

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *PROJECT BASED LEARNING*  
BERBANTUAN MEDIA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN  
HASIL BELAJAR DAN KREATIVITAS SISWA**

Evis Retnosari<sup>1</sup>, Nani Mediatati<sup>2</sup>  
<sup>1,2</sup> PPG GKSD Universitas Kristen Satya Wacana  
<sup>1</sup>952022g23@student.uksw.edu · <sup>2</sup>nani.mediatati@uksw.edu

**ABSTRACT**

*Creativity abilities and learning outcomes are important skills components in the 21st century era. The problem that occurs in class 3 of SD N Cebongan 03 Salatiga is that teachers lack innovation in delivering learning, student creativity in generating ideas to create products is not optimal, and this can have an impact. negative impact on the achievement of learning outcomes and the level of creativity of class III students at SD N Cebongan 03 Salatiga. The aim of this research is to improve the learning outcomes and level of creativity of class III students at SD N Cebongan 03 Salatiga. by using a Project based learning model assisted by interactive media. This research is classroom action research with 24 class III students as the subject. The instruments used in data collection were creativity rubric observation sheets and multiple choice tests. The data analysis technique is descriptive quantitative as a percentage. The research results showed that the level of student creativity at the pre-cycle stage was 16.7%. After the actions in cycle I, the level of creativity rose to 50%. In cycle II, student creativity reached 83.3%, exceeding the target of 81% of all students. Learning outcomes also increased with 87.5% of students achieving complete grades in cycle II, exceeding the target of 80% with a KKM  $\geq$  76. Thus, the implementation of the Project Based Learning model assisted by interactive media succeeded in increasing learning outcomes and students' creativity levels.*

**Keywords:** *creativity, interactive media, learning outcomes, project based learning*

**ABSTRAK**

*Kemampuan kreativitas dan hasil belajar menjadi komponen keterampilan yang penting di era abad 21. Permasalahan yang terjadi di kelas 3 SD N Cebongan 03 Salatiga adalah guru kurang berinovasi dalam menyampaikan pembelajaran, kreativitas siswa dalam menghasilkan ide untuk menciptakan produk belum optimal, dan hal ini dapat berdampak negatif pada pencapaian hasil belajar serta tingkat kreativitas siswa kelas III SD N Cebongan 03 Salatiga. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar dan tingkat kreativitas siswa kelas III di SD N Cebongan 03 Salatiga. dengan menggunakan model Project based learning berbantuan media interaktif. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan subjek siswa kelas III sebanyak 24 siswa. Instrumen yang digunakan dalam*

*pengumpulan data menggunakan lembar observasi rubrik kreativitas dan tes pilihan ganda. Teknik analisis data dibuat secara deskriptif kuantitatif dipersentasekan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kreativitas siswa pada tahap pra-siklus sebanyak 16,7%. Setelah tindakan di siklus I, tingkat kreativitas naik ke 50%. Di siklus II, kreativitas siswa mencapai 83,3%, melebihi target 81% dari keseluruhan siswa. Hasil belajar juga meningkat dengan 87,5% siswa mencapai ketuntasan nilai di siklus II, melampaui target 80% dengan KKM  $\geq$  76. Dengan demikian, penerapan model Project Based Learning berbantuan media interaktif berhasil meningkatkan hasil belajar dan tingkat kreativitas siswa.*

Kata Kunci: kreativitas, media interaktif, hasil belajar, *project based learning*

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan saat ini menghadapi berbagai tantangan baru, termasuk perkembangan teknologi yang pesat, perubahan sosial dan budaya yang dinamis, serta dampak pandemi global. Oleh karena itu, pendidikan bertujuan untuk menghasilkan siswa yang dapat mengenali dan mengembangkan bakat mereka sendiri, dengan penekanan pada keterampilan yang relevan untuk era abad ke-21 (Handajani et al., 2018). Dalam wawancara dengan Jawa Pos dan dilaporkan oleh Facette pada tahun 2018, Effendi menjelaskan bahwa siswa perlu memiliki empat kompetensi kunci yang dikenal sebagai 4C. Kompetensi-kompetensi ini mencakup kemampuan berpikir secara kreatif, berpikir kritis, kemampuan memecahkan masalah, kemampuan berkomunikasi, dan kemampuan untuk berkolaborasi.

