. (2017). "Meningkatkan Kreativitas Siswa melalui Pembelajaran Inovatif." *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(1), 45-56.