

Pengaruh Model *Project Based Learning* Terhadap Kreativitas Siswa Kelas IV MI Malihatul Hikam

The Influence of the *Project Based Learning* Model on Student Creativity in Class IV Natural Sciences Subjects at MI Malihatul Hikam

^{1*}Moh. Arif Furqon, ²Pratiwi Viyanti, ³Musa'adatul Fithriyah

^{1,2,3}Universitas Islam Lamongan, Indonesia

¹moh.arif.furqon10@gmail.com, ²pratiwiviyanti@unisla.ac.id, ³saadahsyafie@gmail.com

Abstrak

Kreativitas merupakan salah satu keterampilan yang harus dikuasai oleh setiap siswa, disamping itu kreativitas juga sangat mempengaruhi hasil belajar siswa. Salah satu model pembelajaran yang mampu meningkatkan tingkat kreativitas siswa adalah *Project Based Learning* (PjBL). Penerapan *Project Based Learning* (PjBL) bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Project Based Learning* (PjBL) sebelum dan sesudah terhadap kreativitas siswa pada kelas IV MI Malihatul Hikam Tunggul Paciran Lamongan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian *Pre-Eksperimental Design* dengan bentuk *The One Group Pretest-Posttest Design*. Berdasarkan hasil pretest yang awalnya mendapat nilai rata-rata sebesar 55.41 kemudian meningkat pada posttest yang mendapat nilai rata-rata sebesar 90.07. Hasil perhitungan uji t (Wilcoxon) yang berbantuan aplikasi SPSS versi 25 menunjukkan H_a diterima bahwasanya ada pengaruh yang signifikan dalam penerapan model *Project Based Learning* terhadap kreativitas siswa. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dapat meningkatkan kreativitas siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS di MI Malihatul Hikam. Disamping itu dalam proses pembelajaran siswa juga terlihat aktif dan mampu menghasilkan suatu karya/proyek dengan baik.

Kata kunci: IPAS, Kreativitas, *Project Based Learning*

Abstract

Creativity is one of the skills that must be mastered by every student, besides that creativity also greatly affects student learning outcomes. One of the learning models that can increase the level of student creativity is Project Based Learning (PjBL). The application of Project Based Learning (PjBL) aims to determine the effect of the Project Based Learning (PjBL) model before and after on student creativity in class IV MI Malihatul Hikam Tunggul Paciran Lamongan. This study uses a quantitative research method with a Pre-Experimental Design research type with the form of The One Group Pretest-Posttest Design. Based on the results of the pretest which initially got an average score of 55.41 then increased in the posttest which got an average score of 90.07. The results of the t-test calculation (Wilcoxon) assisted by the SPSS version 25 application showed that H_a was accepted that there was a significant influence in the application of the Project Based Learning model on student creativity. The results of this study state that the Project Based Learning (PjBL) learning model can increase the creativity of class IV students in the subject of science at MI Malihatul Hikam. Besides that, in the learning process, students also appear active and are able to produce good work/projects.

Keywords: IPAS, Creativity, *Project Based Learning*



<https://doi.org/10.32665/jurmia.v5i2.4389>

Copyright© 2025, Moh. Arif Furqon et al

This is an open-access article under the [CC-BY License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan komponen terpenting dalam kehidupan seseorang. Setiap orang Indonesia dituntut untuk menempuh pembelajaran sepanjang hayat dan berhak memperolehnya. Menjelang revolusi industri keempat, pendidikan di Indonesia harus mempersiapkan peserta didik menjadi pemecah masalah, pemikir kritis, pemikir aktif, inventif, dan kreatif yang dapat bertindak cepat dan bijaksana. Kegiatan pembelajaran yang berpusat pada siswa harus digunakan untuk mencapai tujuan ini. Guru bertindak hanya sebagai motivator, fasilitator, dan mediator (Khofifah, Sari, & Sholikhah, 2023). Salah satu tantangan pendidikan yang masih dirasakan hingga saat ini mutu pendidikan pada setiap jenjang dan satuan pendidikan masih rendah (Nurmiati, Danial, Arsyad., 2023). Pendidikan tidak hanya pergi ke sekolah.

