

**PENGARUH PROJECT BASED LEARNING DALAM PROYEK
PENGUATAN PROFIL PELAJAR PANCASILA TERHADAP
KREATIVITAS SISWA KELAS V DI SDN 176 PALEMBANG**

Nadia Zahirah¹, Kabib Sholeh², Sylvia Lara Syaflin³

¹PGSD FKIP Universitas PGRI Palembang

²PGSD FKIP Universitas PGRI Palembang

³PGSD FKIP Universitas PGRI Palembang

[¹nadiakartika3103@gmail.com](mailto:nadiakartika3103@gmail.com), [²habibsholeh978@gmail.com](mailto:habibsholeh978@gmail.com), [³Sylvialaras@gmail.com](mailto:Sylvialaras@gmail.com)

ABSTRACT

This study is motivated by the problem of low student creativity and lack of motivation to actively participate in learning, especially in the subject of the Pancasila Learner Profile Strengthening Project (P5) at Public Elementary School 176 Palembang. The purpose of this study is to examine the effect of Project Based Learning in the Pancasila Learner Profile Strengthening Project on students' creativity in entrepreneurship-themed material with the project topic "learning to become an entrepreneur" (making handicrafts from recycled materials). The research subjects were fifth-grade students at Public Elementary School 176 Palembang. This quantitative study used a True Experimental Design with a Posttest-Only Control Group Design. Data collection techniques included observation, interviews, questionnaires, creativity product assessment sheets, and documentation. Data analysis involved normality tests, homogeneity tests, and hypothesis testing. The results of the Kolmogorov-Smirnov and Shapiro-Wilk tests showed a significance value (Sig.) > 0.05, indicating normal data distribution. The homogeneity test showed a significance value of 0.249, meaning the data were homogeneous. The creativity questionnaire data were then analyzed using an Independent Sample T-test, which showed a significance value (2-tailed) of 0.000 < 0.05, meaning the null hypothesis was rejected and the alternative hypothesis was accepted. Thus, it can be concluded that Project Based Learning in the Pancasila Learner Profile Strengthening Project has a significant effect on the creativity of fifth-grade students at Public Elementary School 176 Palembang.

Keywords: Creativity, Project Based Learning (PjBL), P5

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh sebuah permasalahan rendahnya tingkat kreativitas siswa serta kurangnya motivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) di SD Negeri 176 Palembang. Adapun pun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh Project Based Learning dalam Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila terhadap kreativitas siswa pada materi bertemakan kewirausahaan dengan topik proyek "belajar menjadi pengusaha" (Membuat

kerajinan tangan dari barang bekas), dengan subjek penelitian siswa kelas V di SD Negeri 176 Palembang. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif menggunakan metode True Experimental Design dengan Posttest-Only Control Design. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu berupa observasi, wawancara, tes angket (kuesioner), lembar penilaian kreativitas produk, dan dokumentasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini yaitu uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Hasil analisis uji Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa nilai (Sig.) > 0,05 artinya data berdistribusi normal. Kemudian dari hasil analisis uji homogenitas menunjukkan bahwa nilai sig. 0,249 artinya data bersifat homogen. Selanjutnya, data angket kreativitas di analisis dengan uji Independent Sample T-test yang menunjukkan bahwa nilai sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$ yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dapat disimpulkan dengan pernyataan “ Adanya Pengaruh Project Based Learning Dalam Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Terhadap Kreativitas Siswa Kelas V Di SD Negeri 176 Palembang”.

Kata Kunci : Kreativitas, Project Based Learning (PjBL), P5

A. Pendahuluan

Kreativitas dalam pendidikan di Indonesia menjadi aspek yang penting dalam suatu upaya untuk meningkatkan kualitas suatu pendidikan secara keseluruhan. Dalam semua aspek kehidupan kreativitas tetaplah di butuhkan selain itu juga menjadi salah satu kunci untuk menghadapi tantangan di masa yang akan datang. Dengan berbagai macam budaya dan sumber daya manusia yang melimpah. Pendidikan yang kreatif dapat membantu siswa untuk lebih berinovasi, berpikir kritis, dan mudah beradaptasi dengan sebuah perubahan yang cepat (Lestari & zakiah, 2019, hal. 1).

