

**PENGARUH MODEL PJBL TERHADAP KREATIVITAS SISWA MATERI IPAS
HARMONI DALAM EKOSISTEM KELAS V SD NEGERI 20 SUNGAILIAT**

Luciana Indriani¹, Yuanita², Said Akhmad Maulana³
Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung

1lucianaindriani3@gmail.com

2yuanita@unmuhbabel.ac.id

3said.akhmadmaulana@unmuhbabel.ac.id

ABSTRACT

This study was motivated by students' low creativity, who tended to be passive and found it difficult to generate ideas. It aimed to examine the influence of the Project-Based Learning (PJBL) model on student creativity in the IPAS (Natural and Social Science) material on Ecosystem Harmony in Grade V at SD Negeri 20 Sungailiat. This research employed a quantitative approach with a pre-experimental design using a one-group pretest-posttest model. The sample consisted of one class of 20 students selected through a saturated sampling technique. Data were collected using a questionnaire of 20 statements and observation sheets completed by observers. Data analysis techniques included a normality test using the Shapiro-Wilk test and hypothesis testing using a paired sample t-test. The results showed that the normality test using Shapiro-Wilk obtained significance values of 0.092 for the pretest and 0.502 for the posttest, both greater than 0.05, indicating that the data were normally distributed. The average pretest score was 47.25, and the posttest score was 64.45. Hypothesis testing using the paired sample t-test yielded a significance value of $0.000 < 0.05$, indicating that H_0 was rejected and H_a was accepted. It means that the PJBL model significantly influenced student creativity in the IPAS material on Ecosystem Harmony in Grade V at SD Negeri 20 Sungailiat.

Keywords: PJBL 1, creativity 2, IPAS 3

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya kreativitas siswa, yang dimana siswa bersikap pasif dan kebingungan dalam menentukan ide. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh model PJBL terhadap kreativitas siswa materi IPAS harmoni dalam ekosistem kelas V SD Negeri 20 Sungailiat. Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *pre-experimental design* dengan *one-grup pretest-posttest design*. Adapun sampel dalam penelitian ini terdiri dari satu kelas yang berjumlah 20 siswa dengan menggunakan teknik sampling jenuh. Siswa diberikan lembar berupa angket sebanyak 20 butir pernyataan sebagai teknik pengumpulan data. Serta digunakan lembar observasi yang diisi oleh para observer juga sebagai teknik pengumpulan data. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji normalitas menggunakan uji *Shapiro Wilk* dan uji hipotesis menggunakan uji *Paired Sample t-Test*. Hasil

penelitian menunjukkan bahwa data dalam uji normalitas menggunakan uji *Shapiro Wilk* memperoleh data angket *pretest* 0,092 dan *posttest* 0,502 yang lebih besar dari 0,05 sehingga data bisa diartikan berdistribusi normal. Dalam uji hipotesis diperoleh nilai rata-rata angket *pretest* 47,25 dan *posttest* 64,45. Uji hipotesis diperoleh dari uji *Paired Sample t-Test* dengan nilai $0,000 < 0,05$. Hal ini menunjukkan H_0 ditolak dan H_a diterima artinya terdapat pengaruh model *PJBL* terhadap kreativitas siswa materi IPAS harmoni dalam ekosistem kelas V SD Negeri 20 Sungailiat.

Kata Kunci: *PJBL* 1, Kreativitas 2, IPAS 3

A. Pendahuluan

Pendidikan di Indonesia mengalami transformasi signifikan dengan diterapkannya Kurikulum Merdeka yang diatur dalam Permendikbudristek No. 12 Tahun 2024 mengenai Kurikulum pada PAUD, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah. Yang mana dijelaskan bahwa Pendidikan harus mengembangkan kompetensi peserta didik sebagai Profil Pelajar Pancasila yang memiliki enam ciri utama, salah satunya yaitu kreatif.

Kreativitas mencerminkan bagaimana kemampuan seseorang dalam mencetuskan gagasan atau menghasilkan karya yang memiliki kebaruan dan suatu keunikan dibandingkan dengan yang sudah ada. Ini mencakup kemampuan untuk melihat hubungan-hubungan baru, menghasilkan solusi unik untuk

berbagai masalah, dan mengekspresikan diri dalam cara yang orisinal. Sehingga dapat dikatakan kemampuan untuk menghasilkan ide-ide segar atau karya yang berbeda dari sebelumnya merupakan manifestasi dari kreativitas seseorang (Asni dkk., 2018:1431).