Peran sekolah sebagai lembaga resmi adalah membimbing seluruh bakat siswa dalam mengatasi kesulitan yang mereka hadapi dalam skala dunia (Mokambu, 2021). Pembelajaran di era abad 21 menuntut siswa untuk mampu menguasai keterampilan abad 21. Berpikir kritis dan pemecahan masalah, kerja tim dan komunikasi, kreativitas, dan penemuan adalah keterampilan abad ke-21. Salah satu bakat yang krusial untuk dikembangkan dalam pembelajaran adalah kreativitas siswa (Setiawan, Wardani, Permana., 2021). Karena mengembangkan kreativitas anak dapat membantu mereka mencapai potensi maksimalnya, maka sangat penting untuk mengembangkan potensi kreativitas mereka mulai dari sekolah dasar. Selain itu, potensi kreativitas digambarkan sebagai kemampuan seseorang untuk memikirkan pendekatan baru atau solusi terhadap suatu masalah (Hidayah, Istiningsih, Widodo., 2022). Oleh karena itu, Salah satu faktor penting yang mempengaruhi kesuksesan adalah kreativitas. Sebagai individu yang kreatif, kedepannya tidak hanya mampu meningkatkan kualitas diri, namun juga meningkatkan kualitas bangsa dan negara untuk menjadi sukses kedepannya (Ahmad & Mawarni, 2021).

Kreativitas adalah perasaan yang digunakan untuk mengekspresikan diri dengan cara baru baik dengan orang lain maupun dengan diri sendiri. Melalui proses ini, seseorang dapat memunculkan ide-ide dan mengambil tindakan berbeda, yang semuanya jelas bernilai (Dinantik, Suyanti, Neneng., 2019). Kreativitas sebagai kemampuan untuk menciptakan sesuatu atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan baru antara unsur yang sudah ada sebelumnya.(Maya et al., 2023) Siswa benar-benar membutuhkan kreativitas, jadi sangat penting bagi kita untuk mengembangkannya di kelas (Yulaikah, Rahayu, Parlan., 2022). Indikator yang dapat mengukur tingkat kreatifitas siswa diperlukan untuk meningkatkan kreativitas belajarnya. Berdasarkan lima faktor tersebut, kreativitas belajar siswa dapat dievaluasi yaitu fluency, flexibility, originality, elaboration, dan evaluation (Nugraha, Kristin, Anugraheni., 2023). Kapasitas untuk banyak bertanya dikenal sebagai kefasihan berpikir (fluency), kemampuan untuk menemukan solusi dari berbagai sudut pandang disebut keluwesan dalam berpikir (flexibility), kapasitas menghasilkan ide disebut keaslian atau orisinalitas (originality), kapasitas untuk merinci dan menguraikan dikenal sebagai kerincian (elaboration), dan kapasitas pengambilan keputusan dalam situasi terbuka dikenal sebagai evaluasi (evaluation)(Setiawan et al., 2021). Indikator-indikator tersebut dapat digunakan untuk penanda bahwa ini dapat digunakan untuk membedakan siswa berdasarkan tingkat daya ciptanya. Kreativitas siswa sangat penting dalam menemukan solusi atas permasalahan yang mereka hadapi (Setiawan et al., 2021).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV MI Malihatul Hikam Tunggul Paciran Lamongan, ditemukan beberapa permasalahan yang menyangkut tentang kreativitas siswa yang masih perlu perhatian khusus dalam pembelajaran kedepannya. Permasalahan ini disebabkan oleh masih terpacunya guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan model pembelajaran yang cenderung membosankan, seperti menulis, membaca, dan menghafal. Sesuai hasil observasi dengan mengamati proses pembelajaran di kelas IV MI Malihatul Hikam, pembelajaran dilaksanakan menggunakan kurikulum merdeka dengan mata pelajaran IPAS. Guru melaksanakan proses pembelajaran menggunakan model ceramah, menulis, membaca, dan menghafal. Dalam pembelajaran tersebut terkesan kurang begitu menarik siswa dalam mengikuti pembelajaran, ada siswa yang aktif dan sebagian banyak siswa yang ramai dengan teman lainnya. Selain itu juga peneliti melakukan penyebaran instrumen angket pra penelitian tentang kreativitas siswa dan didapatkan hasil pada angket yang menunjukkan bahwa pada 27 siswa kelas IV di MI Malihatul Hikam terdapat sebanyak 4 atau 14.81% siswa memiliki kreativitas sangat tinggi, sebanyak 3 atau 11.11% siswa memiliki kreativitas tinggi, sebanyak 14 atau 51.85% siswa memiliki kreativitas sedang, sebanyak 5 atau 18.51% siswa memiliki kreativitas rendah, dan 1 atau 3.70% siswa memiliki kreativitas sangat rendah.

Rendahnya kreativitas siswa karena banyak siswa yang tidak berani mengemukakan gagasan dan gagasan barunya, serta kurangnya wadah untuk mengemukakan dan mengemukakan pendapat sesuai dengan kreativitas masing-masing siswa. Selain itu, para pendidik masih terus menggunakan buku sebagai sumber informasi utama dan gagal memanfaatkan alam sekitar (Kusmiati, 2022). Hasil tersebut menunjukkan masih rendahnya kualitas proses dan hasil pembelajaran. Karena proses pembelajaran masih berpusat pada guru, hasil belajar di bawah standar dan tidak memenuhi KKM yang ditetapkan (Kusmiati, 2022).