Pentingnya mengembangkan kreativitas siswa adalah salah satu keterampilan yang signifikan dalam konteks pembelajaran. (Alzoubi et al., 2016)

Kreativitas, seperti yang dijelaskan oleh Slameto (2010:145) adalah kemampuan untuk menemukan ide-ide baru atau menciptakan sesuatu yang unik dengan memanfaatkan pengetahuan dan konsep yang sudah ada. Prinsip dasarnya setiap individu memiliki potensi kreatif yang tersembunyi dalam dirinya, dan perkembangan potensi ini sangat tergantung pada upaya dan komitmen pribadi masing-masing. Kemampuan kreatif dalam proses belajar siswa bisa diukur dengan mempertimbangkan lima aspek (Munandar, 2009). Tahapan pertama adalah "fluency," yang mengukur sejauh mana siswa mampu menghasilkan pertanyaan-pertanyaan

kreatif. tahap kedua, yaitu "flexibility," menilai sejauh mana siswa dapat menemukan solusi dari berbagai sudut pandang yang berbeda. Ketiga, tahapan "originality" dinilai untuk mengukur kemampuan siswa dalam menciptakan ide-ide baru. Keempat, tahapan "elaboration" digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam merincikan detail-detail dari suatu objek, gagasan, atau situasi. Terakhir, tahapan "evaluation" mengevaluasi kemampuan siswa dalam membuat keputusan dalam situasi yang terbuka. Indikator-indikator ini berguna untuk memisahkan tingkat kreativitas yang berbeda antara satu siswa dan yang lainnya (Agustiana et al., 2020). Kreativitas adalah kemampuan ketrampilan siswa untuk menuangkan ide, metode, atau model yang inovatif dalam menyelesaikan suatu masalah. (Astuti & Aziz, 2019).

Kemampuan kreativitas tiap siswa bervariasi, dan potensi ini sudah ada sejak awal kehidupannya. Siswa terkadang tidak menyadari potensi kreatif mereka dan kurang memahami bagaimana mengembangkannya. Dalam mendukung perkembangan kreativitas siswa, peran guru menjadi sangat penting dalam mengatasi

masalah ini. Siswa diharapkan dapat aktif, menunjukkan kreativitas, memiliki kepercayaan diri, dan tanggung jawab. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya bergantung pada peran guru sebagai penyedia utama pengetahuan, tetapi juga mengikutsertakan peran siswa dalam proses pembelajaran. Untuk mencapai hal ini, guru dapat menciptakan lingkungan belajar dengan memberikan ruang bagi siswa mengatasi tantangan, melakukan eksperimen, dan mengembangkan konsep atau ide mereka sendiri. Setiap siswa memiliki potensi yang unik, dan kreativitas berperan penting dalam membantu menghasilkan ide-ide baru, menemukan solusi untuk masalah yang kompleks, dan menciptakan sesuatu yang baru berdasarkan pemahaman, konsep, dan informasi yang telah mereka peroleh.

Kreativitas tidak mengharuskan penciptaan sesuatu produk ataupun karya yang sepenuhnya baru dan belum pernah ada sebelumnya. Siswa memiliki kemampuan untuk menggali ide-ide mereka dengan membuat karya yang unik sesuai dengan sudut pandang mereka sendiri. Mereka juga dapat mengenalkan perubahan kecil

pada karya yang sedang mereka hasilkan. Menurut (Beetlestone, 2011) kreativitas memiliki potensi untuk membantu individu dalam menguraikan dan mengilustrasikan konsep-konsep abstrak dengan melibatkan berbagai keterampilan, termasuk rasa ingin tahu, semangat, kemampuan penemuan, dan eksplorasi. Dengan mengembangkan keterampilan-keterampilan ini, diharapkan siswa bisa mendalami pemahaman terhadap konsep-konsep abstrak dan menghubungkannya dengan kemampuan mereka dalam mempelajari konsep-konsep tersebut.

