Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri,
ISSN Cetak : 2477-5673 ISSN Online : 2614-722X
Volume 11 Nomor 04, Desember 2025

EFEKTIVITAS *PROJECT BASED LEARNING* DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS DI KELAS V SD NEGERI JATIPECARON KABUPATEN GROBOGAN

Yolanda Tasya Putri Jasmine[1], Qoriati Mushafanah[2], Eka Sari Setianingsih[3]
[1, 2, 3] Universitas PGRI Semarang
Ytasya.jasmine@gmail.com[1], qoriatimushafanah@upgris.ac.id[2],
ekasarisetianingsih@upgris.ac.id[3]

ABSTRACT

The background that prompted this research was that the IPAS learning process in grade V at Jatipecaron Elementary School was still dominated by conventional methods. The negative impact of this method caused students to become passive and find it difficult to develop ideas. To overcome the problem of low student creativity, the researcher considered it necessary to innovate teaching methods. The Project Based Learning (PjBL) model is an innovative model that places students at the center of learning activities through real projects. The problem formulation in this study is: How effective is project-based learning in increasing student creativity in IPAS subjects in grade V at Jatipecaron State Elementary School? The objective of this study is to analyze the effectiveness of the Project-Based Learning (PjBL) model in improving student creativity in IPAS subjects in grade V at Jatipecaron State Elementary School, Grobogan Regency. This study uses a quantitative approach with a Pre-Experimental Design in the form of a One Group Pretest-Posttest Design. The population and sample in this study were all 32 fifth-grade students at Jatipecaron State Elementary School, using a saturated sampling technique. Data were collected through observation, interviews, pretest and posttest instruments to measure learning outcomes and creativity, then analyzed using normality tests and paired sample t-tests. The results showed an increase in student learning outcomes and creativity after the Project Based Learning model was implemented. The average pretest score was 51.7 with a learning completeness of 19%, while the average posttest score increased to 84.4 with a learning completeness of 81%. The normality test results showed that the data was normally distributed (L_o = 0.112 < $L_t$abel = 0.154). The hypothesis test using a paired sample t-test obtained a Sig. (2-tailed) value of 0.000 < 0.05, which means that there was a significant difference between learning outcomes before and after the treatment. Based on the creativity observation results, 41% of students were in the highly creative category. Based on this study, the suggestion is that the Project Based Learning model can be used as an alternative for teachers in teaching to increase student creativity.

Keywords: Project Based Learning (PjBL), Student Creativity, Social Science Learning

ABSTRAK

Latar belakang yang mendorong penelitian ini adalah proses pembelajaran IPAS di kelas V SDN Jatipecaron masih didominasi oleh metode konvensional. Dampak negatif dari metode ini menyebabkan siswa menjadi pasif, sulit mengembangkan ide-ide. Untuk mengatasi masalah rendahnya kreativitas siswa tersebut, peneliti menganggap perlu adanya inovasi dalam metode pembelajaran. Model *Project Based Learning* (PjBL) merupakan model inovatif yang menempatkan siswa sebagai pusat kegiatan belajar melalui proyek nyata. Rumusan masalah pada penelitian ini adalah Bagaimana efektivitas *project based learning* dalam meningkatkan krativitas siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas V SD Negeri Jatipecaron?. Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini untuk menganalisis efektivitas model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dalam meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas V SD Negeri Jatipecaron, Kabupaten Grobogan. Jenis Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *Pre-Experimental Design* bentuk *One Group Pretest-Posttest Design*. Populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri Jatipecaron yang berjumlah 32 peserta didik, menggunakan teknik *sampling jenuh*. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, instrumen *pretest* dan *posttest* untuk mengukur hasil belajar dan kreativitas, kemudian dianalisis menggunakan uji normalitas dan juga uji *paired sample t-test*. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dan kreativitas siswa setelah diterapkan model pembelajaran *Project Based Learning*. Nilai rata-rata *pretest* sebesar 51,7 dengan ketuntasan belajar 19%, sedangkan nilai rata-rata *posttest* meningkat menjadi 84,4 dengan ketuntasan belajar 81%. Hasil uji normalitas menunjukkan data berdistribusi normal (L_0 = 0,112 < $L_t$abel = 0,154). Uji hipotesis menggunakan *paired sample t-test* memperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 < 0,05, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Berdasarkan hasil observasi kreativitas, 41% siswa berada pada kategori sangat kreatif. Berdasarkan penelitian ini, saran yang disampaikan adalah supaya model pembelajaran *Project Based Learning* dapat digunakan sebagai salah satu alternatif guru dalam mengajar untuk meningkatkan kreatifitas siswa.

