

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF DAN HASIL BELAJAR
MENGUNAKAN MODEL PJBL BERBANTUAN MEDIA LAPIN UNTUK SISWA
KELAS VI SD**

Maria Imaculata Wahyuni¹, Agnes Herlina Dwi Hadiyanti²

^{1,2}Universitas Sanata Dharma Yogyakarta

¹wahyuniimaculata@gmail.com, ²agnes.hadiyanti@gmail.com

ABSTRACT

This study was motivated by the low ability of creative thinking and learning outcomes of students in grade VI of SD Kanisius Demangan Baru1. The objectives of this study are: (1) To describe efforts to improve creative thinking skills and learning outcomes using the PJBL model assisted by LAPIN media in class VI of Kanisius Demangan Baru 1 Elementary School; (2) To improve creative thinking skills using the PJBL model assisted by LAPIN media in class VI of Kanisius Demangan Baru 1 Elementary School; (3) To improve learning outcomes using the PJBL model assisted by LAPIN media in class VI of Kanisius Demangan Baru 1 Elementary School. This type of research is Classroom Action Research (PTK). The subjects of this study were VI grade students of SD Kanisius Demangan Baru 1 in the 2023/2024 academic year. The object of this research is the improvement of creative thinking skills and learning outcomes using the PJBL model assisted by LAPIN media. Data collection techniques were obtained by observation, questionnaires, and tests. The data analysis technique used in this research is quantitative and qualitative analysis. The results showed that the PJBL model assisted by LAPIN media could improve creative thinking skills and learning outcomes, the average value of creative thinking skills from the initial condition of 55.11 with criteria (Less Creative), in cycle 1 increased to 67.70 with criteria (Quite creative), in cycle II increased to 80.01 with criteria (Creative). The average value of student learning outcomes from the initial condition value of 61.00, increased to 76.81 in cycle 1, and in cycle II increased to 86.81.

Keywords: creative thinking skills, learning outcomes, PJBL model, LAPIN media.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa kelas VI SD Kanisius Demangan Baru1. Tujuan dari penelitian ini yaitu: (1) Untuk mendeskripsikan upaya peningkatan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar menggunakan model PJBL berbantuan media LAPIN di kelas VI SD Kanisius Demangan Baru 1; (2) Untuk Meningkatkan kemampuan berpikir kreatif menggunakan model PJBL berbantuan media LAPIN di kelas VI SD Kanisius Demangan Baru 1; (3) Untuk Meningkatkan hasil belajar menggunakan model PJBL berbantuan media LAPIN di kelas VI SD Kanisius Demangan Baru 1. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VI SD Kanisius Demangan Baru 1 tahun pelajaran 2023/2024. Objek penelitian ini adalah peningkatan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar menggunakan model PJBL berbantuan media LAPIN. Teknik pengumpulan data

diperoleh dengan observasi, kuesioner, dan tes. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model PJBL berbantuan media LAPIN dapat meningkatkan Kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar, Nilai rata-rata kemampuan berpikir kreatif dari kondisi awal 55,11 dengan kriteria (Kurang Kreatif), Pada siklus 1 meningkat menjadi 67,70 dengan kriteria (Cukup kreatif), pada siklus II meningkat menjadi 80,01 dengan kriteria (Kreatif). Nilai rata-rata hasil belajar siswa dari nilai kondisi awal 61,00, meningkat menjadi 76,81 pada siklus 1, dan pada siklus II meningkat menjadi 86,81.

Kata kunci: kemampuan berpikir kreatif, hasil belajar, model PJBL, media LAPIN.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan Upaya guru untuk mengarahkan siswa agar ikut terlibat dalam kelancaran proses belajar mengajar, sehingga siswa dapat memperoleh tujuan belajar dan manfaat belajar. Pendidikan juga membantu siswa dalam proses pengembangan dirinya yaitu pengembangan pengetahuan dan potensi diri. Serta dapat mengembangkan karakteristik siswa yang lebih positif, dapat berguna bagi dirinya dan lingkungan. dengan ini diharapkan siswa mampu untuk mengembangkan kemampuan dan potensi yang telah dimilikinya melalui penguasaan pengetahuan dan kemampuan dalam berpikir.