Namun, fakta di lapangan menunjukkan perlunya peningkatan mengoptimalkan perkembangan kreativitas siswa melalui proses pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar mereka. Hal ini sejalan dengan penelitian (Nuryati & Yuniawati, 2019) bahwa Kreativitas siswa di sekolah dasar masih belum mencapai standar yang diinginkan, dan beberapa faktor mempengaruhi situasi ini yaitu, mencakup kurangnya perhatian sebagian guru terhadap potensi kreativitas siswa, Ketidakminatan siswa dalam proses pembelajaran, ketergantungan yang signifikan pada penggunaan Lembar

Kerja Siswa (LKS) merupakan faktor yang berperan dalam permasalahan ini dan kurangnya kolaborasi antara siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Beberapa siswa masih menghadapi tantangan dalam mengungkapkan kreativitas mereka saat menciptakan produk pembelajaran. Akibatnya, siswa tidak terlatih untuk mengembangkan potensi berpikir mereka. Sebagai hasilnya, beberapa siswa enggan untuk berpikir secara mandiri, dan beberapa siswa mengalami kesulitan dalam mengaplikasikan ide-ide mereka dalam bentuk karya.

Dampak dari metode pembelajaran ini adalah turunnya hasil belajar yang signifikan. Keterlibatan siswa dalam mendengarkan penjelasan guru mengalami penurunan, dan antusiasme terhadap pembelajaran di kelas menjadi kurang terlihat. Selain itu, banyak siswa kurang menunjukkan aspek kreatif dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru. Cara guru mengajar dianggap sebagai sesuatu yang sulit dan kurang menarik bagi siswa. Dari 24 siswa yang diamati, hasil pengamatan menunjukkan bahwa tingkat kreativitas dalam pembelajaran

mereka masih belum mencapai target standar yang diinginkan. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa dari 14 siswa, sekitar 58,3% memiliki tingkat kreativitas yang rendah, sekitar 25% memiliki tingkat kreativitas yang sedang, dan sekitar 16,7% memiliki tingkat kreativitas yang tinggi. Oleh karena itu, dapat diambil kesimpulan bahwa perlu adanya peningkatan dalam hasil belajar siswa dan tingkat kreativitas mereka dalam pembelajaran. Fakta lain yang mendukung penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari hasil ulangan harian siswa pada mata pelajaran pertumbuhan nyamuk, dimana dari total 24 siswa, hanya 9 siswa atau sekitar 38% yang mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan dianggap tuntas, sementara sisanya sebanyak 15 siswa atau sekitar 63% belum mencapai standar minimal ketuntasan (KKM) dan dianggap belum berhasil.. Standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas 3 SD Negeri Cebongan 03 Salatiga  $\geq 76$

Berdasarkan data yang telah dianalisis, Untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa, diperlukan implementasi

pembelajaran yang efektif, salah satunya adalah dengan menerapkan model *project based learning* dengan berbantuan media interaktif. Ada beragam model pembelajaran yang digunakan untuk mengembangkan dan meningkatkan potensi kreatif siswa, terutama dalam menciptakan produk atau karya. Sebuah model pembelajaran mampu mendorong kreativitas dan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam merencanakan dan menjalankan proyek adalah Project-based Learning (PjBL). Selaras dengan penelitian (Nurul 'azizah & Wardani, 2019), Model *project based learning* (PjBL) adalah suatu model inovatif yang fokus pada pembelajaran melalui keterlibatan dalam tugas-tugas yang rumit. PjBL adalah model pembelajaran yang memberi kesempatan kepada guru untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan mengintegrasikan proyek sebagai elemen utama (Wena, 2015). Menerapkan project based learning memiliki potensi untuk meningkatkan motivasi belajar, daya kreatif, kemampuan berpikir kritis, serta kompetensi kognitif siswa dalam pembelajaran biologi yang dapat diamati melalui produk yang dihasilkan (Insyasiska, et al., 2015).

Media interaktif dapat digunakan sebagai pendukung memberikan informasi dasar untuk memulai proyek dan menjelaskan konsep-konsep dasar yang diperlukan oleh siswa dalam mengerjakan proyek.