Banyak model pembelajaran yang digunakan untuk membantu siswa mengembangkan dan meningkatkan kreativitas siswa, terutama dalam menghasilkan dan/atau menghasilkan suatu karya atau produk. *Project Based Learning* (PjBL) adalah jenis pembelajaran yang dianggap membantu siswa mengembangkan orisinalitas dan kapasitas berpikir kreatif ketika merencanakan dan melaksanakan suatu tugas (Asni, Vita, Dadang., 2018). Salah satu model pembelajaran yang dapat dikategorikan pembelajaran yang baik model berdasarkan beberapa penelitian adalah model PjBL (Simbolon & Koeswanti, 2020). PjBL membekali siswa dengan kesempatan untuk belajar dan bekerja sama untuk memecahkan masalah dan kemudian menyajikan solusi (Cahyani, et al 2025). Hasilnya terlihat agar siswa aktif dalam mendefinisikan masalah, memecahkan masalah, mengambil keputusan, dan aktor-aktor lainnya investigasi (Wijayati, 2017).

Project Based Learning atau yang disebut pembelajaran berbasis proyek dapat digunakan untuk mengevaluasi pekerjaan siswa serta kemampuan kognitif mereka (Muliani, 2022). Pembelajaran berbasis proyek mengacu pada pemanfaatan proyek sebagai alat pengajaran untuk mengembangkan sikap, pengetahuan, dan kemampuan siswa (Nirmayani & Dewi, 2021). Dengan bantuan pendekatan pembelajaran berbasis proyek ini, siswa didorong untuk merancang suatu proyek yang merupakan hasil pemikiran mandiri mereka sendiri. agar siswa dapat menunjukkan kreativitasnya selama proses pembelajaran dan siswa dapat menerima hasil pemahamannya terhadap materi yang telah disampaikan. Karena pembelajaran tidak membosankan, hal ini akan memaksimalkan hasil belajar (Nugraha et al., 2023). *Project Based Learning* merupakan pembelajaran yang inovatif yang berpusat pada siswa (student centered) dan

menempatkan guru sebagai motivator dan fasilitator, dimana siswa diberi peluang bekerja secara kelompok untuk keberlangsungan pembelajaran (Gunawan, Relmasira, Hardini., 2018).

Beberapa penelitian sebelumnya sudah banyak yang meneliti tentang pengaruh model *Project Based Learning* terhadap Kreativitas Siswa Sekolah Dasar. Seperti penelitian yang dilakukan oleh (Kusmiati, 2022) yang memberikan kesimpulan adanya pengaruh model *Project Based Learning* terhadap kreativitas siswa dengan hasil penelitian bahwa dari nilai rata-rata siswa yang awalnya hanya memperoleh nilai sebesar 45,75%, kemudian meningkat menjadi 68,63% dimana terdapat peningkatan sebesar 18,57%. Penelitian terdahulu yang dilakukan (Setiawan et al., 2021) juga mengemukakan bahwa terdapat pengaruh kreativitas belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas V SDN 2 Tambirejo Kecamatan Toroh Kabupaten Grobogan dengan menggunakan pendekatan *Project Based Learning*. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada siswa di siklus I yang memperoleh nilai rata-rata sebesar 52,38%, dan pada siklus II memperoleh nilai rata-rata sebesar 80,95% dari 21 siswa.

Berdasarkan penelitian yang dijelaskan sebelumnya, model *Project Based Learning* memiliki pengaruh dalam peningkatan hasil ketrampilan kreativitas siswa yang dibuktikan dari setiap penelitian diatas. Penulis mencoba mengembangkan dengan penelitiannya yang memiliki kebaruan yakni meneliti pengaruh model *Project Based Learning* terhadap kreativitas siswa kelas IV MI Malihatul Hikam pada mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam & Sosial). Dalam penelitian ini kebaruan secara rinci terdapat pada muatan materinya, yang mana dalam kajian Ilmu Pengetahuan Alam terdapat pengetahuan bagaimana cara peserta didik dalam menjaga kesehatan tubuh dan lingkungannya. Sedangkan dalam kajian Ilmu Pengetahuan Sosial terdapat pengetahuan tentang cara menjadi masyarakat yang baik serta mampu menjaga kelestarian peninggalan tempat bersejarah yang ada pada lingkungan daerah sekitarnya. IPAS sendiri merupakan gabungan dari mata pelajaran IPA dan IPS yang pada kurikulum merdeka ini dijadikan menjadi satu mata pelajaran yang keterkaitan.

