

## **PENGARUH PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK DENGAN BERBANTUAN INFOGRAFIS TERHADAP KREATIFITAS SISWA KELAS V SDN 1 WARUNGGUNUNG KABUPATEN LEBAK**

**Abdurohman, Lukman Nulhakim, Izzul Fatawi**

Universitas Terbuka Jakarta

Email: omanscorpio520@gmail.com, lukman.nulhakim@untirta.ac.id,

izzul.official@ecampus.ut.ac.id

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan literasi digital antara kelompok siswa eksperimen yang mendapatkan perlakuan pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media infografis dengan siswa yang mendapatkan pembelajaran *discovery learning*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu dan desain penelitian *randomized pretest-posttest control group design*. Populasi dan sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas V di SDN 1 Warunggunung yang terdiri dari dua kelas. Dengan teknik *undi* diperoleh kelas V-A dengan jumlah siswa 27 orang sebagai sampel dan kelas V-B sebagai kelas kontrol dengan jumlah siswa 27 orang. Hasil penelitian diperoleh: (1) Terdapat pengaruh kreativitas belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan model pembelajaran *discovery learning*, (2) Terdapat pengaruh kreativitas belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media infografis, dan (3) Terdapat perbedaan kreativitas belajar siswa yang diajar melalui penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan game edukasi digital dengan siswa yang diajar melalui penerapan model *discovery learning*. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media infografis terhadap kreativitas belajar siswa kelas V SDN 1 Warunggunung, Kabupaten Lebak.

**Kata kunci:** *project based learning (PjBL), infografis, kreativitas belajar, discovery learning*

### **Abstract**

*This study aims to determine the digital literacy skills between experimental student groups who received Project Based Learning (PjBL) treatment assisted by infographic media and students who received discovery learning. This study uses a quantitative approach with a quasi-experimental method and a randomized pretest-posttest control group design. The population and sample in this study were fifth grade students at SDN 1 Warunggunung consisting of two classes. Using the lottery technique, class V-A with 27 students was obtained as a sample and class V-B as a control class with 27 students. The results of the study obtained: (1) There is an influence on student learning creativity before and after being given the discovery learning **model** treatment, (2) There is an influence on student learning creativity before and after being given the Project Based Learning (PjBL) model treatment assisted by infographic media, and (3) There is a difference in student learning creativity taught through the application of the Project Based Learning (PjBL) model assisted by digital educational games with students taught through the application of the discovery learning model. Thus, it can be concluded that*

*there is an influence of Project Based Learning (PjBL) assisted by infographic media on the learning creativity of class V students at SDN 1 Warunggunung, Lebak Regency.*

**Keywords:** *project based learning (PjBL), infographics, learning creativity, discovery learning word)*

## **Pendahuluan**

Pendidikan harus menjadi bagian penting dalam kehidupan setiap orang. Hal ini harus membantu masyarakat mengembangkan aspirasi dan mendorong mereka untuk mengeksplorasi potensi mereka. Sebagai lembaga pendidikan dan miniatur komunitas, sekolah harus menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan. Siswa memperoleh keterampilan yang sesuai dengan kompetensi inti yang dibutuhkan melalui pembelajaran yang efektif dan berkualitas tinggi. Selain itu, guru harus memahami strategi pembelajaran efektif yang membantu siswa belajar lebih baik dan meningkatkan kreativitasnya selama proses pembelajaran. Hal tersebut juga perlu didukung oleh kompetensi guru, salah satunya adalah kemahirannya dalam memanfaatkan teknologi (Fatawi & Abidin, 2024). Dengan demikian, siswa harus mempunyai kemampuan mengumpulkan, memilih, dan mengelola informasi agar dapat bertahan dalam lingkungan yang terus berubah, tidak pasti, dan kompetitif.

Dunia pendidikan saat ini harus mampu membekali siswa dengan keterampilan yang modern. Keterampilan siswa tersebut meliputi kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah, keterampilan kreatif dan inovatif, serta keterampilan komunikasi dan kerja. Keterampilan tersebut sangat penting bagi siswa untuk bersaing di era Industri 4.0. 4C tersebut adalah Komunikasi, Kolaborasi, Berpikir Kritis dan Pemecahan Masalah (*Critical Thinking and Problem Solving*) dan Kreativitas dan Inovasi (*Creativity and Innovation*) (Facette, 2018).

Setiap orang mempunyai tingkat kreatif. Seni itu kreatif. Kemampuan menciptakan konsep yang berbeda dan unik disebut kreativitas. Menurut Alwasilah, kreativitas adalah kemampuan menciptakan bentuk-bentuk baru, struktur kognitif baru, dan produk baru (Naim, 2019). Guru hendaknya berusaha mencari pendekatan atau model pembelajaran yang mendorong kreativitas siswa untuk meningkatkan keterampilannya. Selain itu, meningkatkan kreativitas siswa membantu mengatasi tantangan pembelajaran abad ke-21 yang memerlukan pemikiran tingkat tinggi. Dengan kemampuan berpikir kreatif siswa dapat dimungkinkan untuk menemukan berbagai macam ide dan solusi penyelesaian masalah. Berpikir kreatif menjadi salah satu kemampuan yang penting bagi siswa saat ini dalam belajar (Sugandi *et al.*, 2022)

Kreativitas tidak memerlukan penciptaan sesuatu yang baru dan istimewa. Siswa dapat mencoba mengkomunikasikan idenya untuk menciptakan sesuatu yang unik. Siswa dapat mencoba menghubungkan informasi yang diperoleh sebelumnya dan melakukan perubahan pada pekerjaannya. Kreativitas dapat membantu orang menjelaskan dan mendeskripsikan konsep-konsep abstrak (Beetlestone, 2013). Keterampilan yang disebutkan mungkin mencakup rasa ingin tahu dan antusiasme, eksplorasi dan penemuan. Pada hakikatnya, keterampilan-keterampilan ini menjadi ciri siswa. Dengan keterampilan atau kemampuan tersebut, siswa memahami konsep-konsep abstrak dan menggunakan kemampuannya dalam memahami abstraksi yang telah dipelajarinya.

Menurut Guilford, kreativitas siswa dapat diukur berdasarkan aspek *aptitude* dan *non aptitude*. Aspek *aptitude* meliputi: (1) *Fluency*, (2) *Flexibility*, (3) *Originality*, dan (4) *Elaborative* (Munandar, 2016). Sedangkan aspek *non aptitude* meliputi: (1) Rasa ingin tahu, (2) Bersifat imajinatif, (3) Merasa tertantang oleh kemajemukan, (4) Berani mengambil risiko, dan (5) Sifat menghargai (Kauffman & Stenberg, 2016).

Salah satu tanggung jawab terpenting yang harus dipenuhi lembaga pendidikan adalah meningkatkan kepercayaan diri dan kemampuan kreatif siswa. Sampai saat ini metode tradisional masih banyak digunakan dalam proses belajar mengajar. Metode ini hanya berfokus pada peningkatan hasil belajar, namun tidak mengarahkan siswa pada kreativitas dalam kegiatan pembelajaran. Penyebab lain mengapa kreativitas siswa tidak berkembang pada saat pembelajaran adalah karena siswa terlalu terbiasa berpikir sistematis dan kemampuannya dalam menjawab dengan bebas serta memecahkan masalah terhambat olehnya (Nashori & Mucharram, 2012).