Di era pendidikan yang terus berkembang, media interaktif telah menjadi bagian penting dari pengalaman belajar. Salah satu kelebihan utama media interaktif adalah kemampuannya untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan partisipatif. Hal ini bukan hanya menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, tetapi juga membantu siswa untuk lebih memahami materi pembelajaran. Selain berperan sebagai alat untuk menyampaikan informasi dan menjelaskan materi, media juga memiliki fungsi sebagai sarana yang dapat membangkitkan motivasi siswa untuk belajar dengan lebih antusias (Saufi et al., 2021). Penggunaan media pembelajaran interaktif memungkinkan pendidik untuk menciptakan inovasi dalam merancang proses pembelajaran sehingga menjadi lebih menarik dan interaktif bagi siswa. Guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang

media pembelajaran. Guru mampu menciptakan pembelajaran yang inovatif dan lebih menarik yaitu dengan membuat media pembelajaran interaktif (Shalikhah, Primadadewi & Iman, 2017)

Kesimpulan dari pernyataan tersebut adalah bahwa Project based learning (PjBL) dapat memberikan siswa pelatihan agar mereka bisa bekerja mandiri atau berkelompok dalam membuat dan menghasilkan suatu produk dengan menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki. Model ini memberikan peluang untuk meningkatkan pemahaman dan wawasan melalui proses langkah-langkah penyelesaian masalah dan penelitian, yang kemudian diakhiri dengan presentasi produk akhir, sehingga mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih efektif. Selain itu, guru juga diharapkan untuk memiliki inovasi dan kreativitas dalam mengikuti perkembangan pendidikan saat ini. Guru harus mampu menciptakan pengalaman pembelajaran yang menarik, menjelaskan materi dengan jelas, menginspirasi siswa untuk mengembangkan ketrampilan berfikir secara kreatif, dan

memanfaatkan media pembelajaran yang interaktif. Model ini akan memberikan dukungan dalam kegiatan proses pembelajaran. Oleh karena itu, Model Project based learning (PjBL) dan media interaktif merupakan pilihan yang efektif untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa.

Proses pelaksanaan model *Project based learning* menggunakan tahapan-tahapan sebagai berikut: a) penetapan proyek yang dipilih, bisa berupa tugas secara nyata atau penyelesaian masalah tertentu, b) merencanakan langkah-langkah penyelesaian proyek dengan menyusun kegiatan-kegiatan yang diperlukan, c) menjadwalkan pelaksanaan proyek sesuai dengan tahapan kegiatan yang telah ditetapkan sebelumnya, d) melaksanakan proyek dengan panduan dan bimbingan dari guru (Hartono & Asiyah, 2018). Sejalan dengan langkah-langkah model *Project based learning* (Jalaluddin, 2016) yaitu: a) menentukan pertanyaan spesifik, b) merencanakan kegiatan proyek, c) menjadwalkan susunan kegiatan, d) mengamati perkembangan proyek

dan siswa, e) hasil proyek diuji, dan f) mengevaluasi keseluruhan pengalaman.

Model PjBL membantu siswa untuk menghasilkan karya atau produk akhir sebagai bukti pembelajaran mereka, dan penggunaan model ini berbantuan media interaktif sangat penting dalam mendukung peningkatan hasil belajar siswa. Sehingga, penelitian ini memiliki sebuah tujuan yaitu meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa kelas III SD N Cebongan 03 Salatiga menggunakan penerapan model *Project based learning* (PjBL) dengan berbantuan media interaktif. Penggunaan model pembelajaran dan media ini merupakan langkah yang sesuai untuk menghadapi tantangan pembelajaran pada era abad 21.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menerapkan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan model yang telah dikembangkan oleh Kemmis dan Mc. Tanggrat (Sukayati, 2008). Penelitian ini menggunakan dua siklus, di mana setiap siklusnya mencakup tiga tahap utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan dan pengamatan, serta refleksi.

Subjek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas 3 SDN Cebongan 03 Salatiga yang dilaksanakan pada semester I tahun pelajaran 2023/2024. Penelitian ini menggunakan teknik pengambilan data yang terdiri dari instrumen lembar observasi rubrik kreativitas dan test berupa pilihan ganda.