Pentingnya melakukan penelitian ini karena kreativitas merupakan ketrampilan yang perlu untuk dimiliki oleh setiap siswa, karena dalam pembelajaran abad 21 ini juga menekankan terhadap kemampuan berfikir kritis, kreativitas, komunikasi dan kolaborasi. Terlebih pada pelaksanaan kurikulum merdeka yang menjadi sebuah keharusan untuk para guru dalam rangka penyelesaian permasalahan yang ada pada diri siswa. Dengan menggunakan berbagai macam inovasi atau model pembelajaran yang ada, terutama model pembelajaran *Project Based Learning* diharapkan mampu untuk memberikan rangsangan atau perubahan terhadap tingkat kreativitas yang dimiliki oleh para siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metodologi kuantitatif. Pendekatan kuantitatif adalah metodologi berbasis numerik yang dianalisis secara statistic (Dewi, 2022). Jenis penelitian ini menggunakan *pre eksperimental* dengan desain penelitian *One Group Pretest-Posttest Design*. Pada penelitian ini kelompok mendapat pretest dengan menggunakan desain *the one group pretest-posttest* sebelum menggunakan model PjBL (O1), kemudian setelah dilaksanakan model *Project Based Learning* maka siswa diberikan *posttest* (O2), melalui cara ini maka dapat dibandingkan dua data sebelum dan sesudah penerapan (Dewi, 2022).

Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas IV MI Malihatul Hikam yang berjumlah 27 siswa. Penelitian ini menggunakan teknik *non-probability sampling* dengan teknik sampling jenuh, yaitu teknik pengambilan sampel apabila seluruh anggota

populasi dijadikan sampel. Tempat dan waktu penelitian di MI Malihatul Hikam Tunggul Paciran Lamongan pada bulan Mei 2024. Metode pengumpulan data menggunakan unjuk kerja untuk mengetahui kreativitas siswa pada sebelum pendapat perlakuan dan sesudah perlakuan model *Project Based Learning*. Instrument penelitian yang berupa unjuk kerja sebanyak 6 perintah unjuk kerja yang tersusun sesuai indikator kreativitas.

Analisis data yang digunakan menggunakan penilaian atau penskoran yang dalam hal ini menggunakan skala likert yaitu memberikan nilai 1-5 dengan alternatif keterangan 5 : Sangat Baik, 4 : Baik, 3 : Cukup Baik, 2 : Kurang Baik, dan 1 : Tidak Baik, yang sesuai dengan rubrik penilaian kreativitas pada instrumen. Analisis data selanjutnya yaitu uji normalitas, yang bertujuan untuk mengetahui penyebaran dari distribusi data, apakah data menyebar secara normal atau tidak dengan menggunakan *Shapiro Wilk* karena jumlah responden kurang dari 30. Adapun pengambilan kesimpulan hasil uji normalitas dapat dilihat:

- a. Jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka dinyatakan data berdistribusi normal.
- b. Jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka dinyatakan data berdistribusi tidak normal.

Analisis data yang terakhir adalah uji hipotesis, uji hipotesis pada penelitian ini digunakan untuk mengetahui apakah model *Project Based Learning* berpengaruh atau tidak pada hasil keterampilan kreativitas siswa kelas IV pada pembelajaran IPAS di MI Malihatul Hikam. Uji hipotesis yang digunakan pada penelitian ini yaitu menggunakan Uji Wilcoxon dengan kriteria pengambilan keputusan sebagai berikut.

- a. Jika nilai Asymp Sig. (2-tailed) $< 0,05$, maka H_0 ditolak.
- b. Jika nilai Asymp Sig. (2-tailed) $> 0,05$, maka H_0 diterima

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil penelitian terdiri dari penilaian unjuk kerja tentang kreativitas siswa dengan menggunakan penilaian skala likert pada setiap butir perintah unjuk kerjanya. Berikut hasil unjuk kerja siswa dan tingkat ketercapaian kreativitas yang termuat dalam tabel di bawah ini:

Tabel 1. Nilai Pretest dan Posttest

Nomer Siswa	Nilai Pretest	Keterangan	Nilai Posttest	Keterangan
1	50	Sangat Rendah	87	Sangat Tinggi
2	73	Sedang	100	Sangat Tinggi
3	47	Sangat Rendah	97	Sangat Tinggi
4	53	Sangat Rendah	90	Sangat Tinggi
5	77	Tinggi	100	Sangat Tinggi
6	53	Sangat Rendah	90	Sangat Tinggi
7	60	Sedang	97	Sangat Tinggi
8	43	Sangat Rendah	93	Sangat Tinggi
9	37	Sangat Rendah	67	Sedang
10	50	Sangat Rendah	97	Sangat Tinggi
11	50	Sangat Rendah	90	Sangat Tinggi
12	53	Sangat Rendah	97	Sangat Tinggi
13	50	Sangat Rendah	100	Sangat Tinggi
14	43	Sangat Rendah	73	Sedang
15	43	Sangat Rendah	67	Sedang
16	40	Sangat Rendah	77	Tinggi
17	50	Sangat Rendah	83	Tinggi