Pembelajaran ideal merupakan pembelajaran yang dapat mendorong kreativitas peserta didik untuk aktif di setiap proses pembelajaran, serta tercapai tujuan pembelajaran yang

efektif Menurut kemendikbud yang dikutip dari jurnal Sundaeni & Arwin (2023) agar terciptanya pembelajaran yang idel siswa harus mempunyai sikap yang kreatif, memusatkan segala perhatiannya selama proses pembelajaran, aktif berbicara, memiliki sikap disiplin, sifat yang baik dan patuh di setiap proses pembelajaran. dimana sikap kreatif ini berkaitan dengan indikator Kemampuan berpikir kreatif menurut Istiningsih, dkk (dalam Permatasari, dkk 2023) siswa dapat menjawab dan memberikan pertanyaan sesuai materi, siswa mampu memberikan gagasan berupa ide-ide baru sesuai dengan materi yang diberikan oleh guru, siswa mampu menggunakan imajinasinya dalam menghasilkan sebuah karya yang kreatif dan menarik. setiap siswa perlu untuk memiliki kemampuan berpikir kreatif

agar dapat mendukung proses pembelajaran.

Pentingnya kemampuan berpikir kreatif ditanamkan di dalam proses pembelajaran agar peserta didik dapat memiliki pemahaman ataupun ide-ide baru dalam memecahkan masalah dan menemukan solusi baru dari permasalahan yang ada di kelas. menurut Hobri dkk (dalam Suryaningsih & Nisa, 2021) bahwa kemampuan yang dimiliki anak dapat mengarahkan pada kemampuan dalam memecahkan masalah yang kompleks atau nyata berdasarkan situasi yang nyata di dalam kehidupannya. Dengan adanya kemampuan berpikir kreatif yang dimiliki oleh siswa, siswa menjadi lebih aktif dalam menjawab dan memberikan pertanyaan sesuai materi yang telah diajarkan oleh gurunya. Sehingga ketika siswa diberikan tugas oleh gurunya dalam kegiatan diskusi kelompok untuk melakukan sebuah kerja Proyek, siswa mampu mencoba untuk menggunakan imajinasinya dalam membuat suatu karya yang menarik dan kreatif, Maka dengan adanya kemampuan berpikir kreatif yang dimiliki oleh siswa, akan

mendapatkan hasil belajar yang baik dari pengalaman belajar sebelumnya.

Hal ini melihat langsung permasalahan terkait kemampuan berpikir kreatif yang di temukan di SD kanisius Demangn Baru 1. pada mata pelajaran IPA di dalam kelas masih seutuhnya belum dikatakan optimal dalam mengembangkan potensi dan kemampuan berpikir kreatif siswa, kecenderungan ini sangatlah nampak pada saat melakukan kegiatan diskusi dan tanya jawab bersama di dalam kelas siswa masih pasif dan kurang aktif di dalam kelas, dikarenakan pada saat proses pembelajaran siswa masih asyik berbicara dengan temennya sehingga siswa tidak fokus menyimak pada saat guru menjelaskan materi pelajaran di dalam kelas, hal ini yang membuat ketika kegiatan diskusi tanya jawab peserta didik masih malu dan tidak berani untuk memberikan jawaban atau ide- ide baru yang kreatif. Peneliti melihat juga pada saat di dalam kelas model pembelajaran yang guru gunakan masih satu arah, Selain itu fasilitas berupa sumber belajar yang digunakan masih kurang memadai seperti penggunaan model pembelajaran yang kurang sesuai dan

Guru juga belum menyediakan media pembelajaran yang konkret. Pada saat melakukan kegiatan wawancara dengan guru kelas VI SD, peneliti mendapatkan informasi berupa ulangan harian siswa pada mata pelajaran IPA materi perkebangbiakan makhluk hidup pada tema 1, Di SD Kanisius Demangan Baru¹ untuk kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan 73. Sehingga diketahui untuk siswa yang melampaui nilai ketuntasan minimal (KKM) hanya sebanyak 40,9% (9 siswa yang mencapai KKM) dari jumlah siswa 22.

Maka dengan ini, sebaiknya guru harus dapat menerapkan pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa, sehingga pembelajaran di dalam kelas menjadi menyenangkan, bermakna, dan bermanfaat bagi siswa. Tahap perkembangan kognitif yang dimiliki oleh siswa kelas VI SD menurut Piaget (dalam Agustyaningrum, dkk 2023) memasuki pada tahap operasional konkret (usia 7-11 tahun). dimana peserta didik sudah mampu dalam berpikir secara logis, dalam memecahkan mengenai suatu hal yang nyata dan mengklasifikasikan

atau mengelompokkan benda yang konkret kedalam bentuk yang berbeda. Maka dengan ini perlulah guru untuk menciptakan strategi pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk siswa pada proses pembelajaran.