Menurut Rudyanto (2016:186), menyatakan bahwasannya seseorang yang memiliki kreativitas menunjukkan keunikan dalam berinteraksi dan menjalani kehidupan bermasyarakat melalui kepribadian yang mengesankan.

Menurut (Rajagukguk, 2023:2) kemampuan seseorang untuk menciptakan atau menghasilkan sesuatu yang baru melalui serangkaian tahapan yang bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari merupakan wujud dari kreativitas.

Kreativitas merupakan karakteristik unik yang dimiliki seseorang, ditunjukkan melalui kapasitasnya untuk menghasilkan sesuatu yang baru dengan menggabungkan elemen-elemen dari karya yang sudah ada sebelumnya, sehingga tercipta karya inovatif yang berbeda dari yang pernah ada. Proses ini terjadi melalui interaksi dengan lingkungan sekitar untuk mengatasi tantangan dan menemukan berbagai alternatif solusi dengan menggunakan pola berpikir yang menyebar ke berbagai arah (Nisa et dkk., 2019 : 104).

Kreativitas dibutuhkan karena berperan esensial dalam menyiapkan peserta didik menghadapi kompleksitas tantangan di masa mendatang dan membutuhkan solusi-solusi inovatif. Seperti halnya dalam pembelajaran IPAS yang dimana banyak mempelajari mengenai masalah-masalah di kehidupan nyata sehari-hari.

Menurut Kristin dan Ubaidila, (2023 : 372) IPAS adalah pendekatan pembelajaran terpadu untuk tingkat Sekolah Dasar yang mengintegrasikan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Pendekatan ini ditujukan agar memberikan pemahaman menyeluruh bagi peserta didik tentang gejala alam dan kemasyarakatan.

Pemilihan materi harmoni dalam ekosistem dikarenakan materi ini memiliki karakteristik yang kompleks dan saling berkaitan antara komponennya, mulai dari komponen biotik (makhluk hidup) hingga abiotik (benda tak hidup), serta berbagai interaksi di dalamnya seperti rantai makanan. Dan juga siswa dapat mengamati langsung fenomena ekosistem di lingkungan sekolah, rumah, atau daerah sekitar sehingga memungkinkan mereka untuk mengembangkan kreativitas melalui eksplorasi nyata.

Di SD Negeri 20 Sungailiat, khususnya di kelas V, masih ditemukan beberapa permasalahan terkait kreativitas siswa. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan dengan mewawancarai guru kelas V, dapat dikatakan kurangnya kreativitas siswa. Dikarenakan 18 dari 20 siswa bersifat pasif dalam pembelajaran, siswa juga kebingungan dalam menentukan ide pada saat diberikan sebuah proyek, sehingga ide-ide yang dikeluarkan harus dari guru. Kurangnya rasa keingintahuan siswa,

dan rasa takut serta malu dalam mengajukan pertanyaan maupun mengutarakan pendapatnya.

Penggunaan model *PJBL* dipilih sebagai solusi dikarenakan dalam mengeksplorasi kreativitas siswa dibutuhkan model pembelajaran yang inovatif dan kreatif.

Menurut Kusadi dkk.,(2020 : 20) berpendapat bahwa *project based learning* atau dikenal dengan pembelajaran berbasis proyek ialah model pembelajaran yang inovatif dengan penekanan pembelajaran kontekstual dan pelibatan siswa dalam penyelidikan kolaboratif.

Menurut Ade & Hasan, (2017: 222) dalam Bukunya, Model & Pendekatan Pembelajaran Inovatif, mengemukakan bahwasannya model pembelajaran berbasisi proyek atau *PJBL* Adalah metode pembelajaran yang memanfaatkan permasalahan berposisi sebagai titik mula untuk menghimpun dan memadukan wawasan baru melalui praktik aktivitas langsung.