Kreativitas ialah kemampuan untuk menghasilkan ide – ide, kreasi, dan inovasi – inovasi baru yang orisinal. Bukan sekedar menciptakan sesuatu dari awal, tetapi juga melihat sesuatu yang sudah ada lalu dikembangkan dengan cara baru yang belum terpikirkan sebelumnya (Jumadi, 2024, hal. 8).

Indikator kreativitas pada anak dapat dilihat dari beberapa aspek, seperti kemampuan berfikir divergen, keterampilan memecahkan masalah, serta kemampuan berkolaborasi dengan temannya. Pengukuran kreativitas tidak hanya pada hasil proyek, tetapi juga ada pada kemampuan berpikir kritis dan

menghasilkan sesuatu kolaborasi yang nyata. Hal ini, penelitian terhadap kreativitas anak harus dilakukan secara holistik, dan mempertimbangkan berbagai aspek yang ada.

Namun adanya pendekatan pembelajaran berbasis Project Based Learning ini menjadi suatu metode yang efektif untuk membantu mengembangkan kreativitas pada anak dan mendorong anak lebih aktif dalam pembelajaran, selain itu juga dapat membantu para pendidik dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih inovatif, kreatif, efektif, bermakna dan menyenangkan . Pada hakikatnya, proses pembelajaran menjadi inti dari seluruh susunan proses pendidikan, yang menjadi salah satu masalah pada kegiatan proses belajar mengajar di sekolah ialah, bisa jadi muncul dari siswa itu sendiri, guru, sarana prasarana, media pembelajaran, lingkungan serta faktor lainnya (Sholeh et al., 2019) PjBL ini menempatkan siswa dalam situasi yang nyata dimana mereka harus memikirkan ide-ide kreatif untuk merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi proyek yang akan mereka selesaikan.

Project Based Learning, juga dikenal sebagai pembelajaran berbasis proyek yang merupakan pendekatan pendidikan yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih menggunakan sistem pembelajaran kolaboratif yang mengintegrasikan masalah dunia nyata dan aplikasi praktis, sehingga efektif dalam menumbuhkan pengetahuan dan kreativitas (Mujiburrahman et al., 2022, hal. 93). Proses pembelajaran yang efektif tidak lepas dari peran sumber belajar yang digunakan di dalam kelas, Sumber belajar adalah segala sesuatu yang mendukung proses pembelajaran termasuk sistem pelayanan, bahan pembelajaran, dan lingkungan. Sumber belajar tidak hanya sebatas pada bahan dan alat pembelajaran , tetapi juga mencakup tenaga, biaya dan fasilitas sarana dan prasarana yang disediakan oleh sekolah tersebut (syafliin,2022).

Pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) efektif meningkatkan kemampuan siswa, kreativitas, motivasi belajar, dan produktivitas. Siswa didorong merancang masalah dan mencari penyelesaiannya sendiri, sehingga

mereka dapat berpikir kreatif, solutif, dan kritis. Metode ini juga membantu siswa mengelola informasi dengan baik dan menghasilkan produk nyata dari kreativitas mereka.

Dalam Kurikulum Merdeka, strategi pembelajaran berbasis proyek penguatan profil pelajar pancasila (P5) digunakan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di tingkat sekolah dasar. Tujuan utamanya adalah membentuk karakter yang baik dan keterampilan inovatif pada siswa, tidak hanya menguasai pengetahuan akademis tetapi juga non-akademis.

Berdasarkan hasil observasi peneliti yang dilakukan pada tanggal 21 Oktober 2024 dengan kepala sekolah SDN 176 Palembang. Penerapan metode *Project Based Learning* ini masih tergolong baru di sekolah tersebut, Meskipun beberapa guru telah mencoba mengintegrasikan metode ini dalam pembelajaran, belum ada penelitian yang secara khusus mengkaji pengaruh PjBL di Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila terhadap kreativitas siswa di sekolah tersebut. Hal ini menjadi penting untuk diteliti agar dapat memberikan gambaran

yang jelas mengenai efektivitas metode ini pada SDN 176 Palembang.