Solusi dari permasalahan di atas yang sesuai dengan teori perkembangan piaget, Menurut Hamdi (dalam Handayan, 2023) media pembelajaran merupakan Segala sesuatu berkaitan dengan manusia, benda apapun yang ada di lingkungan sekitarnya, berguna untuk menyampaikan sebuah pesan maupun informasi di dalam pembelajaran sehingga dapat merangsang kemampuan minat, pikiran, perhatian peserta didik pada pembelajaran untuk tercapinya tujuan yang sesuai harapan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan media LAPIN (Labirin Pintar) adalah bentuk media permainan untuk memecahkan suatu permasalahan melalui anak bermain mencari pintu keluar atau titik tujuan melewati jalur-jalur berliku dan berkelok-kelok yang membingungkan agar sampai ke garis *Finish*. selain itu penggunaan media LAPIN (Labirin Pintar) dapat

membantu guru dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar peserta didik, dimana pada media LAPIN (Labirin pintar) ini peserta didik semakin ikut terlibat aktif dalam memberikan jawaban pertanyaan yang kreatif sesuai materi yang di ajarkan, sehingga pola berpikir dan imajinasi peserta didik semakin diasah dalam memberikan gagasan dan pendapat berupa ide baru berdasarkan pemikirannya sendiri. Selain itu juga melalui media LAPIN (Labirin Pintar) memberikan kebebasan bagi peserta didik untuk bereksplorasi hal-hal baru yang belum iya temukan dari pembelajaran sebelumnya yaitu salah satunya, dalam penggunaan media LAPIN (Labirin pintar) ini anak akan mencari banyak jawaban yang kreatif melalui berbagai sumber belajar seperti buku cetak atau buku bacaan lainnya. Sehingga dari hasil akhir penggunaan media LAPIN (labirin pintar) ini peserta didik mampu untuk menggunakan imajinasinya dalam membuat karya yang menarik. Dalam hal inilah hasil belajar peserta didik akan mengalami peningkatan secara maksimal.

Solusi lain dari permasalahan dalam penelitian ini yaitu peneliti harus pintar dalam memilih dan memvariasikan model pembelajaran bagi peserta didik, menurut Sudrajat & Budiarti (dalam Setiawan et al., 2022) model PJBL merupakan model pembelajaran inovatif yang melibatkan peserta didik dalam kerja proyek secara mandiri dalam mengkonstruksi atau membangun pembelajarannya agar lebih bermakna. menurut Paus & Sumilat (dalam Setiawan et al., 2022) Dalam mode PJBL ini juga dapat menumbuhkan kreatifitas peserta didik dalam membuat atau menghasilkan sebuah karya, Sehingga Model PJBL merupakan sebuah model pembelajaran yang dapat melibatkan peserta didik untuk terlibat aktif dalam kerja proyek secara mandiri maupun secara berkelompok untuk menumbuhkan serta mengembangkan kemampuan kreatifitas yang dimiliki dari setiap masing-masing peserta didik dalam membuat dan menghasilkan sebuah karya yang kontekstual sehingga membuat pembelajaran di dalam kelas menjadi bermanfaat dan menyenangkan. Dengan ini akan

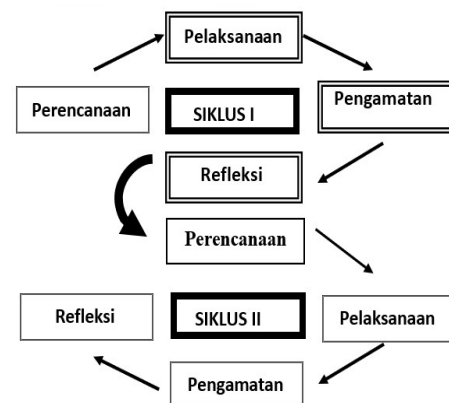
membuat hasil belajar peserta didik menjadi baik.

Dengan ini, berdasarkan hasil permasalahan diatas untuk mengupayakan supaya pembelajaran di dalam kelas menjadi optimal dan membuat pembelajaran menjadi bermakna, bermanfaat serta menyenangkan bagi peserta didik peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil belajar menggunakan Model PJBL berbantuan Media LAPIN untuk siswa kelas VI SD”.