Masih banyak kegiatan pembelajaran di kelas yang justru menghambat kreativitas siswa dalam belajar. Pembelajaran seperti ini biasanya menuntut siswa untuk menghafalkan apa yang dianggap penting oleh guru. Guru umumnya tidak menyukai situasi dimana siswa mengajukan pertanyaan di luar diskusi. Kondisi seperti ini jelas mematikan kreativitas siswa sehingga harus dihindari dalam pembelajaran (Mulyasa, 2019).

SDN 1 Warunggunung, Kecamatan Warunggunung, biasanya menggunakan pendekatan pembelajaran di kelas konvensional atau berbasis ceramah dimana siswa hanya mendengarkan apa yang diajarkan. Oleh karena itu, pembelajaran hanya berfokus pada peningkatan kecerdasan siswa dan bukan pada peningkatan kreativitas karyanya. Namun dalam mempelajari simulasi numerik, siswa tidak hanya harus memahami teorinya saja, tetapi juga menerapkannya hingga tercipta karya yang bermanfaat bagi dirinya dan orang lain. Di sekolah, pembelajaran yang dipimpin guru juga menjadi masalah: gaya mengajar guru dan komunikasi yang monoton membuat siswa kehilangan minat belajar. Padahal, pemilihan gaya mengajar yang tepat sangat penting untuk hasil belajar yang baik (Hasri, 2021).

Banyak model pembelajaran yang digunakan untuk mendorong siswa berkreasi terutama dalam membuat dan berkarya. Misalnya saja model pembelajaran proyek yang dinilai dapat meningkatkan kreativitas dan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam merencanakan dan membuat proyek. Model ini dapat memberdayakan guru dalam mengelola pembelajaran kelas melalui implementasi proyek.

Pembelajaran berbasis proyek adalah model pengajaran komprehensif yang dapat mendorong anak untuk berpikir tentang apa yang mereka lakukan dan bukan sekedar mempelajarinya (Smith, 2016). Pembelajaran berbasis proyek merupakan pendekatan pembelajaran yang menggunakan konteks dunia nyata untuk membantu siswa mempelajari konsep dan pengetahuan penting serta pemecahan masalah. Dengan bantuan model ini, siswa dapat merefleksikan pemikiran dan sudut pandangnya serta mengambil keputusan yang mempengaruhi hasil proyek dan pembelajaran secara keseluruhan (Rita *et al.*, 2020). Model pembelajaran ini dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja mandiri. Model ini juga dapat mendorong siswa untuk menerapkan apa yang diketahuinya dan dipelajari melalui inkuiri dan pemecahan masalah (Wena, 2015).

Pembelajaran berbasis proyek memiliki beberapa manfaat untuk pendidikan (Siskawati *et al.*, 2020): (1) Meningkatkan kemampuan siswa untuk memecahkan masalah kompleks dan menjadi lebih aktif; (2) Memberikan siswa kemampuan untuk memanfaatkan media

yang ada dan membuat bahan untuk karya seni dan teknologi melalui prinsip ergonomis, higienis, tepat, cepat, ekologis, dan metakognitif, dan (3) Dapat memungkinkan siswa menghasilkan produk, wawasan, dan landasan pengembangan untuk teknologi baru atau kearifan lokal.

Mengetahui tingkat kreativitas siswa dalam belajar dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap topik tertentu. Dapat memberikan dampak positif bagi siswa, membantu guru dalam proses pembelajaran dan memberikan informasi untuk mengidentifikasi kemampuan belajar kreatif siswa terkait mata pelajaran tertentu. masalah (Siregar, 2020).

Karena sering meniru contoh yang diberikan guru dan menerima informasi dari berbagai sumber, siswa kesulitan membuat yang baru. Oleh karena itu, hasil pekerjaan siswa seringkali sama dengan contoh yang diberikan guru. Sulitnya siswa dalam melaksanakan proyek karena kemampuan setiap siswa terbatas (Nuryati *et al.*, 2020). Selain itu dijelaskan bahwa faktor penghambat kreativitas siswa adalah: (1) strategi pengajaran yang tidak maksimal sehingga tujuan tidak tercapai, oleh karena itu diperlukan model teknis yang sesuai dengan kemampuan belajar, (2) siswa mempunyai latar belakang, keterampilan, dan keterampilan yang berbeda, dan terdapat diferensial gaya belajarnya sehingga tidak dapat memiliki keterampilan yang sama (Nuryati *et al.*, 2020).

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis proyek memberikan dampak terhadap kreativitas siswa. Model pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan kreativitas siswa pada materi Ekosistem siswa Kelas V SDIT LHI. Kreativitas adalah keterampilan penting di abad ke-21. Guru harus membantu siswa meningkatkan kreativitasnya selama proses pembelajaran (Widiastuti *et al.*, 2020).

Siswa MTs Al-Inayah Manado mempunyai kreativitas belajar yang sangat rendah atau lebih tepatnya motivasi belajar yang sangat rendah. Pembelajaran tradisional membuat siswa bosan. Kreativitas siswa dalam belajar menunjukkan hasil yang baik setelah diterapkan model pembelajaran proyek (Rahman & Kairupan, 2019). Model pembelajaran berbasis proyek dapat membantu siswa lebih kreatif, menghasilkan ide, dan menyelenggarakan pembelajaran tentang pencemaran lingkungan di kelas. X MIA-1 SMA Negeri Sipirok 1 (Lubis, 2018). Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara kreativitas siswa dengan keterlaksanaan model pembelajaran proyek. Model ini dimulai dengan mengidentifikasi permasalahan utama, membuat rencana proyek, membuat jadwal, memantau kemajuan proyek dan terakhir mengevaluasi hasil proyek. Ini mendorong siswa untuk menjadi lebih kreatif dan terampil dalam merancang dan melaksanakan proyek.

Pembelajaran melalui infografis merupakan komponen tambahan yang dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam belajar. Penyelenggaraan pendidikan yang didukung oleh tersedianya berbagai fasilitas dan teknologi serta sumber belajar harus mampu menghasilkan sumber daya manusia yang mempunyai modal yang cukup untuk masa depan yang mampu bersaing dalam persaingan global. Oleh karena itu, pendidikan harus mampu menggali dan mengembangkan keterampilan seluruh peserta didik (Wiidadnyana *et al.*, 2014). Dengan kata lain, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini telah membantu lembaga pendidikan menghasilkan sumber daya manusia yang lebih baik dan berdaya saing di era globalisasi saat ini.

Ada sesuatu tentang media pengajaran di kelas yang tidak bisa diabaikan. Hal ini dapat dipahami karena proses belajar siswa terfokus pada berbagai kegiatan yang memberikan

pengetahuan dan pemahaman baru tentang kehidupan sekarang dan masa depan. Dalam situasi seperti itu, media pengajaran merupakan penunjang efektif yang membantu proses pembelajaran.