Selain itu peneliti juga melakukan observasi bersama guru kelas V di sekolah tersebut, ditemukan kesulitan yang sering di alami dalam pembelajaran proyek penguatan profil pelajar pancasila ialah: Dalam setiap proyek, siswa harus memiliki kesempatan untuk mengeksplorasi ide-ide kreatif mereka. Namun observasi menunjukkan, kreativitas siswa kelas V masih tergolong rendah dalam menghasilkan ide-ide baru dan kreasi baru dalam pembuatan kerajinan tangan dari barang-barang bekas, dikarenakan banyak siswa yang cenderung pasif dan hanya mengikuti instruksi guru tanpa memberikan kontribusi yang berarti. Dibuktikan dengan hasil kerajinan tangan yang sudah pernah dibuat oleh siswa sebelumnya dengan hasil kerajinan yang hampir sama dan tidak memiliki inovasi yang berbeda. Hal ini mengakibatkan kurangnya keberagaman dan inovasi dalam hasil kerja mereka.

Dalam proyek pembuatan kerajinan tangan dalam pembelajaran proyek penguatan profil pelajar

pancasila, seringkali siswa hanya sekedar menyalin ide yang sudah ada tanpa berusaha mengembangkan atau menciptakan sesuatu yang baru. Kondisi tersebut tidak hanya mempengaruhi hasil akhir proyek, namun juga berdampak negatif terhadap kreativitas siswa. Ketika siswa tidak didorong untuk berkontribusi, mereka kehilangan kesempatan untuk berpikir kreatif dan mempraktikkan pemecahan masalah. Kreativitas yang seharusnya menjadi salah satu tujuan utama PjBL, namun terhambat karena siswa merasa tidak mempunyai tanggung jawab dan motivasi untuk berinovasi. Selain itu juga Model atau metode pembelajaran konvensional yang sering guru lakukan selama proses pembelajaran juga tidak memicu kreativitas pada siswa. Hal ini menyebabkan siswa tidak begitu aktif selama proses pembelajaran berlangsung dan menyebabkan rendahnya minat belajar siswa Serta tingkat kreativitas pada siswa karna kurangnya motivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dan jarang nya proses pembelajaran yang menggunakan metode pembelajaran yang inovatif dan menarik minat belajar siswa.

Kreativitas siswa kelas V di SDN 176 Palembang, perlu mendapatkan perhatian khusus, mengingat usia tersebut merupakan masa penting dalam perkembangan kognitif dan emosional. Pada usia ini, siswa mulai menunjukkan minat yang lebih besar terhadap berbagai aktivitas, dan mereka lebih terbuka untuk bereksperimen dengan ide-ide baru. Oleh karena itu, penerapan PjBL diharapkan dapat memfasilitasi siswa dalam eksplorasi kreativitas mereka. Berdasarkan permasalahan tersebut diperlukan suatu model pembelajaran yang dapat menarik bagi siswa dan dapat membuat siswa berpartisipasi aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran tersebut. Salah satu jawaban yang menjanjikan dapat mengatasi tantangan ini adalah model pembelajaran *Project Based Learning*. Model pembelajaran berbasis *Project Based Learning* adalah pendekatan pembelajaran yang menekankan pada proyek yang relevan pada kehidupan nyata sehari-hari. Didalam model ini, diyakini dapat membantu siswa berfikir kritis, berkolaborasi dengan baik, mengembangkan kreativitas,

membantu mendorong siswa aktif dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh PjBL dalam P5 terhadap kreativitas siswa kelas V di SDN 176 Palembang. Dengan menggunakan metode kuantitatif eksperimen, diharapkan dapat diperoleh data yang valid dan dapat diandalkan. *Project Based Learning* Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) bertemakan kewirausahaan dengan topik proyek: Belajar Menjadi Pengusaha (Membuat Kerajinan Tangan Dari Barang Bekas) yang dimaksud pada penelitian ini adalah eksperimen secara langsung pembuatan kerajinan tangan dengan menggunakan barang bekas seperti botol plastik, kaleng, kertas, kain dan lain-lain serta kawat bulu untuk menjadi bahan dasar keterampilan yang akan membentuk suatu kerajinan tangan yang indah sesuai imajinasi dan kreativitas siswa.