Kata Kunci: *Project Based Learning* (PjBL), Kreatifitas Siswa, Pembelajaran IPAS

A. Pendahuluan

Menurut (UU SISDIKNAS No. 20 Tahun 2003) Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan supranatural keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk dasar kemampuan berpikir dan keterampilan belajar siswa.

Pendidikan merupakan kegiatan yang sangat penting bagi penyiapan anak-anak untuk menghadapi kehidupannya di masa mendatang. bahkan gejala proses pendidikan ini sudah ada sejak manusia ada, meskipun proses pelaksanaanya masih sangat sederhana. Namun hal ini merupakan fenomena bahwa proses pendidikan sejak dahulu kala sudah ada, kerena begitu sederhananya proses pendidikan pada jaman dahulu kala itu maka dirasa orang tidak menyadari bahwa apa yang dilakukan itu adalah proses pendidikan (Citriadin, 2019).

Pada kurikulum merdeka di sekolah dasar, terdapat mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). Menurut Kemendikbudristek. Integrasi IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) dan IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) dalam Kurikulum Merdeka bertujuan untuk mengembangkan Pendidikan yang lebih komprehensif, multidisiplin, dan kontekstual. Penggabungan kedua mata pelajaran tersebut tidak hanya dipelajari secara terpisah tetapi juga berkaitan satu sama lain sehingga siswa dapat memahami hubungan antara aspek alam dan sosial dalam kehidupan sehari-hari. Mengintegrasikan IPA dan IPS juga dapat meningkatkan relevansi pembelajaran di dunia nyata dan mengembangkan keterampilan yang dibutuhkan di era globalisasi, seperti berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi dan inovasi. Selain itu, integrasi juga dapat membantu siswa memahami peran ilmu pengetahuan dalam memecahkan permasalahan sosial dan lingkungan serta menjawab tantangan masa depan. Namun, kenyataannya proses pembelajaran IPAS belum dihubungkan secara maksimal antara aspek alam dan sosial dalam pembelajaran. salah satu

upaya untuk pembelajaran IPAS yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Leraning (PjBL)*

Project Based Learning adalah model pembelajaran yang sangat inovatif dan lebih menekankan pada instruksi sesuai teks melalui pergerakan (aktivitas) yang komplit. Fokus dari model pembelajaran terletak pada jenis prinsip dan konsep core (inti) dari penelusuran rumpun sains, mengikutsertakan peserta didik dalam intruksi problem solusion dan kegiatan tugas-tugas bermakna yang lain, memberi peluang siswa bekerja secara individu dalam menyusun pengetahuan mereka sendiri dan mencapai puncaknya untuk mendapatkan produk yang real. Pembelajaran berbasis proyek memiliki poensi yang besar untuk memberi siswa pengalaman belajar yang lebih menarik dan lebih bermakna.(Cendana W, et al. 2022:97) Model *Project Based Learning (PjBL)* membantu guru tidak lagi berperan sebagai satu-satunya sumber belajar tetapi hanya sebagai fasilitator bagi siswa artinya membantu siswa belajar lebih jauh, mengawasi aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dan membimbing siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. *Project Based Learning (PjBL)* bertujuan untuk mengembangkan intelektual dan sosial siswa, dengan demikian siswa dituntut untuk berpartisipasi aktif dalam perolehan pengetahuan dan keterampilan di bawah pengawasan dan kendali guru.

Hal ini sejalan dengan pernyataan yang mendeskripsikan *Project Based Learning (PjBL)* sebagai model pembelajaran yang memberikan latihan berdasarkan permasalahan dunia nyata secara kolaboratif, memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif bertanya dan mendorong siswa untuk aktif mengumpulkan informasi terkait tugas yang terlibat dalam pembuatan proyek sehingga siswa dapat menyelesaikan permasalahan tersebut. Model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* dapat membantu siswa untuk menemukan konsep-konsep baru, pengalaman baru, serta dalam meningkatkan hasil belajar dan kreativitas siswa baik dalam memecahkan masalah maupun dalam membuat sebuah produk.