Sarana dan prasarana pendukung seperti alat dan media sangat diperlukan untuk menunjang pembelajaran di kelas. Alat dan alat komunikasi sering digunakan bersamaan dengan istilah media pembelajaran atau sebagai penggantinya. Dengan menggunakan alat seperti media ini diharapkan hubungan komunikasi menjadi lebih baik sehingga prosesnya dapat berjalan lancar dan maksimal (Taufiq *et al.*, 2014). Media fisik apa pun yang digunakan untuk menyampaikan suatu subjek disebut media. Dalam hal ini media pembelajaran dapat berupa buku, modul, tape recorder, kaset, kamera video, televisi, radio, film, slide, foto dan komputer. Pembelajaran menggunakan media interaktif tersebut dapat menghasilkan lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melaksanakan proses pembelajaran secara efektif dan efisien (Nulhakim, 2013).

Media sangat penting dalam pembelajaran karena membantu siswa lebih memahami apa yang diajarkan. Pemanfaatan teknologi dan komunikasi sebagai media pendukung proses pembelajaran juga mengedepankan pendidikan dan penilaian pembelajaran dengan sebaik-baiknya, sehingga hasil belajar siswa mencapai KKM.

Media pembelajaran merupakan alat untuk menjelaskan bagian-bagian kurikulum yang sulit dijelaskan secara lisan. Dengan menggunakan bahan pembelajaran maka materi pelajaran menjadi lebih sederhana dan jelas, dan hanya dijelaskan bagian-bagian materi pelajaran yang kurang jelas saja. sesuai dengan misi media massa, yaitu ketika penjelasan diberikan. Dengan demikian, salah satu ciri media pendidikan adalah kemampuannya merangsang indera penciuman, peraba, pendengaran dan penglihatan siswa (Mochamad, 2018). Sedangkan media yang sering digunakan dalam kegiatan belajar mengajar di Indonesia ditandai dengan media grafis, media audio dan media stop proyeksi (Sadiman, 2015).

Media visual, seperti halnya media lainnya, berfungsi menyampaikan pesan dari sumber kepada penerima. Saluran yang digunakan berkaitan dengan indera penglihatan. Simbol komunikasi visual mengandung pesan yang ingin disampaikan. Memahami makna simbol penting untuk keberhasilan komunikasi. Selain tujuan umumnya, grafik juga dapat menarik perhatian, memperjelas ide, dan mengilustrasikan atau memperindah fakta yang mungkin hilang atau terabaikan jika tidak direpresentasikan.

Media pembelajaran ini diperkenalkan untuk mendorong siswa mengembangkan minat membaca. Infografis merupakan representasi visual dari kumpulan data, informasi dan desain (Susetyo, 2015). Informasi yang diperlukan dalam bentuk huruf atau angka kemudian diubah menjadi kombinasi gambar dan teks yang lebih sederhana, sehingga pembaca dapat dengan cepat memahami baik gambar maupun pesannya. Selain itu, karena otak manusia umumnya lebih mudah menyimpan informasi dalam bentuk gambar dibandingkan dengan tulisan yang membosankan, maka lebih mudah bagi siswa untuk membuat diagram atau peta sendiri. Menggunakan bahasa atau frasa dengan gambar yang lebih menarik juga sangat efektif. Hal ini memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis masalah berpengaruh terhadap kreativitas belajar siswa. Penelitian sebelumnya menemukan bahwa siswa kelas VII-J SMP Negeri 42 Surabaya bisa lebih kreatif jika belajar melalui media infografis (Nikmah *et al.*, 2023). Hasil yang sama juga ditemukan bahwa siswa

kelas VIIB SMPN 1 Kandema dapat lebih kreatif dalam belajar dengan menggunakan infografis Canva (Aryani, 2022).

Dengan dasar dari uraian dan fenomena yang dikemukakan di atas, maka perlu adanya penelitian yang mengkaji mengenai kreativitas belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia yang diterapkan pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) atau *Discovery Learning*. Penelitian dilakukan di SDN 1 Warunggunung, Kabupaten Lebak. Tujuan dari penelitian adalah mengetahui dan menganalisis pengaruh dan perbedaan perbedaan kreativitas belajar siswa yang diajar dengan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan infografis dibandingkan dengan yang diajar menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning*.

### Metode Penelitian

Sesuai dengan tujuan penelitian yaitu. untuk mendapatkan gambaran empiris mengenai model pembelajaran yang paling efektif untuk meningkatkan hasil belajar, maka penelitian ini dilakukan secara kuantitatif yaitu. menggunakan metode penelitian eksperimental. Secara khusus penelitian eksperimen ini menggunakan teknik *Quasi Experiment* atau eksperimen lapangan. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre-test* dan *post-test group*. Dua kelompok penelitian digunakan dalam penelitian ini, yaitu. kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen adalah kelompok yang menggunakan model pembelajaran PjBL dengan menggunakan media infografis, sedangkan kelompok kontrol belajar secara normal.

Tabel 1. Desain Penelitian

<i>Class</i>	<i>Pre-Test</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post-Test</i>
<i>Experiment (V B)</i>	O <sub>1</sub>	X <sub>1</sub>	O <sub>2</sub>
<i>Control (V A)</i>	O <sub>3</sub>	X <sub>2</sub>	O <sub>4</sub>

Keterangan :

O<sub>1</sub> : Pemberian *Pre-test* pada kelas eksperimen.

O<sub>2</sub> : Pemberian *Post-test* pada kelas eksperimen.

O<sub>3</sub> : Pemberian *Pre-test* pada kelas kontrol.

O<sub>4</sub> : Pemberian *Post-test* pada kelas kontrol.

X<sub>1</sub> : Ada perlakuan pada kelas eksperimen (*Project Based Learning* berbantuan Infografis).

X<sub>2</sub> : Tidak ada perlakuan pada kelas kontrol (*Discovery Learning*)

Sampel yang digunakan adalah keseluruhan siswa Kelas IV SDN 1 Banjaririgasi Kecamatan Lebakgedong sebanyak 54 siswa yang dibagi menjadi dua kelompok masing-masing berjumlah 27 siswa. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan Teknik Sampling Jenuh, dimana semua populasi dalam penelitian ini dijadikan sampel. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dan non-tes. Alat analisis yang digunakan pada penelitian ini adalah *Independent Samples t-Test* dan ANOVA.

## Hasil dan Pembahasan

### Hasil Penelitian

#### 1. Data Hasil Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Berikut adalah data hasil kreativitas belajar kelas eksperimen siswa Kelas V SDN 1 Warunggunung, Kecamatan Warunggunung.