Nomer Siswa	Nilai Pretest	Keterangan	Nilai Posttest	Keterangan
18	50	Sangat Rendah	87	Sangat Tinggi
19	60	Sedang	83	Tinggi
20	63	Sedang	87	Sangat Tinggi
21	60	Sedang	100	Sangat Tinggi
22	77	Tinggi	100	Sangat Tinggi
23	57	Rendah	83	Tinggi
24	67	Sedang	100	Sangat Tinggi
25	67	Sedang	97	Sangat Tinggi
26	80	Tinggi	100	Sangat Tinggi
27	43	Sangat Rendah	90	Sangat Tinggi
Rata-rata	55.41	Rendah	90.07	Sangat Tinggi

Berdasarkan tabel 1 dapat dijelaskan bahwa hasil penskoran pretest unjuk kerja ada 16 siswa yang memiliki kreativitas sangat rendah, 1 siswa dengan tingkat kreativitas rendah, 7 siswa dengan tingkat kreativitas sedang, dan sebanyak 3 siswa dengan tingkat kreativitas siswa tinggi. Sedangkan pada hasil penskoran posttest unjuk kerja ada 3 siswa dengan tingkat kreativitas sedang, 4 dengan tingkat kreativitas tinggi, dan 20 siswa dengan tingkat kreativitas sangat tinggi. Dapat disimpulkan bahwa hal tersebut menunjukkan peningkatan yang relatif baik yaitu sebesar 34,66.

Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan sebagai uji prasyarat yang mana memiliki tujuan untuk mengetahui distribusi data yang digunakan pada penelitian. Dalam uji normalitas ini juga dapat mengetahui apakah data yang dihasilkan pada penelitian ini berdistribusi normal atau tidak, yang mana dengan menghitung hasil pretest dan posttest siswa pada kelas IV MI Malihatul Hikam Tunggul. Uji normalitas ini menggunakan uji Shapiro Wilk karena jumlah responden kurang dari 30, yang dihitung dengan berbantuan aplikasi SPSS versi 23 dengan hasil sebagai berikut:

**Tabel 2. Hasil Uji Normalitas
Test of Normality**

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.
Pretest	.934	27	.086
Posttest	.864	27	.002

a. Lilliefors Significance Correction

Uji Hipotesis

Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji non parametrik yaitu Wilcoxon dikarenakan karena data tidak berdistribusi normal. Adapun hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut:

- Ha: Terdapat pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap Kreativitas Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV MI Malihatul Hikam
- Ho: Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap Kreativitas Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV MI Malihatul Hikam

Pada pengujian hipotesis ini menggunakan uji Wilcoxon yang berbantuan dengan aplikasi SPSS versi 23 dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Hipotesis Test Statistic^a

	Posttest-Pretest
Z	-4.549 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Berdasarkan tabel 3 hasil uji hipotesis yang menggunakan uji Wilcoxon diperoleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed) adalah 0.000 dengan ini dapat disimpulkan bahwa $0.000 < 0.05$ yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima bahwasanya terdapat pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV MI Malihatul Hikam.

Pembahasan

Kreativitas telah menjadi keterampilan yang diperlukan bagi para siswa siswa tersebut, sehingga tantangan dalam pendidikan adalah membekali siswa dengan pemahaman yang baik tentang kreativitas ini. Siswa diharapkan lebih mahir dalam memikirkan persoalan, mempertimbangkan strategi alternatif dan menciptakan solusi yang efektif (Sujatmika, Sigit; Lestari, Endang Sri; Affandi, 2022). Kreativitas tidak harus menciptakan sesuatu yang baru dan belum pernah ada sebelumnya. Siswa dapat mencoba menyalurkan ide dengan membuat sesuatu yang menurutnya berbeda dari yang lain. Siswa dapat mencoba mengombinasikan data atau informasi yang tersedia sebelumnya dan membuat sedikit perubahan pada karya yang dibuatnya (Asni et al., 2018).