Adapun sintaks model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* terdiri dari 6 langkah yaitu: (1)

penentuan pertanyaan mendasar *(start with the essential),* (2) mendesain perencanaan proyek *(design a plain for the project),* (3) menyusun jadwal *(create a schedule),* (4) memonitor peserta didik dan kemajuan proyek *(monitor the students and the progress of the project),* (5) menguji hasil *(assess the outcome),* (6) mengevaluasi pengalaman *(evalute the experience)* Penerapan model pembelajaran berbasis proyek dalam kegiatan belajar pembelajaran yang perlu konsisten dengan materi dapat diterapkan dalam pembuatan proyek. (Dahri, 2022:47-49)

Model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* ini mengajak siswa untuk membuat suatu proyek yang menghasilkan produk atas pemikiran mandirinya, sehingga pada saat proses pembelajaran, siswa dapat mengekspresikan kreativitasnya. Kreativitas merupakan kemampuan seseorang dalam menciptakan sesuatu yang baru dari ide dan pemikiran yang dimilikinya sehingga apa yang diciptakannya mempunyai daya guna. Untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam belajar, perlu adanya indikator untuk mengukur tingkat kreativitas siswa.

Pengukuran kreativitas dalam penelitian ini mengacu pada indikator kreativitas yang dikembangkan oleh Guilford yaitu: 1) Kelancaran *(fluency)* adalah kemampuan siswa untuk menghasilkan banyak ide secara mandiri. 2) Keluwesan *(flexibility)* adalah kemampuan siswa untuk mengusulkan Solusi atau pendekatan yang berbeda terhadap suatu masalah yang dihadapi. 3) Keaslian *(originality)* adalah kemampuan siswa menghasilkan berbagai gagasan dengan cara yang orisinal berdasarkan pemikirannya sendiri serta tidak mengubah makna yang telah diketahui sebelumnya. 4) Elaborasi (elaboration) adalah kemampuan siswa mempertimbangkan kembali suatu permasalahan yang dihadapinya berdasarkan sudut pandang yang berbeda dengan apa yang telah banyak diketahui sebelumnya. (Yuswatiningsih & S, 2017)

B. Metode Penelitian

Metode penelitian ini menggunaka metode kuantitatif. Penggunaan metode penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki suatu kelompok atau sampel tertentu dengan menggunakan data analisis

statistik untuk menguji hipotesis yang ditetapkan. Penerapan dari metode penelitian digunakan untuk mencari keefektifaan model pembelajaran *project based learning* dalam meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas V SDN Jatipecaron.

Desain penelitian menggunakan *Pre-Experimental Design* dengan bentuk *One Group Pretest-Posttest Design*. Pada desain ini terdapat *pre-test* sebelum diberi perlakuan dan *posttest* sesudah diberi perlakuan. Dengan demikian, hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan (Sugiyono, 2025:114) Desain *One Group Pretest Posttest* dapat digambarkan seperti berikut:

$$O_1 \quad X \quad O_2$$

Keterangan = O_1 : Nilai *Pretest*
X : Perlakuan
O_2 : Nilai *Post test*

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri Jatipecaron Kecamatan Gubug Kabupaten Grobogan pada tahun ajaran 2025. sampel yang diambil adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri Jatipecaron dengan jumlah siswa 32.

Penelitian ini menggunakan Teknik *Non Probability Sampling* dengan jenis sampling jenuh, karena teknik ini melibatkan pengambilan sampel yang mencakup seluruh anggota populasi yang diteliti.

Teknik Pengumpulan Data Pada penelitian ini yaitu observasi, wawancara, tes yang mencakup *pretest* dan *posttest*

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2025/2026 di SDN Jatipecaron Kabupaten Grobogan di kelas V dengan jumlah 32 siswa. Persiapan awal sebelum penelitian yakni dilakukan uji coba instrumen tes untuk mendapatkan validitas, reliabilitas, daya pembeda dan taraf kesukaran soal. Uji coba instrumen dilaksanakan di sekolah dasar yang sama namun dilakukan di kelas VI SDN Jatipecaron pada tanggal 19 September 2025. Bentuk soal yang digunakan adalah soal pilihan ganda sebanyak 40 soal. Setelah melakukan tes uji coba, hasilnya diuji menggunakan uji validitas soal dan didapatkan 30 soal

valid yang kemudian digunakan untuk soal pretest dan posttest sebanyak 30 soal.