B. Metode Penelitian

Penelitian yang peneliti gunakan termasuk ke dalam salah satu jenis penelitian yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK). menurut Wina (dalam Aliputri, 2018)mengatakan bahwa Penelitian Tindak Kelas (PTK) merupakan tindakan-tindakan diatur dan disusun oleh guru dalam proses kegiatan pembelajaran yang selalu mengalami peningkatan, dengan melalui adanya perbaikan mutu pendidikan secara terus menerus. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar kelas VI SD. Penelitian ini dilaksanakan di

SD Kanisius Demangan Baru 1. Untuk subjek penelitian ini adalah siswa kelas VI SD Kanisius Demangan Baru 1 pada tahun ajaran 2023/2024 dengan jumlah 22 siswa. Siklus PTK pada penerapan model yang peneliti gunakan yaitu model Kemiis dan MC. Taggart diawali dengan perencanaan Tindakan(*planning*), pelaksanaan Tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), refleksi (*reflecting*) yang berulang pada setiap siklusnya.



(dalam Arikunto, 2015:42)

Berikut di bawah ini penjelasan dari penerapan model menurut Kemmis dan Mc. Taggart (dalam Arikunto, 2015:42), pada setiap tahapannya:

1. Perencanaan Tindakan

Pada tahap ini peneliti melakukan sebuah kegiatan pengamatan atau observasi selama proses belajar mengajar di kelas VI SD Kanisius Demangan Baru1, untuk mengetahui pemasalahan yang

terjadi selama proses pembelajaran dan kebutuhan yang di perlukan oleh peserta didik selama proses pembelajaran, seperti peneliti menyusun dan membuat instrument observasi dan kuesioner, RPP, LKPD, soal evaluasi dan Media LAPIN (Labirin pintar).

2. Pelaksanaan

Pada tahap ini peneliti melakukan kegiatan implentasi, kegiatan implentasi yang dilakukan oleh peneliti dilakukan melalui 2 siklus, dengan total sebanyak 4 kali pertemuan. Dalam tahap ini peneliti menggunakan model PJBL dan media pembelajaran LAPIN (labirin Pintar).

3. Pengamatan

Pada tahap ini peneliti melakukan observasi dan mencatat segala sesuatu yang diperlukan sesuai dengan instrument pendoman observasi yang telah dirancang. Hal ini peneliti lakukan guna untuk memperoleh informasi terkait pengamatannya terkait permasalahan yang terjadi selama proses pembelajaran di dalam kelas, sehingga dari

pengamatan tersebut akan digunakan sebagai bahan refleksi.

4. Refleksi

Pada tahap ini peneliti melakukan Kegiatan evaluasi dari awal hingga akhir kegiatan proses pembelajaran, yang dimana untuk mengidentifikasi kendala dan hal-hal yang perlu diubah atau tidak. Pada tahap refleksi ini memiliki tujuan yaitu untuk mengetahui apakah pembelajaran sudah dilakukan oleh peneliti menunjukkan adanya keberhasilan atau tidak.

Pada penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif siswa terdapat 3 macam yaitu observasi, kuesioner dan tes, pada teknik pengumpulan data tes menggunakan soal evaluasi untuk mengukur hasil belajar siswa

Teknik pengujian instrumen yang digunakan oleh peneliti yaitu validitas dan reliabilitas. Menurut Anastasi dan Urbina (dalam Eliyah, 2019) validitas merupakan alat ukur yang berguna untuk mengukur atau mendapatkan sebuah data secara valid, validitas yang digunakan oleh peneliti adalah validitas isi (*construck validiy*) dan validitas empiris (*empirical*)

validity). Pada penelitian ini, untuk uji validitas isi yang peneliti gunakan adalah perangkat pembelajaran berupa RPP dan Media LAPIN (Labarin Pintar), uji validitas ini dinilai oleh dosen dan guru kelas V dan VI SD. Menurut Arikunto (dalam Puti, dkk 2023) berikut dibawah ini adalah kriteria kelayakan instrument

Tabel 1 Kriteria Kelayakan Instrument

Nilai	Kriteria
0-20	Tidak layak
21-40	Kurang layak
41-60	Sedang
61-80	Layak
81-100	Sangat Layak

Pada penelitian ini, peneliti melakukan uji validitas empiris dengan siswa kelas VI SD sebanyak 22 siswa pada materi perkembangbiakan makhluk hidup, uji validitas yang dilakukan oleh peneliti berupa soal evaluasi dalam bentuk soal pilihan ganda yang terdiri dari 10 soal di siklus I dan Siklus II, yang dihitung menggunakan aplikasi IBM SPSS Statistics 22. Berikut di bawah ini merupakan hasil perhitungan validitas soal pada siklus 1.