Project Based Learning dapat dikatakan sebagai pendekatan yang secara aktif melibatkan siswa dalam menciptakan suatu karya berupa proyek. Model pembelajaran ini pada dasarnya menekankan

pengembangan kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah melalui pembuatan proyek yang menghasilkan produk nyata. Dalam penerapannya, pendekatan ini memberi kebebasan yang cukup luas bagi siswa untuk mengambil keputusan mulai dari pemilihan topik, pelaksanaan penelitian, hingga penyelesaian suatu proyek secara spesifik (Sari & Angreni, 2018:80).

Berdasarkan penelitian yang sudah dilaksanakan Kusmiati 2022 dalam jurnalnya “Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* Terhadap Kreativitas Siswa Sekolah Dasar”. Di dalam penelitiannya tersebut menyimpulkan bahwasannya pembelajaran yang menggunakan pendekatan *project based learning* ampuh mempertajam kompetensi kreativitas anak. Dan juga riset yang telah diteliti oleh Ade Sintia Wulandari, I Nyoman Suardana, dan N. L. Pande Latria Devi pada tahun 2019 dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Kreativitas Siswa SMP Pada Pembelajaran IPA”. Yang dimana hasil penelitian menunjukkan model pembelajaran berbasis proyek ini efesien digunakan terkait kreativitas siswa.

Serta penelitian yang dilakukan oleh Ummu Aiman, I Wayan Lasmawan dan I Nengah Suastika pada tahun 2024 dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar Berdasarkan Potensi Daerah”. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa kreativitas peserta didik menggunakan model *PJBL* lebih ampuh dari pada penerapan model konvensional.

Mengacu pada uraian di atas, peneliti melaksanakan penelitian dengan judul “Pengaruh Model *PJBL* Terhadap Kreativitas Siswa Materi IPAS Harmoni Dalam Ekosistem Kelas V SD Negeri 20 Sungailiat”. Riset ini dilakukan guna untuk memastikan apakah model *PJBL* efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa.

B. Metode Penelitian

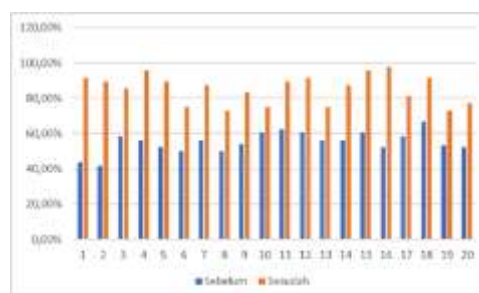
Dalam kajian ini menerapkan pendekatan kuantitatif eksperimen. Metode yang digunakan dalam penelitian ini *Pre-Experimental Designs* dengan jenis *One-Group Pretest-Posttest Design*. Dalam penelitian ini menggunakan sampling jenuh yang mana seluruh populasi

digunakan yaitu 20 siswa kelas V SD Negeri 20 Sungailiat. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket dan lembar observer. Angket terdiri dari 20 butir pernyataan dan lembar observer berisikan 12 butir pernyataan yang diisi oleh para tim observer. Angket diuji validitas instrument dengan korelasi *Product Moment Pearson* dan pengujian reabilitas menggunakan *Alpha Cronbach*. Kemudian setelah data terkumpul, selanjutnya dilakukan analisis data dengan uji normalitas dan uji hipotesis. Uji normalitas penelitian ini menggunakan *Shapiro Wilk* dan uji hipotesis dengan uji *paired sample t-test*.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

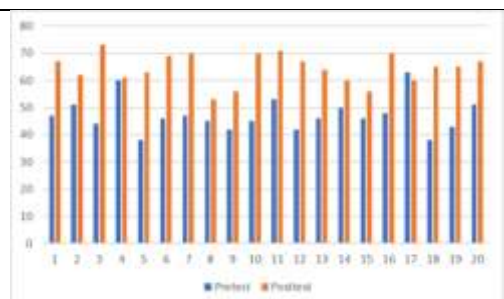
Hasil Penelitian

Deskripsi data pada penelitian ini dengan data sebelum dan sesudah perlakuan yang diperoleh dari angket dan juga lembar observer.



Gambar 1 Hasil Lembar Observer Sebelum dan Sesudah Perlakuan

Berdasarkan gambar di atas, dapat dilihat hasil dari sebelum dan sesudah perlakuan. Hasil terendah sebelum diberikan perlakuan yaitu 41,66% dan terendah setelah diberikan perlakuan 72,91%. Sedangkan hasil tertinggi sebelum diberikan perlakuan 66,66% dan tertinggi setelah diberikan perlakuan 97,91%. Maka dapat dilihat bahwa dari hasil tersebut terdapat peningkatan.