**Tabel 2.**  
**Rekapitulasi Hasil *Pre-Test* Kreativitas Belajar Siswa**

Skor (Nilai)	Hasil Pretest	
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Skor Maksimal	8,00	7,00
Skor Minimum	3,00	1,00
<b>Rata-rata</b>	<b>5,11</b>	<b>3,44</b>

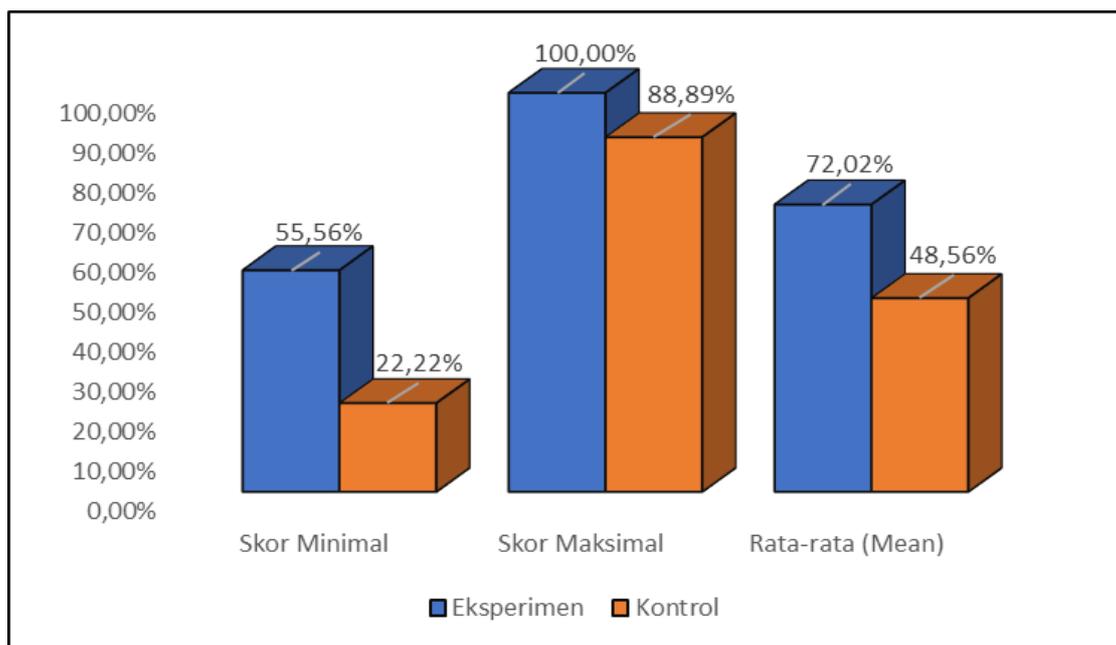
Berdasarkan Tabel 2. diperoleh bahwa maksimal *pre-test* kreativitas belajar pada materi Menjadi Warga Dunia Kelas V SD terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol mempunyai perbedaan. Peneliti menggunakan soal *pre-test* sebanyak 10 soal Pilihan Ganda (PG). Soal *pre-test* digunakan sebelum memulai proses pembelajaran, tujuan diberikan soal *pre-test* yaitu untuk melihat kemampuan awal siswa apakah ada peningkatan setelah mengikuti proses pembelajaran. Berdasarkan tabel di atas nilai *pre-test* kelas eksperimen mempunyai nilai maksimal sebesar 8,00 sedangkan pada kelas kontrol nilai *pre-test* maksimal juga sama yaitu sebesar 7,00. Namun, perbedaannya adalah nilai rata-ratanya, untuk kelas eksperimen nilai rata-ratanya 5,11 dan untuk kelas kontrol rata-ratanya 3,44.

**Tabel 3.**  
**Rekapitulasi Hasil *Post-Test* Kreativitas Belajar Siswa**

Skor (Nilai)	Hasil Post-Test	
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Skor Maksimal	10,00	8,00
Skor Minimum	5,00	3,00
Rata-rata	7,33	4,96

Berdasarkan Tabel 3. diperoleh bahwa maksimal *post-test* kreativitas belajar pada materi Menjadi Warga Dunia Kelas V SD terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol mempunyai perbedaan. Pada nilai *post-test* yang diperoleh pada kelas eksperimen lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol. Setelah dilaksanakan pembelajaran pada kelas eksperimen pada pokok materi Menjadi Warga Dunia Kelas V SD nilai *post-test* diperoleh mengalami peningkatan sama halnya pada kelas kontrol. Akan tetapi pada peningkatan tersebut berbeda di nilai rata-rata kelas eksperimen 7,33, nilai minimum sebesar 5,00, dan nilai maksimal sebesar 10,00, sedangkan pada kelas kontrol rata-ratanya sebesar 4,96, nilai minimum sebesar 3,00, dan nilai maksimal 8,00.

Selanjutnya, hasil dari ketercapaian kreativitas belajar pada materi Menjadi Warga Dunia Kelas V SD terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol mempunyai perbedaan ditunjukkan pada Gambar 1.



**Gambar 1.**  
**Perbandingan Ketercapaian Indikator Kreativitas Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Berdasarkan Gambar 1. diperoleh bahwa untuk skor minimal (terkecil) dari kelas eksperimen adalah 55,56%, dan kelas kontrol sebesar 22,22%. Skor maksimal untuk kelas eksperimen sebesar 9,00 dan kelas kontrol 7,00. Nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 100,00% dan untuk kelas kontrol sebesar 88,89%.

Berdasarkan indikatornya, persentase ketercapaian kreativitas belajar disajikan pada Tabel 4.

**Tabel 4.**  
**Ketercapaian Indikator Kreativitas Belajar Siswa**

No.	Sub-Indikator	Persentase Ketercapaian (%)	
		Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
1	Kelancaran ( <i>Fluency</i> )	76,54%	60,49%
2	Keluwesasan ( <i>Fleksibility</i> )	77,78%	48,15%
3	Keaslian ( <i>Originalitas</i> )	75,93%	44,44%
4	Penguraian ( <i>Elaboration</i> )	55,56%	35,19%
<b>Rata-rata</b>		<b>72,02%</b>	<b>48,56%</b>

Berdasarkan Tabel 4. diperoleh bahwa terdapat perbedaan persentase untuk setiap indikatornya. Persentase ketercapaian untuk kelas eksperimen adalah 72,02%, termasuk kategori kreatif, lebih tinggi dibandingkan dengan ketercapaian pada kelas kontrol sebesar 48,56%, termasuk kategori kurang kreatif.

## 2. Hasil Uji N-Gain

### a. Uji N-Gain untuk Kelas Ekperimen

Data hasil penelitian untuk kelas ekperimen diperoleh nilai maksimal (data terbesar) sebesar 10,00, rata-rata *pre-test* sebesar 5,11, dan rata-rata *post-test* sebesar 7,33, sehingga nilai N-Gain adalah sebesar 0,454, maka kreativitas belajar kelas eksperimen, yaitu kelas dengan penerapan model pembelajaran PjBL berbantuan infografis termasuk kategori sedang.

### b. Uji N-Gain untuk Kelas Kontrol

Data hasil penelitian untuk kelas kontrol diperoleh nilai maksimal (data terbesar) sebesar 7,5, rata-rata *pre-test* sebesar 3,75, dan rata-rata *post-test* sebesar 4,50, sehingga nilai N-Gain adalah sebesar 0,333, maka kreativitas belajar kelas kontrol, yaitu kelas dengan penerapan model pembelajaran *discovery learning* termasuk kategori sedang.

## 3. Hasil Uji Hipotesis

### a. Uji Hipotesis Kelas Kontrol

Berikut adalah hasil uji hipotesis pengaruh model pembelajaran *discovery learning* terhadap kreativitas belajar siswa.