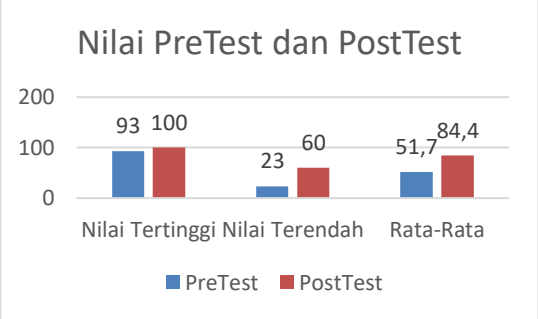
1. **Hasil Nilai Tes *(Pretest* dan *Posttest)***

   Hasil belajar diperoleh melalui pretest sebagai nilai awal dengan memberikan soal pilihan ganda yang berjumlah 30 butir soal sebelum diberikan perlakuan, dan data nilai *posttest* sebagai nilai akhir yang diperoleh dengan memberikan soal pilihan ganda berjumlah 30 soal setelah diberi perlakuan dengan menggunakan model *Project Based Learning*. Berikut tabel nilai *pretest* dan nilai *posttest* siswa kelas V SD Negeri Jatipecaron.

Tabel 1 Hasil Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Nilai Test	Nilai tertinggi	Nilai Terendah	Rata-rata	Jumlah Siswa Tuntas	Jumlah Siswa Tidak Tuntas
Pretest	93	23	51,7	6	26
Posttest	100	60	84,4	26	6

Berdasarkan tabel 1, sebelum diberi perlakuan nilai *pretest* menunjukkan rata rata sebesar 51,7 terdapat 6 siswa yang telah mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dan 26 siswa yang belom mencapai KKTP. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa relatif rendah yang mana hanya 6 siswa saja yang melampaui atau mencapai KKTP. Kemudian, penulis melakukan sebuah pembelajaran dengan menerapkan model *Project Based Learning* terhadap siswa kelas V SDN Jatipecaron Gorobogan. Pada hasil belajar yang telah diberi perlakuan, nilai *posttest* menunjukkan rata-rata sebesar 84,4 terdapat 26 siswa yang telah mencapai KKTP dan 6 siswa yang belum mencapai KKTP. Untuk melihat perubahan yang terjadi pada hasil belajar siswa, penulis memaparkan perubahan tersebut melalui gambar



Gambar 1. Nilai Pretest dan Posttest

Berdasarkan gambar diatas, terlihat perbedaan rata-rata antara nilai *pretest* dan *posttest* pada siswa kelas V SDN Jatipecaron. Rata-rata *pretest* sebesar 51,7 sedangkan rata-

rata *posttest* mengalami kenaikan yakni sebesar 84,4. Nilai rata-rata *posttest* mengalami kenaikan dari nilai rata-rata pretest. Bersumber pada gambar tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai *posttest* yang diberi perlakuan menggunakan model *Project Based Learning* lebih baik dibandingkan nilai *pretest* yang tidak menggunakan model *Project Based Learning*.

2. Hasil observasi kreativitas siswa

Pada aspek krearivitas dilakukan melalui observasi sikap siswa selama proses pembelajaran berlangsung dan juga melalui keterampilan presentasi. Penilaian aspek dilakukan untuk mendukung hasil belajar siswa. Adapun hasil penelitian untuk aspek kreativitas dapat dilihat pada tabel

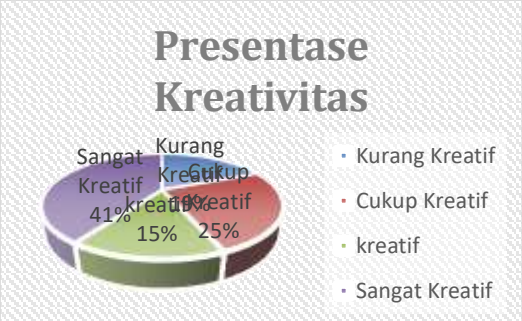
Rentang Skor	Kategori Kreativitas	Jumlah Siswa
28 – 32	Sangat Kreatif	12 Siswa
22 – 27	Kreatif	5 Siswa
16 – 21	Cukup Kreatif	8 siswa
8 – 15	Kurang Kreatif	6 Siswa