Data hasil belajar siswa diambil saat pembelajaran berlangsung pada siklus 1 dan 2. Penilaian ketrampilan kreativitas dilaksanakan saat pembelajaran berlangsung selama 2 siklus dengan skor minimal 1 dan skoe maksimal 4 pada masing-masing indikator kretivitas. Teknik analisis data berupa teknik analisis deskriptif kuantitatif yang dipersentasekan.

### **C.Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa di SDN Cebongan 03 Salatiga dalam mata pelajaran bahasa indonesia selama tahun ajaran 2023/2024 dengan penerapan model *Project based learning* berbantuan media interaktif, sebagai langkah awal, peneliti melakukan prasiklus di kelas III. Dari data prasiklus, menunjukkan bahwa tingkat kreativitas siswa masih

rendah, sekitar 16,7%, dan hanya sekitar 38% siswa yang mencapai hasil belajar. Oleh karena itu, diperlukan tindakan perbaikan melalui penerapan model *Project based learning* berbantuan media interaktif bertujuan untuk meningkatkan kreativitas dan pencapaian hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa indonesia kelas III.

**Tabel 1 Kamampuan kreativitas siswa tindakan pra siklus**

Rentang skor	Kategori kreativitas	Pra siklus	
		Jumlah	%
30-40	Tinggi	4	16,7%
20-29	Sedang	6	25%
10-19	Rendah	14	58,3%
<b>Jumlah</b>		24	100%

Keterangan :

F = Frekuensi / banyaknya siswa

% = Kreativitas siswa

Berdasarkan data pada Tabel 1, dapat diperhatikan bahwa tingkat kemampuan kreativitas siswa kelas III di SD Cebongan 03 masih terbilang rendah. Pada awalnya, hanya 4 siswa atau sekitar 16,7% dari keseluruhan siswa di kelas III yang dapat diklasifikasikan sebagai memiliki tingkat kreativitas yang tinggi. Sementara itu, terdapat 6 siswa atau

25% dalam kategori kreativitas sedang, dan 14 siswa atau sekitar 58,3% berada dalam kategori kreativitas rendah.

**Tabel 2 Kamampuan kreativitas siswa pada tindakan siklus I dan siklus II**

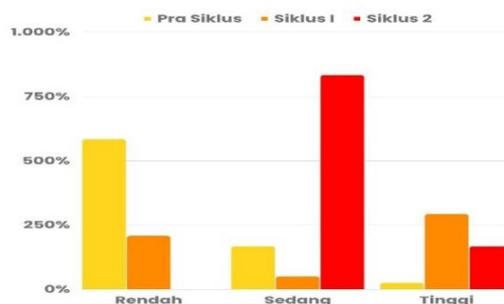
	Kategori	Siklus I		Siklus II	
		F	%	F	%
<b>30-40</b>	Tinggi	12	50%	20	83,3%
<b>20-29</b>	Sedang	7	29,2%	4	16,7%
<b>10-19</b>	Rendah	5	20,8%	0	0%
<b>Jumlah</b>		24	100%	24	100%

Dari data dalam Tabel 2, terlihat bahwa setelah melalui tindakan Siklus I, jumlah siswa dalam kategori tinggi meningkat menjadi 12 siswa atau sekitar 50%. Peningkatan ini berlanjut pada Siklus II, dengan 20 siswa atau sekitar 84% yang termasuk dalam kategori tinggi. Sebelum dimulainya Siklus I, sekitar 25% atau 6 siswa berada dalam kategori tingkat sedang. Setelah melalui tindakan pada siklus I, persentase siswa dalam kategori tingkat sedang meningkat 29,2% atau 7 siswa. Namun, pada Siklus II, jumlah siswa dalam kategori sedang

mengalami penurunan menjadi sekitar 16,7%, atau 4 siswa.

Siswa yang pada awalnya tergolong dalam kategori rendah sekitar 58,3% dari total siswa pada tahap pra-Siklus, dengan jumlah keseluruhan 14 siswa. Setelah menjalani siklus I, persentase siswa dalam kategori rendah sekitar 20,8%, atau 5 siswa. Pada tindakan siklus II, tidak ada siswa dalam kategori tingkat rendah lagi, sehingga persentase dari keseluruhan siswa yang berada dalam kategori ini menjadi sekitar 0%. Hasil tindakan ini menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan, di mana pada Siklus II tidak ada siswa yang memiliki tingkat kreativitas yang rendah. Grafik perbandingan tingkat kreativitas dapat dilihat dalam Gambar 1 berikut.