**Tabel 5.**  
**Hasil Uji Hipotesis Kelas Kontrol**

		Skor Siswa Kelas Kontrol		
		Equal variances assumed	Equal variances not assumed	
Levene's Test for Equality of Variances	F	.160		
	Sig.	.691		
t-test for Equality of Means	t	-4.318	-4.318	
	df	52	51.589	
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	
	Mean Difference	-1.66667	-1.66667	
	Std. Error Difference	.38600	.38600	
	95% Confidence Interval of the Difference	Lower	-2.44122	-2.44137
		Upper	-.89211	-.89196

**Sumber:** Hasil Pengolahan Data dengan SPSS Ver. 26 (2024)

Berdasarkan hasil analisis yang ditunjukkan pada Tabel 5., hasil uji *Independent Samples t-Test* didapatkan nilai *t*-hitung sebesar -4,318 dengan nilai signifikansi (*p-value*) sebesar  $0,000 < 0,05$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa tolak  $H_0$  atau terima  $H_1$ , hal ini menerangkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran *discovery learning* terhadap kreativitas belajar siswa Kelas V SDN 1 Warunggunung, Kecamatan Warunggunung.

### b. Uji Hipotesis Kelas Eksperimen

Berikut adalah hasil uji hipotesis pengaruh model *Project Based Learning* (PJBL) berbantuan infografis terhadap kreativitas belajar.

**Tabel 6.**  
**Hasil Uji Hipotesis Kelas Eksperimen**

**Independent Samples Test**  
Skor Siswa Kelas Eksperimen

Pengaruh Pembelajaran Berbasis Proyek Dengan Berbantuan Infografis Terhadap Kreativitas Siswa Kelas V SDN 1 Warunggunung Kabupaten Lebak

		Equal variances assumed	Equal variances not assumed	
Levene's Test for Equality of Variances	F	1.801		
	Sig.	.185		
t-test for Equality of Means	t	-6.814	-6.814	
	df	52	50.068	
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	
	Mean Difference	-2.22222	-2.22222	
	Std. Error Difference	.32613	.32613	
	95% Confidence Interval of the Difference	Lower	-2.87666	-2.87726
		Upper	-1.56779	-1.56719

**Sumber:** Hasil Pengolahan Data dengan SPSS Ver. 26 (2024)

Berdasarkan hasil analisis yang ditunjukkan pada Tabel 4.17, hasil uji *Independent Samples t-Test* didapatkan nilai *t*-hitung sebesar -6,814 dengan nilai signifikansi (*p-value*) sebesar  $0,000 < 0,05$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa tolak  $H_0$  atau terima  $H_1$ , hal ini menerangkan bahwa ada pengaruh model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan infografis terhadap kreativitas belajar siswa Kelas V SDN 1 Warunggunung, Kecamatan Warunggunung.

**c. Uji Hipotesis Perbedaan Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Uji ketiga ini untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan kreativitas belajar antara siswa yang diterapkan model pembelajaran *discovery learning* (kelas kontrol) dengan perlakuan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan infografis (kelas eksperimen). Berikut adalah hasil uji hipotesis dengan menggunakan perangkat lunak SPSS Ver. 26.

**Tabel 7.**  
**Hasil Uji Perbedaan Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen**  
**ANOVA**

Skor Kontrol v.s. Eksperimen					
	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	75.852	1	75.852	45.356	.000
Within Groups	86.963	52	1.672		
Total	162.815	53			

**Sumber:** Hasil Pengolahan Data dengan SPSS Ver. 26 (2024)

Berdasarkan hasil analisis yang ditunjukkan pada Tabel 4.18, hasil uji ANOVA didapatkan nilai *F*-hitung sebesar 45,356 dengan nilai signifikansi (*p-value*) adalah  $0,000 < 0,05$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan kreativitas belajar siswa Kelas V SDN 1 Warunggunung, Kecamatan Warunggunung yang diajar menggunakan model PjBL berbantuan infografis dengan yang diajar menggunakan model *discovery learning*. Dari hasil perbedaan nilai rata-rata, penerapan model PjBL berbantuan infografis diperoleh nilai rata-rata kreativitas belajar adalah 6,61 lebih besar dibandingkan dengan nilai rata-rata kreativitas belajar siswa yang diajarkan dengan menerapkan model pembelajaran *discovery learning*, yaitu 4,50. Hal ini menunjukkan bahwa kreativitas belajar siswa dengan penerapan model PjBL berbantuan infografis lebih baik dibandingkan dengan yang diterapkan model pembelajaran *discovery learning*.

**Pembahasan**

## 1. Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Terhadap Kreativitas Belajar Siswa

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil kreativitas belajar siswa kelas V SDN 01 Warunggunung, Kecamatan Warunggunung melalui pembelajaran model *discovery learning* menunjukkan bahwa nilai rata-ratanya adalah 3,44 saat *pre-test*, dan meningkat menjadi 4,96 saat *post-test*. Selanjutnya, hasil uji N-Gain diperoleh nilai sebesar 0,333 yang menunjukkan bahwa kreativitas belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran *discovery learning* termasuk kategori sedang. Hasil uji *Independent Samples Test* diperoleh nilai signifikansi (*p-value*) sebesar 0,000 yang artinya terdapat pengaruh yang signifikan menunjukkan adanya pengaruh kreativitas belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan model pembelajaran *discovery learning*.

*Discovery learning* adalah metode pembelajaran yang menerapkan *inquiry-based instruction*. Metode pembelajaran *discovery learning* akan mendorong siswa untuk menyelidiki sendiri, membangun pengalaman dan pengetahuan masa lalu, menggunakan intuisi, imajinasi, kreativitas, mencari informasi baru untuk menemukan fakta, korelasi, juga kebenaran baru. Dalam hal ini, belajar tidak sama dengan menyerap apa yang dikatakan atau dibaca, tetapi siswa akan belajar mencari jawaban dan solusi sendiri secara aktif. Lebih lanjut lagi, merujuk pada Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016, pengertian *discovery learning* yaitu pembelajaran berbasis masalah yang bertujuan untuk mengembangkan instrumen penilaian proyek yang layak digunakan dan sebagai salah satu inovasi pengembangan penilaian secara lebih operasional.

Dalam pembelajaran *discovery learning*, guru berperan penting sebagai pembimbing untuk memberikan kesempatan kepada siswa agar lebih aktif terlibat dalam kegiatan belajar mengajar. Dalam menyiapkan model pembelajaran ini, guru harus mengetahui sintak pembelajaran *discovery learning*. *Pertama*, Pemberian rangsang (*stimulation*). Tahap *stimulation* ini artinya tahap memberi rangsangan. Guru akan memulai kegiatan pembelajaran dengan mengajukan pertanyaan, contoh-contoh atau referensi lainnya, anjuran membaca buku, dan aktivitas belajar lainnya kepada para peserta didik. Kegiatan tersebut akan mengarah pada persiapan pemecahan masalah dan *critical thinking*. Fungsi dari tahap ini adalah untuk menyiapkan dan membantu peserta didik mengeksplorasi materi pelajaran. Peserta didik akan dihadapkan dengan pertanyaan atau masalah relevan untuk menumbuhkan rasa ingin tahunya dan mencari jawaban atas pertanyaan tersebut. Tahap ini juga berfungsi untuk menyiapkan kondisi interaksi belajar yang dapat mengembangkan dan membantu peserta didik. *Kedua*, pernyataan atau identifikasi masalah (*problem statement*). Dalam tahap berikutnya ini, guru akan memberi peserta didik pernyataan atau identifikasi masalah. Guru akan memberi kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi berbagai macam agenda-agenda masalah yang relevan dengan bahan pelajaran. Masalah tersebut diambil berdasarkan hasil stimulasi. Setelahnya, salah satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis atau jawaban sementara atas pertanyaan masalah. *Ketiga*, pengumpulan data *data collection*. Saat eksplorasi peserta didik berlangsung, guru juga memberi kesempatan kepada para peserta didik untuk mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya yang relevan. Setelah itu, peserta didik harus membuktikan apakah benar atau tidaknya hipotesis. Fungsi utama dari tahapan ini adalah untuk menjawab pertanyaan atau membuktikan benar tidaknya hipotesis dari tahapan sebelumnya. Mereka akan mengumpulkan berbagai informasi, membaca literatur, mengamati objek, melakukan wawancara dengan narasumber, melakukan uji coba dan hal lainnya untuk membuktikan hipotesis. *Keempat*, pengolahan data (*data*