Penggunaan barang bekas menjadi kerajinan tangan juga dapat mengurangi pencemaran lingkungan untuk mendorong siswa dalam aksi mitigasi perubahan iklim agar kelestarian lingkungan tetap terjaga.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi yang berguna bagi guru dan pihak sekolah dalam mengembangkan metode pembelajaran yang lebih efektif, serta menciptakan lingkungan belajar yang inovatif dan menyenangkan.

Berdasarkan penjelasan tersebut dan didukung dengan penelitian-penelitian yang relevan, peneliti memilih siswa kelas V SDN 176 Palembang, dengan menerapkan *Project Based Learning* dalam Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5). Hal ini diharapkan dapat membantu meningkatkan kreativitas siswa. Maka penulis akan melakukan penelitian dengan judul: "Pengaruh *Project Based Learning* Dalam Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Terhadap Kreativitas Siswa Kelas V Di SDN 176 Palembang".

B. Metode Penelitian

Metode penelitian pendidikan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid, terpecah, dan netral dengan tujuan untuk dapat ditemukan, memberi gambaran membuktikan, dikembangkan, dan menciptakan suatu ilmu, produk, tindakan baru sehingga dapat digunakan untuk

memahami, memecahkan, serta mengantisipasi masalah dan membuat kemajuan dalam bidang pendidikan (Sugiyono, 2023, p. 9). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen. Metode eksperimen merupakan salah satu metode kuantitatif, digunakan apabila peneliti ingin melakukan uji coba untuk mencari pengaruh variabel independen (perlakuan) tertentu terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi yang dapat terkendali (Sugiyono, 2023, p. 127).

Jenis penelitian ini True experimental design. Menurut Sugiyono (2023, p. 132) “True experimental design (eksperimen yang betul-betul) karna desain ini, peneliti dapat mengontrol semua variabel luar yang mempengaruhi jalannya eksperimen”. Dengan bentuk desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah posttest-only control design di karnakan dalam design ini terdapat dua kelompok masing-masing dipilih secara random (R). Kelompok pertama diberikan perlakuan (X) yang disebut kelompok eksperimen dan kelompok yang tidak di beri perlakuan dinamakan

kelompok kontrol. Rancangan posttest-only control design dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Design Penelitian
(Sumber: Sugiyono,2023)

Keterangan :

R : Random

X : Perlakuan yang diberikan

O₁ : hasil setelah perlakuan

O₂: hasil tanpa perlakuan

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Angket Kreativitas

Nilai untuk mengetahui kreativitas siswa didapatkan dari angket yang diisi oleh siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun hasil angket yang diperoleh oleh siswa dikelas eksperimen yang menggunakan model Project Based Learning disajikan dalam tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Angket Siswa Kelas Eksperimen

NO	Persentase Ketercapaian	Kategori Kreativitas	Frekuensi	%
1	80,1 % - 100 %	Sangat Kreatif	25	81%
2	60,1 % - 80 %	Kreatif	6	19%
3	40,1 % - 60%	Cukup Kreatif	0	0%
4	20,1 % - 40%	Kurang Kreatif	0	0%
5	0,0 % - 20 %	Tidak Kreatif	0	0%
Jumlah			31	100%

Berdasarkan tabel tersebut terlihat bahwa capaian siswa kelas

eksperimen pada angket kreativitas. Dari 31 siswa tidak ada siswa yang berada pada cukup Kreatif, kurang kreatif dan tidak kreatif, kemudian pada kategori sangat kreatif terdapat 25 siswa, 6 siswa berada pada kategori kreatif. Rekapitulasi angket kreativitas kelas eksperimen berada di. Sedangkan hasil angket kreativitas siswa di kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional disajikan pada tabel 2 berikut.

Tabel 2. Capaian siswa kelas control pada angket kreativitas

NO	Presentase Ketercapaian	Kategori Kreativitas	Frekuensi	%
1	80,1% - 100%	Sangat Kreatif	1	3%
2	60,1% - 80%	Kreatif	6	19%
3	40,1% - 60%	Cukup Kreatif	23	75%
4	20,1% - 40%	Kurang Kreatif	1	3%
5	0,0% - 20%	Tidak Kreativitas	0	0%
Jumlah			31	100%