Tabel 2. Hasil Observasi Kreativitas

Terlihat bahwa siwa dengan jumlah skor 28 – 32 terdapat 12 siswa hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki kemampuan berpikir kreatif yang tinggi, mampu menghasilkan ide-ide baru, serta aktif dan inovatif dalam kegiatan pembelajar. Terdapat sebanyak 5 siswa dengan skor 22-27 berada pada kategori kreatif. Mereka menunjukkan kemampuan yang baik dalam berpikir dan bertindak kreatif, meskipun belum optimal. Siswa dalam kategori ini tetap mampu berpartisipasi aktif dan menghasilkan gagasan yang orisinal. Siswa yang mempunyai skor 16-21 adalah 8 siswa yang tergolong cukup kreatif. Artinya, mereka memiliki kemampuan berpikir kreatif pada tingkat sedang. Siswa-siswa ini terkadang masih memerlukan bimbingan atau stimulus tambahan agar dapat lebih mengembangkan ide dan imajinasi mereka. Sebanyak 6 siswa termasuk dalam kategori kurang kreatif. Siswa dalam kelompok ini menunjukkan kemampuan berpikir kreatif yang masih rendah, cenderung pasif, dan memerlukan pendampingan lebih intensif dari guru untuk menumbuhkan daya imajinasi serta keberanian dalam mengemukakan ide.

Secara keseluruhan, dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa mayoritas siswa (12 dari 32 siswa) memiliki tingkat kreativitas yang tinggi.

Namun, masih terdapat sebagian siswa yang memerlukan perhatian dan strategi pembelajaran yang lebih variatif agar kreativitas mereka dapat meningkat.



Gambar 2. Presentase Kreativitas

3. Hasil Wawancara Guru Kelas V

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V, diperoleh informasi bahwa penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) dinilai memiliki dampak positif bagi siswa, terutama dalam pelajaran IPAS. Guru menyampaikan bahwa PjBL mampu membuat siswa lebih aktif dan terlibat langsung dalam proses belajar. Namun demikian, guru juga mengatakan bahwa penerapan PjBL memerlukan waktu dan persiapan yang cukup matang agar kegiatan belajar dapat berjalan efektif. Meskipun demikian, jika diterapkan dengan baik, pembelajaran melalui proyek dianggap dapat membuat suasana belajar menjadi lebih menarik dan bermakna bagi siswa.

Guru juga menyampaikan bahwa penerapan PjBL dapat membantu mengembangkan kreativitas siswa karena dalam kegiatan proyek, siswa didorong untuk berpikir mandiri, mencari ide, dan menemukan solusi dengan cara mereka sendiri. Hal ini berbeda dengan metode ceramah yang lebih menekankan penjelasan dari guru. Menurut guru, agar siswa menjadi kreatif, guru perlu memberikan ruang bagi siswa untuk bereksperimen, berani mencoba, dan tidak takut salah. Dukungan berupa motivasi dan apresiasi juga sangat penting agar siswa percaya diri dalam mengemukakan ide-idenya.

Selanjutnya, guru menjelaskan bahwa respon siswa terhadap penerapan PjBL cukup positif. Siswa terlihat lebih antusias, aktif, dan bersemangat ketika mengikuti pembelajaran berbasis proyek. Mereka senang bekerja sama dalam kelompok dan menikmati proses pembelajaran. Namun, guru juga menambahkan bahwa tidak semua siswa langsung terbiasa, sebagian masih perlu waktu untuk menyesuaikan diri dengan cara belajar yang baru. Dibandingkan dengan metode ceramah, suasana

belajar dengan PjBL lebih hidup, sedangkan pada metode ceramah siswa cenderung lebih pasif meskipun proses penyampaian materi menjadi lebih cepat.

Dalam kegiatan belajar sehari-hari, guru mengakui masih lebih sering menggunakan metode ceramah dan tanya jawab karena dianggap lebih efisien dalam menyampaikan materi, terutama jika waktu terbatas. Meskipun demikian, guru berusaha untuk sesekali menyisipkan kegiatan proyek kecil agar siswa tetap aktif dan terlibat dalam pembelajaran.