Project Based Learning merupakan model pembelajaran yang sangat penting digunakan karena untuk merancang kebutuhan bahan-bahan yang diperlukan dalam pembelajaran, yang mana model ini lebih memberikan ruang kepada peserta didik sebagai pusat dalam pelaksanaan pembelajaran. Peserta didik diberikan waktu yang lebih banyak dalam pembelajaran ini karena pembelajaran ini merupakan sebuah pembelajaran inovatif yang menggunakan proyek/kegiatan dan secara aktif melibatkan peserta didik. Hal ini sesuai dengan teori konstruktivisme yang menjelaskan siswa secara aktif mengkonstruksi pengetahuannya tentang apa yang telah dipelajarinya dengan mengumpulkan data, mengolahnya, dan membandingkannya dengan apa yang telah dipelajarinya (Suryana, Aprina, Harto., 2022).

Pada kenyataannya tingkat kreativitas siswa pada kelas IV MI Malihatul Hikam Tunggal memiliki tingkat nilai yang rendah. Mata pelajaran IPAS yang termasuk dalam mata pelajaran di kurikulum merdeka, mengharuskan nilai siswa berada diatas kriteria ketuntasan minimal (KKM) dengan standar nilai 70. Dalam keadaannya di kelas IV MI Malihatul Hikam banyak siswa yang memperoleh nilai dibawah KKM sehingga perlu adanya peningkatan proses pembelajaran melalui perbaikan-perbaikan model pembelajaran yang mampu menunjang capaian pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran IPAS.

Saat diimplementasikan model PjBL pada kelas IV mata pelajaran IPAS, siswa secara bertahap mampu mengikuti dan memahami proses pembelajaran dengan menggunakan model PjBL ini secara baik. Siswa juga sangat aktif dalam mengikuti

pembelajaran dan sesekali juga mengutarakan pendapatnya masing-masing, berkaitan dengan hal itu PjBL dirasa mampu memberikan pengaruh dalam meningkatkan kreativitas siswa.

Berdasarkan hasil analisis data uji hipotesis dengan menggunakan uji (Wilcoxon) yang berbantuan aplikasi SPSS 23 diperoleh nilai signifikan $0.000 < 0.05$ yang menunjukkan bahwa H_a diterima yang berarti terdapat pengaruh model *Project Based Learning* terhadap kreativitas siswa. Hal tersebut juga dibuktikan dengan hasil rata-rata nilai pretest dan posttest pada siswa kelas IV MI Malihatul Hikam, dimana nilai rata-rata pretest sebesar 55.41 sedangkan nilai rata-rata posttest sebesar 90.07. sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model PjBL terhadap kreativitas siswa kelas IV MI Malihatul Hikam dengan peningkatan nilai rata-rata setelah penerapan model PjBL sebesar 34.66.

Hal ini juga sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Setiawan et al., 2021) yang menguji model PjBL terhadap kreativitas siswa kelas V SDN 2 Tambirejo Kecamatan Toroh Kabupaten Grobogan. Penelitian ini menunjukkan peningkatan nilai rata-rata pada siklus I sebesar 52.38 dan pada siklus II memperoleh nilai rata-rata sebesar 80.95. Hasil serupa juga ditunjukkan oleh penelitian yang dilakukan (Kusmiati, 2022) yang menunjukkan peningkatan dari siswa yang awalnya hanya memperoleh nilai rata-rata sebesar 45,75, kemudian setelah diberikan perlakuan PjBL nilai rata-rata meningkat menjadi 68,63. Sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh dari model PjBL terhadap kreativitas siswa kelas IV SDN Kamal 1 Bangkalan pada mata pelajaran IPA. Penelitian serupa lainnya juga dari (Yulaikah et al., 2022) yang menunjukkan adanya peningkatan dari nilai kelas eksperimen yang memperoleh nilai rata-rata sebesar 90,00, lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang memperoleh nilai rata-rata 81,57. Sehingga dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh dari model PjBL terhadap kreativitas siswa kelas VI Sekolah Dasar.

Pembelajaran dengan model *Project Based Learning* pada mata pelajaran IPAS kelas IV MI Malihatul Hikam ini mampu membangun sifat kerja sama antar peserta didik dan juga mampu dalam memecahkan suatu permasalahan yang kemudian memunculkan sendiri solusi sesuai dengan pemahaman peserta didik itu sendiri. Selain itu pembelajaran ini juga menghasilkan sebuah proyek/produk yang dibuat oleh peserta didik sesuai dengan ide kreativitasnya masing-masing. Berikut ini langkah-langkah dalam pelaksanaan pembelajaran IPAS kelas IV MI Malihatul Hikam dengan menggunakan model *Project Based Learning*; 1. Guru memfasilitasi siswa dalam mempersiapkan tema/topik yang akan ditentukan sebagai proyek; 2. Siswa menentukan proyek yang akan dibuat sesuai dengan arahan guru; 3. Guru memberikan arahan siswa dalam merancang langkah-langkah pembuatan proyek; 4. Siswa menyusun rancangan langkah-langkah penyelesaian proyek beserta pengelolaannya; 5. Siswa menyusun jadwal sesuai dengan langkah-langkah yang telah dirancang; 6. Guru memonitoring siswa dalam menyelesaikan rancangan proyek yang sudah dibuat; 7. Siswa menyelesaikan proyek sesuai dengan rancangan yang telah ditentukan; 8. Siswa menyusun laporan sesuai dengan rancangan yang telah dibuat kemudian mempresentasikan laporan tersebut; 9. Guru memberikan saran penguatan terhadap hasil proyek dan memberikan penilaian terhadap proyek. Hal ini sesuai dengan pendapat dari Vina Melinda dan Melva Zainil yang mengemukakan bahwa langkah-langkah dalam PjBL dapat melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran dan kegiatan pemecahan masalah, siswa juga dapat bekerja sama dengan kelompoknya, selain itu siswa mampu berkomunikasi dengan kelompok dan guru dengan komunikasi yang baik (Melinda & Zainil, 2020).