**Gambar 1 perbandingan kreativitas pra siklus, siklus I, siklus II**



Hasil ini telah memenuhi standar yang telah ditetapkan oleh peneliti, yakni meningkatkan tingkat kreativitas

siswa hingga mencapai 80%. Berdasarkan gambar 1 di atas dapat dicermati bahwa jumlah siswa yang termasuk dalam kategori tinggi adalah 83,3%. Peningkatan dalam kreativitas belajar siswa ini berhasil dengan menggunakan model Project-Based Learning dengan berbantuan media interaktif. Hal ini juga didukung oleh hasil kreativitas yang dicapai setelah menerapkan model pembelajaran project based learning dan berbantuan media interaktif sebagai alat pendukung pembelajaran. Dalam konteks ini, pada tindakan siklus I terdapat peningkatan sebanyak 8 siswa dengan tingkat kreativitas kategori tingkat tinggi dan peningkatan sebanyak 8 siswa dengan tingkat kreativitas belajar tinggi pada tindakan siklus II. Sehingga, dapat diambil kesimpulan penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media interaktif telah berhasil meningkatkan ketrampilan kreativitas siswa di kelas 3 SD N Cebongan 03 Salatiga.

Dalam penelitian ini, menunjukkan hasil belajar kognitif siswa, setelah guru dan siswa melaksanakan proses kegiatan pembelajaran, siswa diberik evaluasi untuk mengukur pemahaman kognitif

mereka tentang materi daur hidup nyamuk.

**Tabel 3 hasil belajar siswa pada tindakan prasiklus**

Kriteria	Pra Siklus	
	F	%
Tuntas	9	37,5%
Tidak tuntas	15	62,5%
Jumlah	24	100%
Nilai Tertinggi		80
Nilai Terendah		30
Nilai Rata-Rata		63,7

Tabel 3 dapat dilihat adanya peningkatan, bahwa terjadi peningkatan dalam jumlah siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dalam hasil belajar. Sebelum tindakan yang dilakukan pada tahap pra-siklus, hanya sekitar 37,5% siswa yang berhasil mencapai KKM.

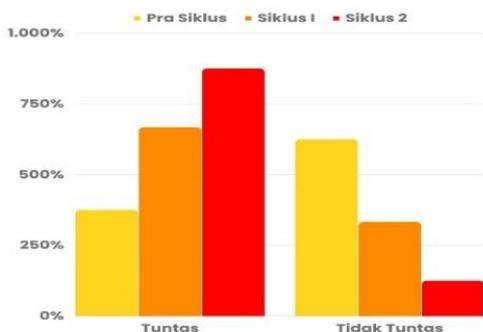
**Tabel 4 hasil belajar siswa pada tindakan siklus I dan siklus II**

Kriteria	Siklus I		Siklus II	
	F	%	F	%
Tuntas	16	66,7%	21	87,5%
Tidak tuntas	8	33,3%	3	12,5%
Jumlah	24	100%	24	100%
Nilai Tertinggi		90		100
Nilai Terendah		50		60
Nilai Rata-Rata		74,6		83,8

Dalam Tabel 4, terdapat data yang menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa setelah menerapkan Model Pembelajaran Project-Based Learning (PjBL) berbantuan media interaktif. Pada Siklus I, persentase siswa yang mencapai ketuntasan meningkat menjadi 66,7%. Kemudian, pada tindakan siklus II, menunjukkan peningkatan lagi dengan hasil belajar siswa 87,5% dari keseluruhan siswa kelas III di kelas.

Hasil penelitian yang menerapkan model *Project based learning* (PjBL) dengan berbantuan media interaktif pada muatan bahasa Indonesia terdapat perbaikan peningkatan hasil belajar siswa. Peningkatan ini terlihat dalam perbandingan antara nilai tindakan pra siklus, siklus I dan siklus II sesuai dengan gambar 2 berikut.