Tabel 2 Hasil Validitas Soal Siklus 1

No Soal	r tabel	r hitung	Keterangan
Soal 1	0,422	0,800	Valid
Soal 2	0,422	0,598	Valid
Soal 3	0,422	0,549	Valid
Soal 4	0,422	0,651	Valid
Soal 5	0,422	0,437	Valid

Soal 6	0,422	0,508	Valid
Soal 7	0,422	0,454	Valid
Soal 8	0,422	0,516	Valid
Soal 9	0,422	0,580	Valid
Soal 10	0,422	0,705	Valid

Dapat diketahui peneliti bahwa soal pada siklus 1 dinyatakan valid jika perhitungan r hitung $\geq r$ tabel. Pada tabel di atas diperoleh data dari 10 soal di siklus 1 yang diujikan soal tersebut dinyatakan valid. Dari perhitungan validitas ini terdapat 10 soal yang valid dan layak untuk digunakan dalam penelitian. Berikut ini Peneliti melakukan hasil perhitungan validitas soal siklus II.

Tabel 3 Hasil Validitas Soal Siklus II

No Soal	r tabel	r hitung	Keterangan
Soal 1	0,422	0,607	Valid
Soal 2	0,422	0,731	Valid
Soal 3	0,422	0,668	Valid
Soal 4	0,422	0,455	Valid
Soal 5	0,422	0,453	Valid
Soal 6	0,422	0,477	Valid
Soal 7	0,422	0,622	Valid
Soal 8	0,422	0,607	Valid
Soal 9	0,422	0,735	Valid
Soal 10	0,422	0,566	Valid

Dapat diketahui oleh peneliti bahwa soal pada siklus 2 dinyatakan valid jika perhitungan r hitung $\geq r$ tabel. Pada tabel di atas diperoleh data dari 10 soal di siklus 2 yang diujikan soal tersebut dinyatakan valid. Dari perhitungan validitas ini terdapat 10 soal yang valid dan layak untuk digunakan dalam penelitian.

Pada penelitian ini peneliti ingin mengetahui hasil reliabilitas dari soal evaluasi pada siklus I dan siklus II. Menurut Arikunto (dalam Surya, dkk 2023) Reliabilitas merupakan sebuah taraf ketetapan alat evaluasi dalam bentuk tes jika tes tersebut memiliki taraf kepercayaan yang tinggi maka dapat memberikan hasil yang tepat, sehingga instrumen dapat dipercaya dan sudah baik digunakan sebagai alat pengumpulan data. Uji reliabilitas yang peneliti gunakan dalam penelitian ini dilakukan untuk menguji 10 soal valid. Soal yang dihitung oleh peneliti yaitu soal uji reabilitas yang dinyatakan valid. Berikut ini merupakan tabel Klasifikasi Reliabilitas menurut Arikunto (dalam Surya, dkk 2023)

Tabel 4 Klasifikasi Reliabilitas

Nilai	Kriteria
0,80-1,00	Tinggi
0,60-0,80	Cukup
0,40-0,60	Agak Rendah
0,20-0,40	Rendah
0,00-0,20	Sangat Rendah

Hasil perhitungan reliabilitas soal yang telah diperoleh oleh peneliti dengan menggunakan aplikasi IBM SPSS Statistics 22, Diperoleh hasil pada siklus 1 yang valid bernilai 0,777 dengan kategori "Cukup", sedangkan pada siklus 2 yang valid bernilai 0,792 dengan kategori "Cukup".

Pada penelitian ini Menurut Akbar (dalam Firdaus, 2016) kategori berpikir kreatif dapat diketahui dengan pendoman kriteria kemampuan berpikir kreatif yang dirumuskan sebagai berikut:

Tabel 5 Kriteria Kemampuan berpikir kreatif

Rentang skor	Kriteria
95-100	Sangat Kreatif
80-95	Kreatif
65-80	Cukup Kreatif
55-65	Kurang Kreatif
0-55	Tidak Kreatif

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan model PJBL dengan berbantuan media pembelajaran LAPIN (labirin pintar). Terdapat langkah-langkah yang digunakan oleh peneliti dalam proses pembelajaran sebagai berikut

Pada kegiatan awal, dimulai dengan guru memberikan salam pembuka, doa bersama-sama, mengecek daftar kehadiran siswa, kegiatan literasi, ice breaking, memberika apersepsi, menjelaskan mengenai tema, subtema, tujuan pembelajaran yang akan dipelajari

Langkah pertama pada penelitian ini diawali dengan, menentukan pertanyaan yang mendasar, dimana guru mengukur

dalam kemampuan berpikir kreatif siswa, melalui kegiatan diskusi bersama akan mendorong siswa untuk aktif bertanya, menjawab pertanyaan dan memberikan pendapat. Yang dimana pada langkah ini guru bersama dengan siswa memainkan media LAPIN (labirin pintar) yaitu dengan menggunakan kartu tantangan yang berisikan berupa soal mengenai perkembangbiakan makhluk hidup dalam bentuk soal HOTS, dimana tujuan akhir dalam bermain media LAPIN (labirin pintar) ini guru mengajak siswa untuk membuat sebuah karya yang kreatif yang menarik mengenai materi perkembangbiakan makhluk hidup. Selain itu juga terdapat kartu jawaban yang berisikan jawaban atas pertanyaan yang sudah diberikan mengenai perkembangbiakan makhluk hidup.