Model pembelajaran *Project Based Learning* sangat cocok diterapkan pada pembelajaran IPAS kelas IV MI Malihatul Hikam ini, harapannya adalah mampu meningkatkan kreativitas siswa dengan baik. Sebab dalam menggunakan model PjBL ini mampu melatih siswa dalam memecahkan masalah, berani tampil di depan, dan memberikan pengalaman terhadap siswa. Disamping itu juga model PjBL sangat melibatkan siswa secara aktif selama proses pembelajaran, sehingga pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru. Hal ini juga relevan dengan pendapat Nurfitriyanti dalam penelitiannya yang menyatakan bahwa dalam menggunakan model PjBL mampu memberikan pengaruh terhadap pemecahan masalah pembelajaran, kemampuan pemecahan masalah dengan menggunakan model PjBL yang diajarkan ini lebih baik daripada yang diajarkan menggunakan model pembelajaran ekspositri (Nurfitriyanti, 2016).

KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini memberikan bukti yang nyata tentang adanya pengaruh penerapan model *Project Based Learning* terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran IPAS MI Malihatul Hikam Tunggal Paciran Lamongan. Berdasarkan hasil penelitian maka dapat ditarik kesimpulan bahwasanya penerapan model *Project Based Learning* ini memberikan pengaruh yang sangat signifikan, mulai dari siswa aktif dalam pembelajaran, mampu memecahkan masalah, mengambil keputusan yang tepat, mampu berdiskusi dengan baik sesama teman, menghasilkan sebuah karya, dan juga mampu mempresentasikan hasil didepan dengan baik.

Sesuai dengan hasil penelitian yang diketahui nilai pretest sebelum diberikan perlakuan memiliki nilai rata-rata sebesar 55.41, sedangkan diketahui nilai posttest setelah diberikan perlakuan memiliki nilai rata-rata sebesar 90.07. Selanjutnya juga dapat dilihat dari hasil uji t (Wilcoxon) yang menggunakan bantuan SPSS versi 23 yang menyatakan H_a diterima bahwasanya terdapat pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran IPAS Kelas IV MI Malihatul Hikam.

Penelitian ini memiliki keterbatasan pada terfokusnya penerapan model *Project Based Learning* terhadap Kreativitas Siswa pada Mata Pelajaran IPAS. Saran bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat menggunakan model *Project Based Learning* tidak hanya pada satu mata pelajaran IPAS saja melainkan bisa dilakukan terhadap mata pelajaran yang lainnya. Selain itu, penelitian ini juga masih bisa dikembangkan dengan berbagai macam instrumen lainnya tidak terpaku dalam unjuk kerja melainkan bisa menggunakan angket ataupun yang lainnya.

UCAPAN TERIMAKASIH

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada seluruh pihak yang telah membantu dalam pelaksanaan penelitian ini, mulai dari pembimbing penelitian, kepada kepala sekolah dan para jajaran wakil kepala, kepada guru mata pelajaran pengampu, kepada wali siswa, dan peserta didik yang terlibat dalam proses penyelesaian penelitian ini. Harapan besar penelitian ini mampu memberikan informasi yang relevan kepada seluruh pembacanya.