**Gambar 2 Perbandingan ketuntasan hasil belajar pra siklus, siklus I, siklus II**



Hasil penelitian di kelas 3 SD Negeri Cebongan 03 Salatiga menunjukkan bahwa pada pra-siklus, terdapat sebanyak 4 siswa atau 16,7% yang memiliki tingkat hasil belajar dalam kategori tinggi. Selain itu, sebanyak 6 siswa atau 25% memiliki tingkat hasil belajar sedang, dan 14 siswa atau sekitar 58,3% memiliki tingkat hasil belajar rendah. Kemudian, setelah melalui siklus I, terjadi peningkatan di mana 12 siswa atau sekitar 50% mencapai tingkat hasil belajar tinggi, 7 siswa atau sekitar 50% memiliki tingkat hasil belajar sedang, dan 5 siswa atau sekitar 20,8% memiliki tingkat hasil belajar rendah. Ini menunjukkan peningkatan sekitar 33,3%. Hasil dari siklus I ini belum mencapai target yang telah ditetapkan, yaitu mencapai tingkat ketuntasan sebesar 81% atau lebih dari keseluruhan siswa. Hasil siklus I, dilaksanakan rencana untuk memperbaiki hasil pembelajaran yang akan diimplementasikan pada siklus II, dengan tujuan untuk mencapai target yang telah ditetapkan. Pada tindakan siklus II yang dilakukan, dari jumlah keseluruhan 24 siswa, sebanyak 20 siswa atau sekitar 83,3% mencapai tingkat kreativitas tinggi. Sementara itu, hanya 4 siswa atau

16,7% yang memiliki tingkat kreativitas sedang, dan tidak ada siswa yang tergolong dalam kategori kreativitas rendah. Pada kondisi siklus II, terdapat 20 siswa yang mencapai tingkat kreativitas tinggi. Hasil dari siklus II ini berhasil mencapai target yang telah ditetapkan, yaitu mencapai tingkat ketuntasan siswa sebesar 80%.

Kreativitas belajar siswa mengalami peningkatan selaras dengan hasil penelitian sebelumnya (Setiawan, Wardani, & Permana, 2021) penggunaan pendekatan *project based learning* dalam pembelajaran tematik mampu meningkatkan kreativitas siswa. Dengan menerapkan pendekatan *project based learning*, siswa dapat menghadapi masalah, berdiskusi tentang rencana penyelesaian, menyelesaikan permasalahan, dan merespons permasalahan yang dihadapi dengan lebih baik. Hasil penelitian (Sari, Manzilatusifa, & Handoko, 2019) menyimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *project based learning* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa yang sebelumnya berada pada kategori tingkat sedang. Peningkatan tingkat

kreativitas belajar siswa sejalan dalam penelitian yang dilakukan (Natty, Kristin, & Anugraheni, 2019) yang menyatakan bahwa model pembelajaran *Project based learning* berhasil meningkatkan tingkat kreativitas dan prestasi belajar siswa kelas 3 SD.

Penelitian (Nugroho, Pelu & Wahyuni, 2018) menunjukkan bahwa Penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* yang didukung oleh media audio visual terdapat peningkatan kreativitas dan pencapaian hasil belajar dalam pelajaran sejarah. Hal ini terbukti terjadi perbaikan hasil belajar meningkat yang awalnya siswa hanya lulus dengan tingkat kelulusan siswa awalnya hanya mencapai 33,33%, meningkat menjadi 50,0% pada Siklus I, dan kemudian meningkat lebih lanjut menjadi 69,55% pada Siklus II. Sementara itu, terjadi peningkatan kreativitas siswa yang diukur melalui lembar instrumen rubrik observasi dan angket kreativitas siswa. Rata-rata tingkat kreativitas siswa adalah 61,52% pada tindakan siklus I dan pada tindakan siklus II, tingkat rata-rata kreativitas siswa mencapai 70,11%. Persentase rata-rata ketrampilan kreativitas siswa pada