*processing*. Tahap *data processing* (pengolahan data) merupakan tahap di mana guru mengajak peserta didik untuk melakukan kegiatan mengolah data dan informasi yang telah diperoleh di tahap sebelumnya. Data dan informasi yang sudah dikumpulkan baik lewat wawancara, observasi, dan sebagainya. Berbagai data tersebut akan dikumpulkan lalu ditafsirkan. Prosesnya dimulai dari diolah, diacak, diklasifikasikan, dan ditabulasi. Kalau perlu bahkan sampai dihitung dengan cara serta ditafsirkan pada tingkat kepercayaan tertentu. *Kelima*, pembuktian (*verification*). Pada tahap ini, guru akan memberi peserta didik kesempatan untuk melakukan pemeriksaan secara cermat dalam membuktikan apakah benar atau tidaknya hipotesis yang telah mereka tetapkan tadi dengan temuan alternatif. Setelah itu, dihubungkan dengan hasil dari *data processing*. Proses belajar akan berjalan dengan baik saat guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan teori, atau pemahaman melalui contoh-contoh yang mudah jumpai dalam kehidupan. *Keenam* (tahap terakhir), penarikan kesimpulan (*generalization*). Ini merupakan tahap terakhir dalam *discovery learning*. Pada tahap ini guru akan meminta peserta didik untuk menarik sebuah kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum. Kesimpulan juga berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama dan memperhatikan hasil verifikasi.

Dalam konteks pembelajaran di SDN 01 Warunggunung, Kecamatan Warunggunung diperoleh bahwa penerapan model pembelajaran *discovery learning* pada siswa Kelas V dengan materi “Menjadi Warga Dunia” masih menunjukkan hasil yang kurang memuaskan, siswa secara keseluruhan termasuk kategori kurang kreatif, ditunjukkan rata-rata persentase ketercapaian kreativitas belajar siswa sebesar 48,56%. Hasil pengukuran kreativitas belajar siswa yang terdiri dari empat indikator, hasil terbesar adalah indikator kelancaran (*fluency*) sebesar 60,49% dan yang terendah adalah indikator penguraian (*elaboration*) sebesar 35,19%. Hasil tersebut dapat dijelaskan bahwa dalam penerapannya masih terdapat kendala, diantaranya: (1) keterbatasan waktu, (2) kurangnya sumber daya, (3) beragamnya kualitas dan keterampilan siswa, (4) kurangnya pemahaman siswa terhadap tema yang diajarkan di kelas, (5) siswa sering mengalami kesulitan dalam membentuk opini, membuat prediksi, atau menarik kesimpulan, (6) guru ternyata masih belum mahir mengelola pembelajaran *discovery learning*, (7) guru kurang mampu memantau kegiatan belajar secara efektif. Dari ketujuh aspek tersebut, hal yang menjadi permasalahan utama dalam penelitian ini adalah masalah keterbatasan waktu.

Hasil penelitian ini sejalan dengan sejumlah penelitian sebelumnya, seperti penelitian Pujiastuti *et al.* (2022) yang menyimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *discovery learning* dapat mempengaruhi kreativitas kolase siswa pada mata pelajaran SBdP di kelas IV di SDN 2 Banyuresmi. Hasil yang sama juga ditunjukkan pada penelitian Muizzah & Fatkhiyani (2023) yang menyimpulkan bahwa model *discovery learning* dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa kelas V MI Raudlatus Shiblyan Indramayu.

Berdasarkan hal tersebut maka dapat disimpulkan bahwa walaupun terdapat peningkatan kreativitas belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkan model pembelajaran *discovery learning* pada siswa Kelas V SDN 01 Warunggunung, Kecamatan Warunggunung, Kabupaten Lebak pelajaran Bahasa Indonesia materi “Menjadi Warga Dunia”.

## **2. Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) Berbantuan Infografis Terhadap Kreativitas Belajar Siswa**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil kreativitas belajar siswa kelas V SDN 01 Warunggunung, Kecamatan Warunggunung melalui pembelajaran model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan infografis menunjukkan bahwa nilai rata-ratanya adalah 5,11 saat *pre-test*, dan meningkat menjadi 7,33 saat *post-test*. Selanjutnya, hasil uji N-Gain diperoleh nilai sebesar 0,454 yang menunjukkan bahwa kreativitas belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan infografis termasuk kategori sedang. Hasil uji *Independent Samples Test* diperoleh nilai signifikansi (*p-value*) sebesar 0,000 yang artinya terdapat pengaruh yang sangat signifikan kreativitas belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan infografis.

Pada perkembangan kreativitas siswa, peran pendidik dalam proses kegiatan belajar sangat berpengaruh. Kreativitas siswa akan muncul, jika pendidik yang menjadi fasilitator di dalam kelas juga mempunyai kemampuan kreativitas memadai. Salah satu model pembelajaran yang bisa membangun kreativitas siswa adalah *Project Based Learning* (PjBL). Model pembelajaran berbasis proyek (PjBL) adalah model yang dilandasi dengan paham konstruktivisme sosial, dimana mengarah pada kegiatan yang mengatur lingkungan untuk berlangsungnya pembelajaran yaitu interaksi antara siswa dengan lingkungan belajarnya. Lingkungan belajar disini yaitu adanya interaksi dengan siswa lain untuk menemukan ide-ide baru atau memecahkan masalah yang terjadi dalam kelompoknya. Model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dilandasi oleh teori belajar konstruktivisme yang menekankan bahwa siswa memiliki keterampilan secara kolaboratif untuk mengontrol dan mengatur proses berpikirnya.

Pada penelitian ini, produk akhir yang muncul sebagai hasil belajar siswa yaitu infografis. Peneliti memilih infografis karena dapat memudahkan siswa dalam menyajikan informasi secara visual sehingga pembaca mudah memahaminya. Infografis merupakan sarana penyampaian informasi yang mengedepankan kreativitas visual. Melalui bantuan visualisasi data grafis yang menarik, informasi yang diberikan oleh siswa akan lebih mudah menarik perhatian publik. Selain itu, adanya infografis bertujuan untuk meningkatkan pemahaman pembaca karena pesan yang dikirimkan terkandung dalam simbol dan gambar.