REFERENSI

Ahmad, M. Y., & Mawarni, I. (2021). Kreativitas Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam: Pengaruh Lingkungan Sekolah dalam Pengajaran. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 6(2), 222–243. [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2021.vol6\(2\).7382](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2021.vol6(2).7382)

- Asni, W., Vita, I., & Dadang, A. (2018). Meningkatkan Kreativitas Siswa Melalui Project Based Learning pada Siswa Kelas V SDIT LHI. *Prosiding Pendidikan Profesi Guru Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 1430–1440.
- Dewi, A. Y. (2022). *Pengaruh Model Student Facilitator And Explaining (SFAE) Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas II SDIT Al-Manar*. Skripsi - Universitas Islam Lamongan.
- Cahyani, E. L., Ningsih, D. S., Khamidah, L., Latifah, U., Maulandari, S. D. M., & Sutrisno, S. (2025). Epektifitas Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project-Based Learning) Dalam Meningkatkan Keterampilan Abad Ke-21 Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 10(2), 658-672.
- Dinantika, H. K., Suyanto, E., & Nyeneng, I. D. P. (2019). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Kreativitas Siswa Pada Materi Energi Terbarukan. *Titian Ilmu: Jurnal Ilmiah Multi Sciences*, 11(2), 73–80. <https://doi.org/10.30599/jti.v11i2.473>
- Gunawan, B. (Universitas K. S. W., Relmasira, S. C. (Universitas K. S. W., & Hardini, A. T. A. (Universitas K. S. W. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA dan Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa Kelas V SD. *Journal of Teaching in Elementary Education*, 2(1), 32–45.
- Hidayah, A., Istiningsih, S., & Widodo, A. (2022). Pentingnya Pengembangan Bakat dan Kreativitas Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 2(12), 1151–1159. <https://doi.org/10.17977/um065v2i122022p1151-1159>
- Khofifah, A. N., Sari, N. W., Sholikhah, L. Z., & Dyah, H. (2023). Systematic Literatur Review (SLR): Pengaruh Media Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Kreativitas Siswa Pada Hasil Belajar IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Humaniora*, 2(5), 814–825.
- Kusmiati. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Kreativitas Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(2), 206–211.
- Maya, S., Laksana, R. B., & Hera, T. (2023). Pengaruh Metode Ekspresi Bebas terhadap Kreativitas Siswa Membuat Karya Dekoratif Wayang Kulit Palembang. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 3(2), 196–210. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v3i2.1938>
- Melinda, V., & Zainil, M. (2020). Penerapan Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Sekolah Dasar (Studi Literatur). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4, 1526–1539.
- Mokambu, F. (2021). Pengaruh model project based learning terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran ipa di kelas V SDN 4 Talaga Jaya. *Jurnal Prosiding Nasional Pendidikan Dasar, November*, 56–62.
- Muliani. (2022). Model Project Based Learning (Pjbl) Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas VI-C SDN Pandem 01 Batu Dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan Taman Widya Humaniora*, 1(4), 276–298.
- Nirmayani, L. H., & Dewi, N. P. C. P. (2021). Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) Sesuai Pembelajaran Abad 21 Bermuatan Tri Kaya Parisudha.

- Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(3), 378.
<https://doi.org/10.23887/jp2.v4i3.39891>
- Nugraha, A. R., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(2), 1163–1173.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i2.4962>
- Nurfitriyanti, M. (2016). Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 6(2), 149–160. <https://doi.org/10.30998/formatif.v6i2.950>
- Nurmiati, N., Danial, M., & Arsyad, M. (2023). Pengembangan Modul Ajar IPAS Berbasis Project Based Learning (PjBL) dalam Penerapan Merdeka Belajar. *Chemistry Education Review (CER)*, 6(2), 134. <https://doi.org/10.26858/cer.v6i2.45203>
- Setiawan, L., Wardani, N. S., & Permana, T. I. (2021). Peningkatan kreativitas siswa pada pembelajaran tematik menggunakan pendekatan project-based learning. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 1879–1887. <https://doi.org/10.21831/jppfa.v8i2.40574>
- Simbolon, R., & Koeswanti, H. D. (2020). Comparison Of Pbl (Project Based Learning) Models With Pbl (Problem Based Learning) Models To Determine Student Learning Outcomes And Motivation. *International Journal of Elementary Education*, 4(4), 519–529. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJEE>
- Sujatmika, Sigit; Lestari, Endang Sri; Affandi, H. (2022). Systematic Literature Review Pada Kreativitas Bidang Pembelajaran Sains: Domain, Trend Penelitian, Dan Analisisnya Systematic. *Edusains*, 5(3), 34–49.
- Suryana, E., Aprina, M. P., & Harto, K. (2022). Teori Konstruktivistik dan Implikasinya dalam Pembelajaran. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(7), 2070–2080. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i7.666>
- Wijayati, N. (2017). Application of Project Based Learning (PBL). *International Journal of Active Learning*, 50(1), 50–58. <http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/ijal>
- Yulaikah, I., Rahayu, S., & Parlan, P. (2022). Efektivitas Pembelajaran STEM dengan Model PjBL Terhadap Kreativitas dan Pemahaman Konsep IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 7(6), 223. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v7i6.15275>