siklus II telah mencapai target yang telah ditetapkan, yaitu 70%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model *project based learning* dengan berbantuan media interaktif dapat meningkatkan hasil belajar dan kreativitas siswa.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dan analisis data, dapat disimpulkan bahwa Penerapan model pembelajaran *Project based learning* (PjBL) berbantuan media interaktif telah berhasil meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa di kelas III SD Negeri Cebongan 03 Salatiga pada semester I Tahun pelajaran 2023/2024.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Agustiana, I. G. A. T., Agustini, R., Ibrahim, M., & Tika, I. N. (2020). Efektivitas Model OPPEMEI untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa. *Journal of Education Technology*, 4(2), 150–160.
- Alzoubi, A. M., Al Qudah, M. F., Albursan, I. S., Bakhiet, S. F., & Abduljabbar, A. S. (2016). The Effect of Creative Thinking Education in Enhancing Creative Self-Efficacy and Cognitive Motivation. *Journal of Educational and Developmental Psychology*, 6(1), 117–130.
- Astuti, R., & Aziz, T. (2019). Integrasi Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini di TK Kanisius Sorowajan Yogyakarta. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 294.
- Beetlestone, Florence. (2012). "Creative Learning: Strategi Pembelajaran Untuk Melesatkan Kreativitas Siswa". Bandung: Nusa Media.
- Facette, Fersita Felicia. (2018). "Hadapi Revolusi Industri 4.0, Kemendikbud Buat Lima Kompetensi". Jakarta: Jawa Pos, 2 Mei 2018.
- Handajani, S., Pratiwi, H., & Mardiyana. (2018). The 21 st Century Skills with Model Eliciting Activities on Linear Program. *Journal of Physics: Conference Series*, 1008(1), 1–7.
- Hartono, D. P., & Asiyah, S. (2018). PjBL Untuk Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa : Sebuah Kajian Deskriptif Tentang Peran Model Pembelajaran PJBL Dalam Meningkatkan. *Jurnal Dosen Universitas PGRI Palembang*, 2(1), 1–11.
- Insyasiska, D., Siti Z., dan Herawati S. 2015. Pengaruh Project Based Learning Terhadap Motivasi Belajar, Kreativitas, Kemampuan Berpikir Kritis dan Kemampuan Kognitif Siswa Pada Pembelajaran Biologi. *Jurnal Pendidikan Biologi* 7(1).
- Jalaluddin. (2016). Model-model Pembelajaran dan Implementasi

- dalam RPP. Media Mutiara Lentera.
- Munandar, U. (2009). Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat. PT Gramedia Utama.
- Natty, R. A., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2019). Peningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran *Project Based Learning* di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(4).
- Nugroho, M. G. T., Pelu, M., & Wahyuni, S. (2018). Penerapan Model Pembelajaran *Project based learning* Dengan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Sejarah. *Jurnal CANDI*, 17(1).
- Nurul 'azizah, A., & Wardani, N. S. (2019). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model *Project based learning* Siswa Kelas V SD. *Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan*, 2(1), 194– 204.
- Nuryati, & Yuniawati, N. (2019). Peningkatan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Kelas SD Awal Usia 6-8 Tahun Melalui Metode Praktikum Membuat. *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 1–10.
- Sari, S. P., Manzilatusifa, U., & Handoko, S. (2019). Penerapan Model *Project Based Learning* (PjBL) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Ekonomi dan Akuntansi*, 5 (2), 119-131
- Saufi, I., & Rizka, M. (2021). Analisis Pengaruh Media Pembelajaran Film Dokumenter Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran*, 6(1), 55-59.
- Setiawan, L, Wardani, N. S., Permana, T. I. (2021). Peningkatan Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran Tematik Menggunakan Pendekatan *Project based learning*. *Jurnal Basicedu* 5(4), 1879-1887
- Shalikhah, Norma Dewi. Ardhin Primadewi dan Muis Sad Iman (2017). Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire Sebagai Inovasi Pembelajaran. *Warta LPM. Magelang: Universitas Muhammadiyah Magelang*.
- Slameto. 2010. Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi (edisi revisi). Jakarta: Rineka Cipta.
- Sukayati, 2008. Penelitian Tindakan Kelas di SD. Yogyakarta: Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Matematika
- Wena, Meda. (2015). Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer. Jakarta: Bumi Aksara.Grant.