Menurut guru, keberhasilan PjBL dalam meningkatkan kreativitas siswa sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti kesiapan guru, ketersediaan sarana dan prasarana, serta bimbingan yang intensif. Jika guru mampu memberikan arahan yang jelas dan sarana belajar tersedia dengan baik, maka siswa akan lebih mudah mengembangkan ide-idenya. Adapun kendala yang sering dihadapi dalam penerapan PjBL antara lain keterbatasan waktu, perbedaan kemampuan siswa, serta kesulitan dalam menyiapkan bahan atau alat proyek.

Untuk mengatasi perbedaan kemampuan kreativitas antar siswa, guru biasanya membentuk kelompok yang beragam, sehingga siswa yang lebih kreatif dapat membantu teman yang masih mengalami kesulitan. Guru juga memberikan perhatian lebih kepada siswa yang kurang percaya diri agar mereka termotivasi untuk berpartisipasi. Selain itu, agar siswa antusias dalam membuat proyek, guru berusaha memberikan contoh proyek yang menarik dan relevan dengan kehidupan sehari-hari, serta memberi kesempatan kepada siswa untuk memilih ide proyeknya sendiri.

Terakhir, guru menjelaskan bahwa kreativitas menurutnya adalah kemampuan seseorang untuk berpikir berbeda dan menghasilkan ide atau cara baru dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Dengan demikian, kreativitas bukan hanya soal kepintaran, tetapi juga kemampuan untuk mengembangkan gagasan menjadi sesuatu yang bermanfaat dan bernilai.

4. Pembahasan

Model pembelajaran *Project Based Learning* dalam penelitian ini diimplementasikan melalui kegiatan pembuatan proyek oleh peserta didik,

dengan harapan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih bermakna serta mendorong peserta didik untuk aktif membangun pengetahuan, kreativitas dan keterampilannya sendiri. Fokus utama pembelajaran terletak pada keaktifan peserta didik untuk memecahkan masalah melalui penerapan berbagai keterampilan seperti meneliti, menganalisis, merancang, membuat atau mengkreasikan, hingga mempresentasikan produk yang dihasilkan berdasarkan pengalaman nyata yang mereka temukan di lingkungan sekitar.

Model pembelajaran *Project Based Learning* ini memungkinkan peserta didik untuk belajar mandiri maupun bekerja sama secara berkelompok sehingga dapat menghasilkan karya yang didasarkan pada permasalahan kontekstual sehari-hari. Dalam pelaksanaannya, guru berperan sebagai fasilitator dan pendamping yang mengarahkan serta memotivasi peserta didik agar proses pembelajaran dapat berjalan lancar dan efektif. Pada pelaksanaan pembelajaran model pembelajaran *Project Based Learning* terdapat 6 tahap, yaitu: 1. Mengawali dengan pertanyaan mendasar 2. Merancang Perencanaan Proyek 3. Menyusun Proyek 4. Mengerjakan Proyek
5. Menguji Hasil 6. Mengevalusi dan Refleksi.

Pada penelitian ini, hasil belajar yang diteliti yakni mata pelajaran IPAS materi Harmoni Dalam Ekosistem (Memakan dan Dimakan). Sebelum penelitian, penulis melaksanakan uji coba soal yang dilaksanakan di SDN Jatipecaron pada kelas VI untuk memperoleh butir soal yang digunakan dalam penelitian. Jumlah soal yang diuji cobakan sebanyak 40 butir soal pilihan ganda, kemudian diuji cobakan pada 39 siswa kelas VI. Setelah melaksanakan uji coba soal, penulis menganalisis uji instrumen yang meliputi uji validitas, reliabilitas, daya pembeda, dan taraf kesukaran. Dari 40 butir soal yang telah dianalisis, diperoleh 30 butir soal valid dan 10 butir soal tidak valid. Kemudian dari 30 butir soal valid, semua soal yang valid g digunakan untuk penelitian.