Model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media infografis dapat menjadi solusi yang efektif dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa. Model PjBL mengintegrasikan pembelajaran dalam konteks proyek nyata, di mana siswa terlibat dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi suatu proyek. Salah satu aspek dari pembelajaran berbasis proyek adalah keterampilan kolaborasi, dimana siswa diajarkan untuk bekerja sama dan bergotong royong dalam mencapai tujuan bersama. Dalam model PjBL, siswa bekerja sama dalam tim untuk merencanakan dan melaksanakan proyek, sehingga mereka belajar untuk bekerja sama dan saling mendukung satu sama lain

Penggunaan media infografis sebagai alat bantu pembelajaran akan memperkaya pengalaman siswa dalam memahami informasi dari suatu kegiatan proyek yang dilaksanakan. Infografis yang menarik dan mudah dipahami akan membantu siswa memvisualisasikan konsep-konsep yang kompleks dengan lebih baik, yang merupakan aspek dari keterampilan berpikir kritis dan kreatif. Dengan melihat secara langsung aspek-aspek yang terkait dengan suatu proyek melalui infografis, siswa dapat mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam tentang materi pembelajaran. Selain itu, penggunaan media infografis juga mencerminkan pentingnya keterampilan

komunikasi, dimana siswa belajar untuk menyampaikan informasi dengan cara yang jelas dan menarik.

Ditinjau dari hasil penilaian kreativitas belajar melalui penerapan model pembelajaran PjBL berbantuan infografis dengan empat indikator diperoleh hasil bahwa rata-rata persentase ketercapaian mencapai 72,02%, termasuk kategori kreatif. Hasil tersebut menunjukkan bahwa para siswa di Kelas V SDN 01 Warunggunung, Kecamatan Warunggunung sudah mampu memanfaatkan media internet guna mencari bahan-bahan atau materi sesuai dengan materi yang diajarkan. Kemudian, hasil pengukuran kreativitas belajar berdasarkan empat indikator, hasil terbesar adalah indikator keluwesan (*flexibility*) sebesar 77,78% dan yang terendah adalah indikator penguraian (*elaboration*) sebesar 55,56%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran PjBL berbantuan infografis telah cukup efektif.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya, seperti penelitian Indriani *et al.* (2024) yang menyimpulkan, bahwa terdapat perbedaan kreativitas siswa kelas IV SDN Ciracas 07 yang signifikan antara kelompok yang diajar dengan model pembelajaran berbasis proyek dengan kelompok yang diajar dengan pembelajaran langsung. Hasil yang sama juga ditunjukkan pada penelitian Aryani (2022) yang menyimpulkan, bahwa model PjBL dengan infografis Canva efektif diterapkan pada pembelajaran IPS di kelas VIIB SMP N 1 Kandeman Batang.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan kreativitas belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkan model pembelajaran PjBL berbantuan infografis pada siswa Kelas V SDN 01 Warunggunung, Kecamatan Warunggunung, Kabupaten Lebak pelajaran Bahasa Indonesia materi Menjadi Warga Dunia., perubahan tersebut masih masih dikategorikan sedang atau cukup efektif.

### **3. Perbedaan Kreativitas Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) Berbantuan Infografis dengan yang Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning***

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari hasil uji ANOVA dapat disimpulkan terdapat perbedaan kreativitas belajar siswa Kelas V SDN 1 Warunggunung, Kecamatan Warunggunung yang diajar menggunakan model PjBL berbantuan infografis dengan yang diajar menggunakan model *discovery learning*. Dari hasil perbedaan nilai rata-rata, penerapan model PjBL berbantuan infografis diperoleh nilai rata-rata kreativitas belajar siswa adalah 7,33 lebih besar dibandingkan dengan nilai rata-rata kreativitas belajar siswa yang diajarkan dengan menerapkan model pembelajaran *discovery learning*, yaitu 4,96. Hal ini menunjukkan bahwa kreativitas belajar siswa dengan penerapan model PjBL berbantuan infografis lebih baik dibandingkan dengan yang diterapkan model pembelajaran *discovery learning*.

Jika dibandingkan dengan siswa yang diajar dengan model pembelajaran *discovery learning*, siswa yang menggunakan model pembelajaran PjBL mendapatkan hasil belajar yang lebih besar. Keadaan tersebut dapat terjadi karena pada model pembelajaran *discovery learning* waktu menjadi kendala utama, sehingga materi yang dibelajarkan menjadi tidak optimal, dan dampaknya banyak informasi yang tidak tersampaikan kepada siswa.

Sedangkan penekanan pada model pembelajaran PjBL berbantuan infografis bagi siswa adalah terlibat dan mampu menyelesaikan suatu permasalahan yang telah dihadirkan.

PjBL juga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan melibatkannya dalam pembelajaran. Keterbatasan waktu dapat diatasi karena siswa dapat lebih fokus mencari bahan atau sumber informasi. Pada model pembelajaran ini siswa dapat diarahkan untuk bersama-sama belajar dalam kelompok serta para siswa dapat bekerja sama untuk memecahkan permasalahan yang disetujui semua anggota dalam kelompok tersebut.

Disetiap kegiatan pembelajaran terdapat komponen pembelajaran yang didalamnya saling terhubung satu sama lain, dan tentunya keberhasilan dalam suatu kegiatan pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa hal. Diantaranya yaitu faktor eksternal dalam keberhasilan suatu kegiatan pembelajaran adalah penggunaan model pembelajaran didalam kelas. Model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan infografis merupakan salah satu yang diharapkan dapat diterapkan oleh guru karena dapat diterima, membuat pembelajaran lebih mudah bagi siswa, dan juga menciptakan lingkungan yang menyenangkan dimana siswa dapat belajar secara aktif dalam pembelajaran.

Hasil penelitian ini sejalan dengan sejumlah penelitian sebelumnya, seperti penelitian Utami *et al.* (2022) yang menyimpulkan bahwa siswa yang diterapkan *Project Based Learning* mendapatkan nilai lebih baik dibandingkan dengan siswa yang diterapkan model pembelajaran *Discovery Learning*. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa hasil belajar Sistem Komputer yang diajarkan menggunakan *Project Based Learning* lebih tinggi dibandingkan yang diajarkan menggunakan *Discovery Learning*. Hasil yang sama juga ditunjukkan pada penelitian Kusumaningtyas *et al.* (2020) yang menyimpulkan bahwa model PjBL berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa, dan hasilnya lebih baik daripada penerapan model *discovery learning* pada siswa kelas X SMA Negeri 7 Bandar Lampung.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang sangat signifikan dalam kreativitas belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan infografis dengan siswa yang diajar melalui model pembelajaran *discovery learning* pada siswa Kelas V SDN 01 Warunggunung, Kabupaten Lebak pelajaran Bahasa Indonesia materi Menjadi Warga Dunia. Dari kedua model tersebut, model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan infografis lebih efektif dibandingkan dengan penerapan model pembelajaran *discovery learning*.

### **Kesimpulan**

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa: (1) Terdapat pengaruh kreativitas belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan model pembelajaran *discovery learning* pada siswa kelas V SDN 01 Warunggunung, Kecamatan Warunggunung; (2) Terdapat pengaruh kreativitas belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan infografis pada siswa kelas V SDN 1 Warunggunung, Kecamatan Warunggunung; dan (3) Terdapat perbedaan kreativitas belajar siswa pada siswa Kelas V SDN 1 Warunggunung, Kecamatan Warunggunung yang diajar melalui penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan infografis dengan siswa yang diajar melalui penerapan model *discovery learning*, dan lebih baik dibandingkan dengan yang diterapkan model pembelajaran *discovery learning*. Kreativitas belajar siswa Kelas V SDN 1 Warunggunung, Kecamatan Warunggunung dengan penerapan model PjBL berbantuan

infografis lebih baik dibandingkan dengan yang diterapkan model pembelajaran *discovery learning*.