Gambar 2 Hasil Angket Sebelum dan Sesudah Perlakuan

Berdasarkan gambar 2 di atas diketahui perbandingan nilai kreativitas siswa sebelum dan sesudah angket. Pada nilai angket sebelum perlakuan siswa yang paling rendah yaitu 38, sedangkan nilai tertinggi angket sesudah perlakuan siswa yaitu 73. . Dapat dilihat bahwa nilai angket sesudah lebih tinggi dibandingkan dengan angket sebelum perlakuan.

Selanjutnya pada teknik analisis data dilakukan uji normalitas

menggunakan uji *Shapiro Wilk* yang melalui bantuan SPSS 26. Berikut hasil uji normalitas angket dan lembar observer:

Tabel 1 Hasil Uji Normalitas Lembar Observer Sebelum dan Sesudah Perlakuan

	Statistic	df	Sig.
Sebelum	.958	20	.507
Sesudah	.915	20	.081

Berdasarkan tabel 1, diketahui bahwa Sebelum dan Sesudah lembar observer terdistribusi normal. Hal ini dibuktikan dengan nilai signifikan Sebelum memperoleh $0,507 > 0,05$ dan nilai sesudah memperoleh $0,081 > 0,05$ yang diartikan data berdistribusi normal.

Tabel 2 Hasil Uji Normalitas Angket Sebelum dan Sesudah Perlakuan

	Statistic	df	Sig.
Sebelum	.918	20	.092
Sesudah	.958	20	.502

Kemudian, dilanjutkan dengan pengujian hipotesis dengan metode uji *paired sample t-test* berbantuan SPSS 26. Adapun hasil uji hipotesis Lembar Observer dan Angket sebagai berikut:

Tabel 3 Hasil Uji Hipotesis Lembar Observer

Data	N	T	df	Sig (2-tailed)
Sebelum- Sesudah	20	-13.524	19	.000

Berdasarkan tabel di atas hasil nilai signifikansi lembar observer memperoleh 0,000 ($p < 0,000$). Dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima.

Tabel 4 Hasil Uji Hipotesis Angket

Data	N	T	df	Sig (2- tailed)
Sebelum- Sesudah	20	-8.808	19	.000

Pada tabel hasil uji hipotesis angket dapat dilihat bahwa uji hipotesis angket memperoleh nilai signifikan 0,000 ($p < 0,05$). Sehingga diartikan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.

Pembahasan

Penelitian ini berlangsung di SD Negeri 20 Sungailiat. Waktu penelitian ini yaitu 28 Agustus 2025 sampai dengan 4 September 2025. Dalam penelitian ini dibantu para tim observer yang menilai kreativitas peserta didik melalui penggunaan instrument lembar observer. Berpedoman pada lembar observer yang telah di analisis yaitu hasil terendah sebelum diberi perlakuan 41,66% dan terendah sesudah diberi perlakuan 72,91%. Sedangkan hasil tertinggi sebelum diberi *treatment* 66,66% dan tertinggi sesudah diberi *treatment* 97,91%. Maka dapat dilihat bahwa dari hasil tersebut mengalami peningkatan.

Perolehan data uji normalitas data menggunakan uji *Shapiro Wilk* dengan *software* SPSS 26 didapati hasil signifikansi Angket Sebelum 0,092 > 0.05, dan signifikansi angket Sesudah sebesar 0,502 > 0.05. dan juga signifikansi lembar observasi Sebelum 0,507 > 0,05 serta signifikansi lembar observasi Sesudah 0,081 > 0,05. Dapat disimpulkan bahwa H_a diterima yang artinya data terdistribusi secara normal.

Pada tahap berikutnya, pengujian hipotesis dilakukan dengan mengaplikasikan metode *paired sample t-test*. Pada dasar pengambilan Keputusan yaitu bila tingkat signifikansi melebihi 0,05 H_0 diterima, tetapi apabila signifikansi dibawah 0,05 H_0 ditolak. Hasil perhitungan uji hipotesis angket dan lembar observasi dengan tingkat signifikansi 0,000 ($p < 0,05$) sehingga H_0 ditolak. Oleh sebab itu ditarik kesimpulan bahwa ada pengaruh model *PJBL* terhadap kreativitas siswa materi IPAS harmoni dalam ekosistem kelas V SD Negeri 20 Sungailiat.