Langkah kedua, membuat desain produk, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok secara heterogen. Lalu diberikan LKPD yang harus dikerjakan bersama kelompoknya, untuk mencari tau informasi terkait materi perkembangbiakan makhluk hidup pada hewan dan tumbuhan, kemudian siswa bersama kelompoknya

membuat sebuah rancangan dalam menyelesaikan sebuah proyek. Sehingga pada langkah ini dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam berimajinasi untuk membuat atau menghasilkan sebuah karya yang kreatif dan menarik.

Langkah ketiga, menyusun jadwal, pada langkah ini guru bersama dengan siswa sebelum memulai membuat karya, terlebih dahulu menentukan waktu yang dibutuhkan dalam membuat rancangan hingga membuat hasil karya sebuah produk.

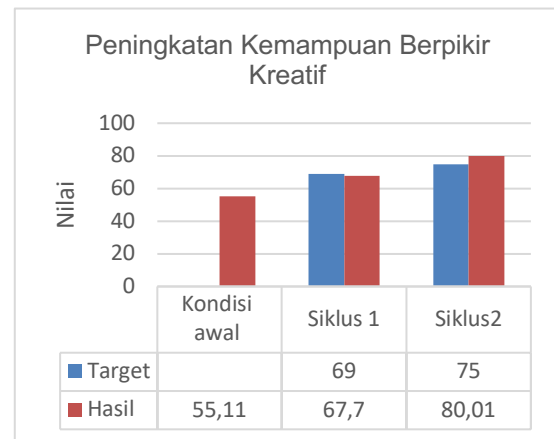
Langkah keempat, memonitor kemajuan proyek. Pada langkah ini siswa melaksanakan proyek yang telah disusun dan direncanakan bersama kelompoknya mengenai materi perkembangbiakan makhluk hidup, untuk menggali dan mengumpulkan informasi dalam menemukan solusi mengenai perkembangbiakan makhluk hidup, dengan bantuan guru sebagai monitoring selama kegiatan pengerjaan proyek berlangsung. Peran guru dalam membimbing inilah untuk mengontrol selama kegiatan pembelajaran yang dilakukan siswa.

Langkah kelima, penilaian hasil, pada tahap ini, siswa bersama dengan kelompoknya

mempresentasikan hasil karyanya di depan kelas, guru berperan untuk mengevaluasi kemajuan dan masing-masing siswa yaitu dengan memberikan umpan balik mengenai hasil kerja siswa, selain guru siswa lain yang mendengarkan hasil presentasi kelompok lain dapat memberikan juga umpan balik dari hasil kerja temannya.

Langkah keenam, mengevaluasi pengalaman, pada tahap ini, guru bersama dengan siswa melakukan refleksi dengan menyimpulkan bersama mengenai materi yang sudah di pelajari, perasaan siswa saat mengikuti pembelajaran, siswa diberikan kesempatan bertanya mengenai materi yang belum di pahami selama proses pembelajaran.

Peneliti memperoleh hasil pada kemampuan berpikir kreatif siswa berdasarkan dari kegiatan observasi dan penyebaran kuesioner , berikut dibawah ini merupakan grafik perbandingan rata-rata kemampuan berpikir kreatif siswa kelas VI SD Kanisius Demangan baru 1.