Tabel 2 merupakan tabel capaian siswa kelas kontrol pada angket kreativitas. Pada tabel tersebut terlihat dari 31 siswa bahwa terdapat capaian yang bervariasi, tidak ada siswa yang berada pada kategori tidak kreatif. Terdapat 1 siswa yang berada pada kategori sangat kreatif, 6 siswa berada pada kategori kreatif, dan 23 siswa berada pada kategori cukup kreatif. Berikut ini kesimpulan berupa persentase nilai yang diperoleh kelas

eksperimen dan kelas kontrol berdasarkan kemampuan pada masing-masing indikator kreativitas

NO	Dimensi	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
		Pencapaian	Kreteria	Pencapaian	Kreteria
1	Fluency	79%	Kreatif	59%	Cukup Kreatif
2	Flexibility	96%	Sangat Kreatif	47%	Cukup Kreatif
3	Originality	90%	Sangat Kreatif	48%	Cukup Kreatif
4	Elaborasi	88%	Sangat Kreatif	57%	Cukup Kreatif
Rata-Rata		88%	Sangat Kreatif	53%	Cukup Kreatif

yang disajikan dalam tabel 3.

Tabel 3. Perbandingan Persentase Kreativitas Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Pada Masing-masing Indikator

Dari tabel 3 terlihat bahwa capaian siswa kelas eksperimen sebesar 79% sedangkan kelas kontrol 59% untuk indikator fluency. Hasil ini dapat diartikan bahwa siswa di kelas eksperimen tersebut memiliki kemampuan untuk menghasilkan dan mengembangkan ide-idenya yang lebih baik dibandingkan kelas kontrol hal ini menunjukkan bahwa pengaruh Project Based Learning yang diterapkan di kelas eksperimen berkontribusi positif terhadap kemampuan mengembangkan ide-ide para siswa. Pada Indikator Flexibility, presentase skor rata-rata siswa kelas eksperimen sebesar 96%, sedangkan kelas kontrol memiliki presentase lebih kecil, yaitu 47% dengan selisih 49%.

Selisih tersebut jauh lebih besar dari indikator fluency, sehingga dapat dikatakan bahwa kemampuan siswa kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Sedangkan untuk indikator originality, presentase skor rata-rata siswa kelas eksperimen sebesar 90%, presentase ini berselisih 42% dengan kelas kontrol yang memiliki capaian sebesar 48%. Selisih tersebut menunjukkan bahwa perbedaan pembelajaran yang diberikan memberikan dampak yang signifikan untuk indikator originality.

Dalam hal ini ketercapaian presentase kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol pada indikator originality. Pada indikator terakhir yaitu elaboration, presentase skor rata-rata siswa kelas eksperimen sebesar 88% dan kelas kontrol sebesar 53%, dengan selisih 35%. Kemampuan elaborasi siswa di kelas eksperimen membuktikan bahwa mereka mampu dalam mengembangkan ide-ide baru, sedangkan kelas kontrol masih dalam kategori cukup. Kesimpulan yang dapat diperoleh bahwa Secara keseluruhan, indikator pencapaian

kelas eksperimen dengan penerapan model Project Based Learning lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Sehingga dapat dikatakan bahwa *model Project Based Learning* yang digunakan dalam kelas eksperimen efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa dan memiliki pengaruh yang positif terhadap siswa.



Gambar 2. Grafik Perbandingan Angket Kreativitas Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol

Dapat dilihat pada gambar 2 Grafik Perbandingan Angket Kreativitas Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol diatas menunjukkan perbandingan pencapaian hasil angket kreativitas antara kelas eksperimen dan kelas kontrol berdasarkan empat aspek: *fluency, flexibility, Originality* Elaborasi. Kelas eksperimen menunjukkan presentase yang lebih tinggi di bandingkan kelas kontrol.

Hasil Penilaian Lembar Kreativitas Produk

Pembuatan kerajinan tangan dilakukan dalam rangka memberikan pembelajaran kepada para siswa agar kreatif dalam memanfaatkan sampah daur ulang/ barang bekas yang ada disekitar lingkungan siswa menjadi barang yang berguna. Penilaian produk siswa disesuaikan dengan rubrik penilaian produk yang terdiri dari tiga tahap yaitu tahap perencanaan produk, pelaksanaan dan hasil produk. Adapun hasil akhir penilaian produk kerajinan tangan dari barang bekas dapat dilihat pada table 4 dibawah ini:

Tabel 4. Nilai akhir penilaian produk kerajinan tangan

Pertemuan ke-1		
Kelas	Nilai Rata-Rata Produk	Kategori
Eksperimen	92%	Sangat Kreatif
Kontrol	71%	Kreatif
Pertemuan ke-2		
Kelas	Nilai Rata-Rata Produk	Kategori
Eksperimen	93%	Sangat Kreatif
Kontrol	70%	Kreatif
Pertemuan ke-3		
Kelas	Nilai Rata-Rata Produk	Kategori
Eksperimen	95%	Sangat Kreatif
Kontrol	72%	Kreatif
Rata-Rata Nilai Kelas Eksperimen = $92+93+95= 280:3= 93$ (Sangat Kreatif)		
Rata-Rata Nilai Kelas Kontrol = $71+70+72 = 213:3 = 71$ (Kreatif)		

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui hasil produk kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata sebesar 93 dalam kategori “sangat

kreatif” sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata produk sebesar 71 dengan kategori “kreatif”, hasil produk kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata lebih besar dibandingkan kelas kontrol.

Analisis Data

Analisis tahap awal untuk memenuhi salah satu persyaratan uji hipotesis adalah data harus berdistribusi normal. Dengan uji normalitas data dapat diketahui berdistribusi normal atau tidak berdistribusi normal. Uji normalitas dilakukan terhadap hasil kemampuan siswa menjawab angket. Uji normalitas dilakukan dengan bantuan SPSS 26. Adapun rekapitulasi hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality							
Kelas	Statistik	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		df	Sig.	Statistik	df	Sig.	
Posttest	Normal	156	.31	.853	.921	31	.825
Eksperimen	Normal	138	.31	.150	.945	31	.118

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan uji normalitas di atas didapatkan hasil nilai signifikan (Sig.) pada uji Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk dari semua data adalah (Sig.) > 0,05. Artinya data tersebut bersifat normal karna nilai

signifikannya lebih dari 0,05. Dikarnakan semua data memiliki distribusi yang normal maka selanjutnya akan di lakukan uji homogenitas.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas terhadap data siswa berupa nilai kemampuan siswa dalam menjawab angket kreativitas siswa dari kedua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Maka untuk membuktikan bahwa kedua kelas tersebut homogen atau tidak. Uji homogenitas ini menggunakan uji *Levenes's Test Of Homogenelty Varlance* dengan nilai signifikan > 0,05 maka dapat dinyatakan varians sampel berdistribusi homogen. Dalam penelitian ini menggunakan SPSS 26. Berikut rekapitulasi hasil uji homogenitas dapat dilihat pada tabel 6 dibawah ini :

Tabel 6. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance				
	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Posttest: Based on Mean	1.354	1	60	.249
Based on Median	1.176	1	60	.282
Based on Median and with adjusted df	1.176	1	47.159	.283
Based on trimmed mean	1.271	1	60	.264

Berdasarkan dari uji Homogenitas tersebut dapat diketahui nilai signifikan *Based on Mean* nya adalah > 0,05 yaitu sebesar 249. Hal tersebut

menunjukkan bahwa data bersifat homogen. Dengan data yang sudah berdistribusi normal dan homongen ,maka pengujian hipotesis atau uji-t dapat dilakukan.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis pada penelitian ini dilakukan dengan SPSS 26 karna memiliki dua kelompok yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Maka untuk uji hipotesis menggunakan uji Independent sampel T-Test. Uji hipotesis menggunakan uji-t dilakukan untuk mengetahui tingkat kreativitas siswa dalam mengerjakan angket kreativitas kelas eksperimen dan kontrol. Dimana pada kriteria ini pengujian hipotesis menggunakan independent sample t-test adalah jika nilai sig(2-tailed)<0,05, maka Ho ditolak dan Ha diterima. Hasil uji Independent Sampel TTest dapat diliat pada tabel berikut.

Tabel 7. Uji Hipotesis

Independent Samples Test									
Levene's Test for Equality of Variances					T-Test for Equality of Means				
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval	Lower	Upper
Posttest: Creativity (score)	1.354	.249	10.044	60	.000	11.000	[-1.000, 23.000]	-1.000	23.000

Berdasarkan Tabel 7 diatas hasil uji Independent sample T-Test menggunakan SPSS 26 menunjukkan nilai Sig.(2-tailed) sebesar 0,000. Karna nilai 0,000 < 0,05, maka berdasarkan kreteria pengujian

hipotesis, H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) terhadap kreativitas siswa kelas V di SD Negeri 176 Palembang.