## BIBLIOGRAFI

- Aryani, W. D. (2022). Implementasi Model PjBL Dengan Infografis CANVA Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar IPS Peserta Didik VIIB SMPN 1 Kandeman. *RISTEK: Jurnal Riset, Inovasi Dan Teknologi Kabupaten Batang*, Vol. 7, No. 1, 37-49
- Beetlestone, F. (2013). *Creative Learning: Strategi Pembelajaran. Untuk Melesatkan Kreativitas Siswa*. Edisi, Cet.5. Bandung: Nusa Media
- Facette, F. F. (2018). *Hadapi Revolusi Industri 4.0, Kemendikbud Buat Lima Kompetensi*. Jakarta: Jawa Pos
- Fatawi, I. dan Abidin, A. A. (2024). Self-Reflection and Peer Feedback Practices: An Exploratory Study on the Sekolah Penggerak Program. *Journal of Education and Religious Studies (JERS)*, Vol. 04, No. 03, 90-101
- Hasri, K. S. (2021). Analisis gaya mengajar guru dalam proses pembelajaran al-quran dan hadist di MAN 1 Kendari. *Jurnal Kependidikan*, Vol. 13 No. 1, 7-17
- Indriani, H. P., Irdalisa, dan Hartini, T. I. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) terhadap Kemampuan Literasi Sains dan Kreativitas Peserta Didik Kelas IV pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Ilmiah Multidisipin*, Vol. 2, No. 1, 11-18
- Kauffman, J. C. dan Stenberg, R. J. (2016). *The International Handbook Of Creativity*. Cambridge University Press.
- Kusumaningtyas, N., Sikumbang, D., dan Hasnundiah, N. (2020). Pengaruh Model Project Based Learning (PjBL) Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik. *Jurnal Bioterdidik*, Vol. 8, No. 2, 11-19
- Lubis, F. A. (2018). Upaya meningkatkan kreativitas siswa melalui model project based learning. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas dan Pengembangan Pembelajaran*, Vol. 1 No. 3, 192-201
- Mochamad, K. R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Adobe Flash CS 6 Berbasis Android Pada Materi Perdagangan Internasional Kelas XI IPS SMA. *JUPE*, Vol. 6, No. 3, 282-289
- Muizzah, I. dan Fatkhiyani, K. (2023). Upaya Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Menggunakan Model Discovery learning Mata Pelajaran IPA. *Caruban: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol. 6, No. 2, 193-203
- Mulyasa, E. (2019). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Naim, N. (2019). *Menjadi Guru Inspiratif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Nashori, F. dan Mucharam, R. D. (2012). *Mengembangkan Kreativitas Dalam Perspektif Psikologi Islam*. Yogyakarta: Menara Kudus
- Nikmah *et al.*, (2023). Penilaian Kreativitas Siswa Melalui Produk Infografis Dalam Project Based Learning. *Jurnal Dialektika Pendidikan IPS*, Vol. 3, No.2, 239-251.
- Nulhakim, L. (2013). Pengembangan Media dan Sumber Belajar. *Bahan Ajar*. Serang: Universitas Tirtayasa.

- Nuryati, D. W., Masitoh, S., dan Arianto, F. (2020). Pengaruh Project Based Learning Terhadap Kreativitas Peserta Didik di Masa Pandemi. *Educate: Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol. 5, No. 2, 98-106
- Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah
- Pujiastuti, D. A., Agusti, S. P., dan Munawar, E. T. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran Kolasemata Pelajaran Sbdp Di Kelas IV SD. *Caxra: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, Vol. 2, No. 2, 116-123
- Rahman, M. S. dan Kairupan, E. (2019). Implementasi Model Pembelajaran Project Based Learning untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Al Qur'an dan Hadis. *Jurnal Ilmiah Iqra'*, Vol. 13, No. 2, 15-40
- Rita, E., Citraning, R., dan Mustofiyah, L. (2020). Penerapan pembelajaran project based learning terhadap kreativitas dan hasil belajar kognitif siswa SMA Kelas X pada materi pencemaran lingkungan. *Jurnal Ilmu Kependidikan*, Vol. 3, No. 2, 71-77
- Sadiman, A. S. (2015). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada
- Siregar, H. (2020). Kreativitas Siswa dalam Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Evaluasi Education*, Vol. 1, No. 1, 21-26
- Siskawati, G. H., Mustaji, dan Bachri, B. S. (2020). Pengaruh *Project Based Learning* Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa pada Pembelajaran Online. *Educate: Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol. 5, No. 2, 31-42
- Smith, C. S. (2016). Using Problem Based Learning to Increase Computer Self Efficacy in Taiwanese Students. *Interactive Learning Enviroments*. Vol. 25, No. 3, 1-14
- Sugandi, A. I., Bernard, M., dan Linda, L. (2022). Meningkatkan Kemampuan Bepikir Kreatif melalui Penerapan Pendekatan Saintifik Berbantuan VBA Excel. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, Vol. 6, No. 2, 111-121
- Susetyo, H. R., Bahrudin, M. & Windarti, T. (2015). Efektivitas Infografis sebagai Pendukung Mata Pelajaran IPS Pada Peserta Didik Kelas 5 SDN Kepatihan di Kabupaten Bojonegoro. *Jurnal ArtNouveau*, Vol. 4, No. 1, 1-12.
- Taufiq, M., Dewi, N. R. dan Widiyatmoko, A. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Terpadu Berkarakter Peduli Lingkungan Tema "Konservasi" Berpendekatan Science-Edutainment. *JPII (Jurnal Pendidikan IPA Indonesia)*, Vol. 3, No. 2, 140-145
- Utami, M. D., Hanafi, I., dan Nurhidayat, D. (2019). Perbandingan Model Pembelajaran Project Based Learning Dengan Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer Kelas X Multimedia SMK Negeri 7 Jakarta. *Jurnal PINTER*, Vol. 3, No. 1, 27-31
- Wena, M. (2015). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporar*. Jakarta: Bumi Aksara Grant
- Widiastuti, A., Istihapsari, V., dan Afriady, D. (2020). Meningkatkan Kreativitas Siswa Melalui *Project Based Learning* pada Siswa Kelas V SDIT LHI. *Jurnal Prosiding Pendidikan Profesi Guru*, Vol. 1 No. 1, 1430-1440

Pengaruh Pembelajaran Berbasis Proyek Dengan Berbantuan Infografis Terhadap  
Kreatifitas Siswa Kelas V SDN 1 Warunggunung Kabupaten Lebak

Widiadnyana I W., Sadia I W., dan Suastra I W. (2014). Pengaruh Model Discovery Learning Terhadap Pemahaman Konsep IPA dan Sikap Ilmiah Siswa SMP. *e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi IPA*, Vol. 4, No. 2, 1-13

---

**Copyright holder:**

Nama Author (Tahun Terbit)

**First publication right:**

Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia

**This article is licensed under:**