Pengaruh model *PJBL* dapat mendorong siswa melalui serangkaian langkah yang melibatkan eksplorasi ide, kolaborasi, dan refleksi, yang

sejalan dengan proses pembuatan proyek. Dengan diberikan kesempatan untuk bekerja dalam proyek nyata seperti pembuatan diorama rantai makanan, siswa lebih termotivasi untuk menuangkan imajinasi mereka secara nyata.

E. Kesimpulan

Setelah dilaksanakannya penelitian dan pembahasan, diperoleh kesimpulan bahwa menggunakan model *PJBL* berpengaruh terhadap kreativitas siswa materi IPAS harmoni dalam ekosistem kelas V SD Negeri 20 Sungailiat. Perihal tersebut tentunya nampak dari perolehan rata-rata capaian Sebelum dan Sesudah, dimana hasil Sesudah lebih besar dibandingkan Sebelum. Angket dengan jumlah rata-rata yaitu 64,45 , sedangkan jumlah rata-rata Sebelum yaitu 47,25. Dan lembar observasi dengan jumlah rata-rata Sebelum yaitu 26,55 dan Sesudah yaitu 40,95. Oleh karena itu, dapat disimpulkan setelah adanya perlakuan menggunakan model *PJBL* terhadap kreativitas siswa materi IPAS harmoni dalam ekosistem lebih tinggi daripada hasil sebelum diberikan perlakuan *PJBL*. Penelitian ini dilakukan analisis hipotesis menggunakan uji *paired*

sample t-test. Dari perhitungan uji hipotesis menggunakan uji *paired sample t-test* diperoleh hasil angket - 8.808 dan hasil lembar observasi - 13.524 dengan tingkat signifikansi 0,000 ($p < 0,05$) maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Menandakan kedua *mean* nilai Sebelum dan Sesudah berbeda secara nyata. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat adanya pengaruh Model *PJBL* terhadap kreativitas siswa materi IPAS harmoni dalam ekosistem kelas V SD Negeri Sungailiat.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, K., Jannah, M., Aiman, U., Hasda, S., Fadilla, Z., Taqwin, Masita, Ardiawan, K. N., & Sari, M. E. (2022). Metodologi Penelitian Kuantitatif. In *Yayasan Penerbit Muhammad Zaini*.
- Ade, H., & Hasan, S. (2017). Model & Pendekatan Pembelajaran Inovatif (Teori dan Aplikasi). *Lintas Nalar*, xvi+396.
- Asni, W., Vita, I., & Dadang, A. (2018). Meningkatkan Kreativitas Siswa Melalui Project Based Learning pada Siswa Kelas V SDIT LHI. *Prosiding Pendidikan Profesi Guru Fakultas Keguruan Dan*

- Ilmu Pendidikan*, 1430–1440. 1–12.
<https://doi.org/10.51878/elementary.v3i1.1945>
- Kristin, F., & Ubaidila, S. N. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar IPAS Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *As-Sabiqun*, 5(6), 1573–1586.
<https://doi.org/10.36088/assabiqun.v5i6.4040>
- Kusadi, N. M. R., Sriartha, I. P., & Kertih, I. W. (2020). Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Keterampilan Sosial Dan Berpikir Kreatif. *Thinking Skills and Creativity Journal*, 3(1), 18–27.
<https://doi.org/10.23887/tscj.v3i1.24661>
- Nisa, A. F., Prasetyo, Z. K., & Istiningsih, I. (2019). Tri N (Niteni, Niroake, Nambahake) Dalam Mengembangkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar. *El Midad*, 11(2), 101–116.
<https://doi.org/10.20414/elmidad.v11i2.1897>
- Rajagukguk, S. (2023). Penerapan Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Sd. *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 3(1), 1–12.
<https://doi.org/10.51878/elementary.v3i1.1945>
- Rudyanto, H. E. (2016). Pengembangan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar Melalui Pembelajaran Matematika Open-Ended. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 3(02), 184–192.
<https://doi.org/10.25273/pe.v3i02.275>
- 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>