E. Kesimpulan

Dari penelitian yang dilakukan di SD Negeri 176 Palembang, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) berguna untuk melihat adanya pengaruh terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) kelas V SD Negeri 176 Palembang. Perihal ini terlihat pada hasil uji hipotesis yang memiliki nilai signifikan $< 0,05$ yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini disebabkan karena model *Project Based Learning* (PjBL) melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran yang diberikan dalam bentuk nyata sehingga siswa lebih mudah dalam memahami materi pelajaran. Oleh karena itu dengan menerapkan pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) ini dapat mempengaruhi peningkatan kreativitas siswa. Hal ini dapat

dibuktikan dari hasil rata-rata angket Kreativitas pada kelas eksperimen perbedaan yang signifikan dan lebih unggul dibandingkan rata-rata angket kreativitas kelas kontrol yang siswanya belajar menggunakan metode ceramah.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar Pustaka ditulis mengacu kepada standar APA 6th dengan panduan sebagai berikut :

Buku :

- Agustin, M., & Pratama, A. Y. (2021). Keterampilan Berfikir Dalam Konteks Pembelajaran Abad Ke-21. Bandung: PT Refika Aditama.
- Abubakar. R., Adam, M., & Adnan. (2023). manajemen inovasi dan kreativitas. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Arikunto, S. (2013). Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Agustin, M., & Pratama, A. Y. (2021). Keterampilan Berfikir Dalam Konteks Pembelajaran Abad Ke-21. Bandung: Pt Refika Aditama.
- Hendracipta, N. (2021). Model Model Pembelajaran SD. Bandung: Multikreasi Press.

- Jumadi, T.H. (2024). *Mengebangkan kreativitas dalam kehidupan sehari - hari*. Surabaya: CV. Garuda Mas Sejahtera.
- Kesumawati, N., Retta, M. A., & Sari, N. (2021). *Pengantar Statistik Penelitian*. Depok: PT RajaGrafindo Persada.
- Lestari, I., & Zakiah, L. (2019). *Kreativitas dalam konteks pembelajaran*. Bogor: Erzatama Karya Abadi. H.1.
- Mulyasa (2023). "Implementasi Kurikulum Merdeka". Jakarta Timur, Bumi Aksara, h.118-119.
- Nuryadi et al (2017). *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. Yogyakarta: Sibuku Media.
- Nurani, Y., Hartati, S., & Sihadi. (2020). *Memacu Kreativitas Melalui bermain : Pembelajaran Anak Usia Dini*. Rawamangun Jakarta Timur: PT Bumi Aksara.
- Noor, M. (2024). *Hubungan Kreativitas dengan Kecerdasan*. Semarang : Mutiara Aksara.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2020 tentang Rencana Strategis Kementerian Pendidikan, Pub. L. No. 22 (2020).
- Putra, R. M. (2024). *Membangun kreativitas dalam belajar*. Daerah Istimewa Yogyakarta: Elementa Media Literasi.
- Ridhahani. (2020). *Metodologi Penelitian Dasar Bagi Mahasiswa Dan Peneliti Pemula*. Banjarmasin: Pascasarjana Universitas Islam Negeri Antasar.
- Rahardjo, B., Wardani, D. A. M., & Suhatmady, B. (2023). *Impelementasi Metode Project Based Learning Pada Anak Usia Dini*. Purwokerto: Penerbit Amerta Media.
- Sugiyono. (2023). *Metodologi penelitian pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Widyastuti, A. (2022). "Implementasi Project Based Learning Pada Kurikulum 2022 Prototipe Merdeka Belajar". Jakarta, Elex Media Komputindo, H.3.
- Zwagery, V. R., Safithri, A. E., & Latifah. (2020). *Psikologi Perkembangan Dasar Pengembangan Kreativitas Anak*. Yogyakarta: Penerbit Parama Ilmu.
- Jurnal :**
Almuzhir, A. (2022). Penerapan model pembelajaran Project Based Learning dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IX semester ganjil pada bimbingan TIK tentang penggunaan dasar internet atau intranet di SMP Negeri 1 Marisa tahun pelajaran 2021/2022. Dikmas: Jurnal