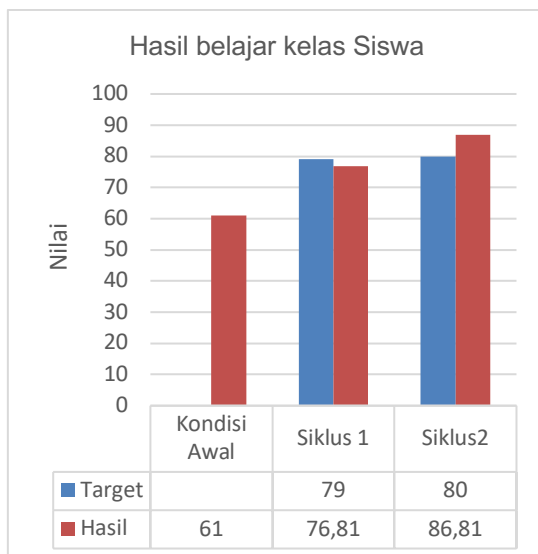


Grafik 1 Perbandingan kemampuan berpikir kreatif kelas

Berdasarkan grafik di atas, dapat lihat bahwa pada kondisi awal kemampuan berpikir kreatif peserta didik, diketahui nilai rata-rata kondisi awal kemampuan berpikir kreatif peserta didik adalah 55,11 dengan kategori “kurang kreatif”. Setelah melihat kondisi awal yang masih dalam kategori kurang kreatif. Peneliti sebelum melaksanakan penelitian di siklus 1 menentukan target sebesar 69,00 akan tetapi nilai rata-rata berpikir siswa kelas VI SD hanya mencapai 67,70. Target tersebut dinyatakan masih belum berhasil dan belum mencapai target yang sudah dibuat oleh peneliti, dengan demikian peneliti memperbaiki dengan melanjutkan pada siklus 2 untuk mencapai target 75,00. Dalam pertemuan di siklus 2 peserta didik

kelas VI SD sudah melampaui target yang ditentukan dengan perolehan nilai rata-rata 80,01 dengan kategori “Kreatif”. Dengan ini peneliti menghentikan penelitian di siklus II.

Pada hasil belajar yang diperoleh siswa kelas VI SD dengan menggunakan Instrumen hasil belajar yang diberikan peneliti kepada siswa kelas VI yaitu berupa soal evaluasi pilihan ganda berjumlah 10 soal. berikut dibawah ini merupakan grafik perbandingan rata-rata hasil belajar siswa kelas VI SD Kanisius Demangan baru 1.



Grafik 2 Perbandingan hasil belajar

Berdasarkan grafik di atas, dapat lihat bahwa pada kondisi awal hasil belajar siswa kelas VI SD Kanisius Demangan Baru 1, diketahui bahwa nilai rata-rata kondisi awal hasil belajar adalah 61,00. Pada siklus 1

diperoleh rata-rata 76,81 dengan target sebesar 79,00 Kemudian dilanjutkan pada siklus 2 peneliti melihat adanya peningkatan hasil belajar peserta didik diperoleh rata-rata 86,81, dengan target sebesar 80,00. Dengan ini rata-rata hasil belajar yang diperoleh dari kondisi awal, siklus I dan II mengalami peningkatan, akan tetapi pada kegiatan siklus I hasil yang diperoleh siswa belum memenuhi target, sehingga perlu ditindak lanjutkan pada siklus II. Pada siklus ke II hasil yang didapatkan siswa kelas VI sD kaniisus Demangan Baru 1 sudah memenuhi target penelitian.

Maka dengan ini, Peneliti melihat adanya peningkatan pada kemampuan berpikir kreatif siswa kelas VI SD Kanisius Demangan Baru 1. Dikarenakan pada saat penelitian ini peneliti menggunakan model PJBL dan media pembelajaran LAPIN (Labirin Pintar) Model *Project Based Learning (PJBL)* menurut Mayuni (dalam Sutrisna, dkk 2019) merupakan sebuah model, strategi, atau metode pembelajaran yang berpusat pada siswa, dimana dilatih untuk mengembangkan kemampuan yang ada dalam diri masing-masing siswa dalam menciptakan kegiatan

belajar yang bermanfaat dan menyenangkan bagi dirinya, dengan harapan dapat mengembangkan kemampuan kreatifitas dan berpikir kritis untuk menyelesaikan sebuah kerja proyek secara individu maupun berkelompok. Sedangkan menurut Gita (dalam Alfandi, dkk 2021) media pembelajaran LAPIN (labirin pintar) merupakan media pembelajaran berguna untuk menumbuhkan perhatian dan semangat serta motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran didalam kelas serta manfaatnya dalam mengembangkan imajinasi, melatih konsentrasi dan melatih motorik halus pada siswa. Dengan demikian Model PJBL dan media pembelajaran LAPIN (labirin pintar) dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa tercapai secara baik dan maksimal.

E. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan yang telah di lakukan oleh peneliti, maka dapat di simpulkan sebagai berikut

1. Upaya peningkatan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar menggunakan model PJBL berbantuan media LAPIN siswa

kelas VI SD Kanisius Demangan Baru 1 tahun Pelajaran 2023/2024 pada materi perkembangbiakan makhluk hidup dengan langkah-langkah berikut ini yang meliputi: Menentukan pertanyaan yang mendasar, membuat desain produk, Menyusun penjadwalan, memonitori kemajuan proyek, penilaian hasil, evaluasi pengalaman.

2. Penggunaan model *project based learning* (PJBL) berbantuan media LAPIN (Labirin Pintar) dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas VI SD kanisius Demangan Baru 1 materi perkembangbiakan makhluk hidup. Peningkatan berpikir kreatif peserta didik dapat dilihat dari nilai rata-rata data pada kondisi awal yaitu 55,11 dengan kategori "Kurang kreatif", kemudian pada pertemuan siklus 1 meningkat menjadi 67,70 dengan kategori" Cukup kreatif" dan pada pertemuan siklus ke II terjadi peningkatan lagi menjadi 80,01 dengan kategori "Kreatif".

3. Penggunaan model *project based learning* (PJBL) berbantuan media pembelajaran LAPIN (Labirin Pintar) dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI SD Kanisius

Demangan Baru 1 pada materi perkembangbiakan makhluk hidup. Peningkatan hasil belajar peserta didik dapat dilihat dari nilai rata-rata pada kondisi awal yaitu 61,00 dengan persentase siswa yang mencapai KKM sejumlah 40,9%, kemudian pada siklus I meningkat menjadi 76,81 dan pada siklus ke II terjadi peningkatan lagi menjadi 86,81.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustyaningrum, N., Pradanti, P., & Yuliana. (2022). Teori Perkembangan Piaget dan Vygotsky : Bagaimana Implikasinya dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar? *Jurnal Absis: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 5(1), 568–582. <https://doi.org/10.30606/absis.v5i1.1440>
- Aliputri, D. H. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 2(1A), 70–77. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v2i1a.2351>
- Eliyah. (2019). Validitas Tes Sebagai Media Ukur Ketepatan Evaluasi Mengukur Pencapaian Tujuan Pembelajaran Di Sd/M. *Jurnal Edukatif*, 5(1), 43–49.
- Handayani, I. T., & Lutfi, L. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Papan Flanel Kata Pada Materi Menulis Kalimat Kelas Ii Sd Negeri Jatiasih Ix Kota Bekasi. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 14(01), 17–28. <https://doi.org/10.21009/jpd.v14i01.35451>
- Parende, U. S., & Pane, W. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Problem Based Intruction (PBL) Tema 8 Pada Siswa Kelas IV SDN 001 Samarinda Utara. *Jurnal Pendidikan*, 1(1), 25.
- Permatasari, D., Destrinelli, & Sherly Pamela, I. (2023). Peningkatan Keterampilan Berpikir Kreatif Melalui Model Project Based Learning Pada Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 05(04), 16151–16164.
- Puti, S., Latief, M., & Rohandi, M. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis augmented reality pada materi perakitan komputer kelas X TKJ di SMK Negeri 1 Gorontalo. *INVERTED: Journal of Information Technology Education*, 3(1), 80–93. <http://ejurnal.ung.ac.id/index.php/inverted>
- Septina Rada Amra, W., & Sri Lena, M. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Tematik Terpadu Menggunakan Model Problem Based Learning Di Kelas V Sd. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(2), 1616–1627. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i2.465>
- Setiawan, T., Sumilat, J. M., Paruntu, N. M., & Monigir, N. N. (2022). Analisis Penerapan Model Pembelajaran Project Based

Learning dan Problem Based Learning pada Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9736–9744.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.4161>

Surya, A. D., Sumarno, S., & Muhtarom, M. (2023). Analisis Kualitas Instrumen Tes Hasil Belajar IPAS Materi Wujud Zat dan Perubahannya. *Fondatia*, 7(2), 271–282.
<https://doi.org/10.36088/fondatia.v7i2.3190>

Suryaningsih, S., & Ainun Nisa, F. (2021). Kontribusi STEAM Project Based Learning dalam Mengukur Keterampilan Proses Sains dan Berpikir Kreatif Siswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(6), 1097–1111.
<https://doi.org/10.36418/japendi.v2i6.198>

Sutrisna, G. B. B., Sujana, I. W., & Ganing, N. N. (2020). Pengaruh Model Project Based Learning Berlandaskan Tri Hita Karana Terhadap Kompetensi Pengetahuan Ips. *Jurnal Adat Dan Budaya Indonesia*, 1(2), 84–93.
<https://doi.org/10.23887/jabi.v2i2.28898>