Penelitian dilakukan dengan memberikan perlakuan sebanyak 1 kali pembelajaran dengan model pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan media interaktif. Setelah diberikan perlakuan, penulis memberikan soal posttest untuk mengetahui hasil belajar siswa. Tahap

awal sebelum diberikan perlakuan, penulis melakukan uji normalitas awal terlebih dahulu dengan menggunakan nilai *pretest*. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui objek penelitian berdistribusi normal atau tidak. Berdasarkan perhitungan, diperoleh L0 = 0,124 dan Ltabel = 0,154 dengan taraf signifikasi 5% dan N = 32 maka H0 diterima dan Ha ditolak, sehingga dapat dikatakan data nilai pretest hasil belajar siswa berdistribusi normal.

Proses pembelajaran dilaksanakan dalam dua kali pertemuan. Pada pertemuan pertama, peserta didik diarahkan untuk membentuk lima kelompok belajar, di mana setiap kelompok didorong untuk berdiskusi menentukan proyek yang akan dikerjakan. Pada pertemuan kedua, peserta didik mulai melaksanakan proses pembuatan proyek sesuai dengan rencana yang telah disusun sebelumnya, dalam pembuatan proyek ini semua biaya alat dan bahan ditanggung oleh peneliti. Setelah proyek selesai, setiap kelompok diberikan kesempatan untuk mempresentasikan hasil karyanya di hadapan teman-teman sekelas dan guru.

Penelitian ini menggunakan instrumen penilaian kreatifitas dan pengetahuan. Penilaian kreativitas diperoleh selama proses pembelajaran berlangsung. Sedangkan penilaian pengetahuan diperoleh melalui *posttest* yang dilaksanakan setelah peserta didik mendapatkan perlakuan (*treatment*) berupa penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* berbantu media audio visual yang diperoleh nilai tertinggi sebesar 100 dan nilai terendah sebesar 60.

Setelah diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *project based learning* berbantuan media audio visual (interaktif) dan telah diperoleh hasil posttest, selanjutnya dilakukan uji normalitas akhir. Berdasarkan perhitungan, diperoleh L0 = 0,112 dan Ltabel = 0,154 dengan taraf signifikasi 5% dan N = 32. Melalui data tersebut, dapat disimpulkan bahwa L0 < Ltabel atau (0,112 < 0,154) maka H0 diterima dan Ha ditolak. Jadi, data nilai posttest hasil belajar siswa berdistribusi normal. Data hasil penelitian yang berdistribusi normal selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan uji-t yang bertujuan untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran *project based learning* berbantuan media interaktif.

Berdasarkan uji-t yang telah dilakukan diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi kurang dari 0,05 atau bisa dituliskan seperti Sig.(2-tailed) 0,000 < 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran project based learning berbantuan media interaktif efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran IPAS siswa kelas V SDN Jatipecaron. Hal ini diperkuat dengan hasil penelitian yang dilakukan pada kelas V menunjukkan adanya perbedaan pada hasil belajar dan juga penilaian kreativitas yang dilakukan pengamatan saat pembelajaran berlangsung.

Sebelum diberi perlakuan nilai *pretest* menunjukkan rata-rata sebesar 51,7 dengan 6 siswa atau 19% yang telah tuntas dan 26 siswa atau 81% tidak tuntas. Pada nilai *posttest* siswa siswa telah diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* mendapatkan nilai rata-rata sebesar 84,4 dengan 26 siswa atau 81% yang telah tuntas dan 6 siswa atau 19% tidak tuntas. Hal tersebut menunjukkan bahwa nilai posttest siswa dengan diberi perlakuan model pembelajaran *project based learning* lebih baik dibandingkan dengan nilai pretest tanpa diberi perlakuan model pembelajaran *project based learning*.

Pada penilaian kreatifitas yang dilakukan pengamatan saat pembelajaran berlangsung terdapat 12 siswa atau 41% yang dikategorikan dengan sangat kreatif, 8 siswa atau 25% cukup kreatif, 5 siswa atau 15% kreatif dan 6 siswa atau 19% siswa kurang kreatif. Hal tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran *project based learning* efektif dalam meningkatkan kreatifitas siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas V SDN Jatipecaron.

E. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan yaitu keefektifan model pembelajaran *Project Based Learning* berbantu media audio visual dalam meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V SD N Jatipecaron Kecamatan Gubug Kabupaten Grobogan dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Project Based Learning* efektif terhadap hasil belajar IPAS. Dapat dilihat dari hasil *pretest* dengan rata-rata 51,7 dan ketuntasan belajar sebesar 19% dengan 6 siswa mendapatkan nilai tuntas atau di atas KKTP dan 81% dengan 26 siswa

mendapatkan nilai tidak tuntas atau di bawah KKTP. Pada hasil *posttest* diperoleh rata-rata 84,4 dan ketuntasan belajar klasikal 81% dengan 26 siswa dinyatakan tuntas atau di atas KKTP dan 19% dengan 6 siswa dinyatakan tidak tuntas atau di bawah KKTP. Pada penilaian kreatifitas yang dilakukan pengamatan saat pembelajaran berlangsung terdapat 12 siswa atau 41% yang dikategorikan dengan sangat kreatif, 8 siswa atau 25% cukup kreatif, 5 siswa atau 15% kreatif dan 6 siswa atau 19% siswa kurang kreatif. Hal tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran *project based learning* efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas V SDN Jatipecaron. Hal tersebut diperkuat dengan analisis data yang dilakukan dengan uji-t diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi kurang dari 0,05 atau bisa dituliskan seperti Sig.(2-tailed) 0,000 < 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *project based learning* berbantuan media interaktif (audio visual) efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran IPAS siswa kelas V SDN Jatipecaron.

DAFTAR PUSTAKA

Ananda, D. J. (2024). Penerapan Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kreativitas Dalam Pembelajaran IPAS Peserta Didik Kelas V Di SD Negeri 3 Kaliawi Bandar Lampung. Αγαη, 15(1), 37–48. Diakses pada tanggal 20 Juni 2025

Arikunto, S. (2018). Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara

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. Diakses pada tanggal 22 Juni 2025

Asrin., N. (2022). Efektivitas Model Pembelajaran Projrct Based Learning Terhadap Kreativitas dan Hasil Belajar IPAS Materi Rangkaian Listrik Sederhana Siswa Kelas VI DI MI Model Panyambungan. Diakses pada tanggal 20 Juni 2025

Aulia, N. (2023). Penerapan Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa di Sekolah Dasar. Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA), 3(1), 1–7. https://doi.org/10.32665/jurmia.v3i1.338. Diakses pada tanggal 21 Juni 2025

Cendana W., Wahyuni M., & dkk (2022) *Model-Model Pembelajaran Terbaik*. Jogja: Nuta Media (Vol. 33, Issue 2)

Citriadin Y (2019). *Pengantar Pendidikan*. Mataram: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Mataram

Dahri, N. (2022). *Problem and Project Based Learning (PPjBL) Model pembelajaran abad 21.* Padang: *CV. Muharika Rumah Ilmiah* (Vol. 1).

Eka Dita W S W (2023). Efektifitas Pembelajaran Project Based Learning terhadap Kemampuan berpikir Kreatif siwa kelas V pada mata pelajaran IPA di SDN 2 Tonatan Ponorogo. Diakses pada tangggal 12 Oktober 2025

Indonesia. (2003). *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.4,* 147-173.

Kemndikbud. (2014). Permendikbud No.103 Tentang Pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Menengah Tahun 2014. Jakarta: Kemndikbud

Kemndikbud. (2013). Model Pengembangan berbasis proyek (Project Based Learning).

Lestari I., Zakiah L., (2019). *Kreativitas Dalam Konteks Pembelajaran.* Bogor: Erzatama Karya Abadi

Putu Ni J A (2019) Pengaruh Model Pembelajaran Berbasisi Proyek Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran IPA. Jurnal Kajian Pendidikan Widya Accarya FKIP Universitas Dwijendra. Diakses pada 12 Oktober 2025

Sit, M., Khadijah, & dkk (2016). *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Pengembangan Teori dan Praktik*. Medan: Perdana Publishing.

Sugiyono. (2025). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (cetakan ke-7). Bandung: Alfabeta

Tuzzahra Raudya, Hanifah, Maizora Syafdi (2019). Model Project Based Learning Dan Penerapannya. Bengkulu: FKIP Univ.Bengkulu

Werdiningsih D., Sunismi., & Wahyuni Sri (2021) Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning). Malang: Literasi Nusantara

Yuswatiningsih, E., & S, I. H. (2017). *Peningkatan Kreativitas Verbal Pada Anak Usia Sekolah*. Mojokerto: Stikes Majapahit Mojokerto (Vol. 53, Issue 9).