- Pendidikan Masyarakat dan Pengabdian, Vol.2 No.2, Juni 2022. H. 425-436.
<https://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/dikmas/article/view/1288>
- Anggraeny, V. Y., Sulalatin, S. A., & Hadi, F. R. (2023). Pendidikan Pancasila melalui Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) dengan Metode Project Based Learning (PjBL) dalam Aktivitas Siswa di SDN 1 Bedingin. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol.8 NO.1, Juni 2023. H. 5701- 5716.
<https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/8942>
- Aziz, A. M., Safitri, D., & Sujarwo (2024). Efektivitas Kegiatan P5 dalam Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Kelas VIII SMPN 281 Jakarta. *JIMAD: Jurnal Ilmiah Mutiara Pendidikan*, Vol. 2, No.2, Mei 2024. H. 4657
<https://jurnal.tigamutiara.com/index.php/jimad/article/view/221>
- Christian, Yosafat Anton (2021).“Meta Analisis Model Pembelajaran Project Based Learning terhadap Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar”. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan* Vol. 3 No. 4 Tahun 2021 H.2271.
<https://www.edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/1207>
- Juanda, H., Daulay, M. I., & Hanafi, I. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa di SDN 48 Bengkalis. *JLIC: Jurnal Intelek InsanCendikia*, Vol:1No:8, Oktober 2024.H4305.
<https://jicnusantara.com/index.php/jiic/article/view/1273>
- Kusmiati (2022).“Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Kreativitas Siswa Sekolah Dasar”. *Educator : Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik dan Kependidikan* Vol. 2 No. 2 Juni 2022. H.206 210.
<https://jurnalp4i.com/index.php/educator/article/view/1309>
- Mujiburrahman, M, Suhardi, M., & Hadijah, S. N. “Implementasi Model Pembelajaran Project Base Learnig Di Era Kurikulum Merdeka”. *Community : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* Vol. 2 No. 2. Tahun 2023.H.91–99.
<https://www.jurnalp4i.com/index.php/community/article/view/1900>
- Musta'in, M. N. (2017). Pengaruh Model Project Based Learning Terhadap Peningkatan Kreativitas Siswa Dalam Membuat Produk Daur Ulang Limbah Pada Kelas X di SMA Muhammadiyah 2 Palembang.

- Undergraduate Thesis. UIN Raden Fatah Palembang.
- Nuriah, Chintia Inka, et al. "Meningkatkan Kemandirian dan Kreativitas Siswa dalam Pendidikan Kurikulum Merdeka". *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* Vol:1, No2, 2024, Page: 1-11.
<https://edu.pubmedia.id/index.php/pgsd/article/view/172>
- Rajagukguk, S. (2023). Penerapan Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Sd. Elementary: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar, Vol.3 No.1, Januari 2023. H.1-12.
<https://jurnalp4i.com/index.php/elementary/article/view/1945>
- Sholeh, K., Srinindiati, D., Suriadi, A., Ahyani, N., Suryani, I., Zamhari, A., Idris, M. (2019, December). Nilai-nilai Situs Bersejarah di Sumatera Selatan sebagai Penguat Karakter di SMK PGRI Lahat. *Jurnal PKM: Pengabdian kepada Masyarakat*, 2(3), 235-245.
- Syaflin, S. L. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Macromedia Flash Pada Materi Ipa Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1516-1525.
- Wahidaturrahmah, W. (2023). Pengaruh model Project Based Learning terhadap kreativitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika di Kelas IV MIN 2 Kota Mataram Tahun Pelajaran 2022/2023 (Doctoral dissertation, UIN Mataram).
<https://etheses.uinmataram.ac.id/4802/>
- Yanti, Y. F., & Wahyuni, Y. S. (2024). Pengaruh Penerapan Project Based Learning (PjBL) Dalam Pembelajaran Sosiologi Sebagai Upaya Meningkatkan Kreativitas Siswa (Studi Kasus Siswa Fase E 1 Di Sma N 1 Sutera). *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol.9 No.3, September 2024. H.570-582.
<https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/18030>