

**UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR PADA MATA  
PELAJARAN IPAS DENGAN MENGGUNAKAN METODE PEMBELAJARAN  
PJBL SISWA KELAS IV SDN JUNREJO 2 KOTA BATU**

Tutwuri<sup>1</sup>, Falistya Roisatul Mar'atin Nuro<sup>2</sup>  
<sup>1</sup>PPG PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Malang  
<sup>2</sup>PPG PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Malang)  
[tutwuri873@gmail.com](mailto:tutwuri873@gmail.com), [falistya@umm.ac.id](mailto:falistya@umm.ac.id)

**ABSTRACT**

*This Classroom Action Research (PTK) aims to increase creativity and learning outcomes in Natural and Social Sciences (IPAS) subjects by applying the project based learning (PjBL) learning method to class IV students at SDN Junrejo 2, Batu City. This research uses the Kemmis and Mc Taggart model. Data was collected through observation, interviews, and documentation of the learning process. The subjects of this research were 28 regular fourth grade students at SDN Junrejo 2, Batu City. The research results show that the application of the PjBL learning method has succeeded in increasing student creativity and learning outcomes in science subjects. The results of data analysis on student creativity showed that 29% increased in cycle I, and increased again to 54% in cycle II in the very creative category. Meanwhile, the increase in learning outcomes was 57% in cycle 1 and increased in cycle 2 to 86%. By involving students in learning projects that are relevant to everyday life and the surrounding environment, students become more active, creative and enthusiastic about learning. Apart from that, student learning outcomes also experienced a significant increase, especially in understanding concepts and applying knowledge in real contexts. In conclusion, the PjBL learning method has proven to be effective in increasing student creativity and learning outcomes in science and science subjects at SDN Junrejo 2, Batu City. Recommendations for further research are to provide training and assistance for teachers in applying the PjBL learning method more widely and to conduct similar research on other subjects and different levels of education.*

*Keywords: Creativity, Learning Outcomes, Project Based Learning*

**ABSTRAK**

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dengan menerapkan metode pembelajaran *project based learning* (PjBL) pada siswa kelas IV di SDN Junrejo 2 Kota Batu. Penelitian ini menggunakan menggunakan model *Kemmis dan Mc Taggart*. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi dari proses pembelajaran. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV sebanyak 28 siswa reguler di SDN Junrejo 2 Kota Batu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran PjBL berhasil meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS. Hasil analisis data kretivitas siswa menunjukkan bahwa 29% meningkat pada siklus I, dan meningkat kembali menjadi 54% pada siklus II dengan kategori sangat kreatif. Sedangkan peningkatan pada hasil belajar yaitu 57% di siklus 1 dan meningkat di siklus 2 menjadi 86%. Dengan melibatkan siswa

dalam proyek-proyek pembelajaran yang relevan dengan kehidupan sehari-hari dan lingkungan sekitar, siswa menjadi lebih aktif, kreatif, dan bersemangat dalam pembelajaran. Selain itu, hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan yang signifikan, terutama dalam pemahaman konsep dan penerapan pengetahuan dalam konteks nyata. Dalam kesimpulannya, metode pembelajaran PjBL terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di SDN Junrejo 2 Kota Batu. Rekomendasi untuk penelitian selanjutnya adalah mengadakan pelatihan dan pendampingan bagi guru dalam menerapkan metode pembelajaran PjBL secara lebih luas serta melakukan penelitian serupa pada mata pelajaran lain dan jenjang pendidikan yang berbeda.

Kata Kunci: Kreativitas, Hasil Belajar, PjBL

### **A. Pendahuluan**

Pada abad 21, siswa harus mempunyai kemampuan kreatif yang hebat (Sitaresmi et al., 2022). Di era pembelajaran seperti sekarang ini, tidak hanya pengetahuan saja yang dibutuhkan dari siswa tetapi yang lebih penting adalah proses mendalam yang dilalui siswa dalam belajar. Di abad 21, siswa harus kreatif (Sitaresmi et al., 2022). Kreativitas adalah keterampilan penting yang dimiliki siswa saat ini jika ingin menghadapi tantangan perkembangan pendidikan yang dinamis. (Tyaningsih, 2022). Hal ini perlu diajarkan kepada siswa sejak dini agar mereka terbiasa. Namun kenyataannya siswa kurang kreatif dalam belajar. (Dwi Wardana, 2020). Kreativitas pada intinya merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, baik dalam bentuk karya baru

maupun kombinasi dari hal-hal yang sudah ada, yang semuanya itu relatif berbeda dengan apa yang sudah ada sebelumnya (Natty:2020). Kreatif merupakan suatu proses kognitif dengan menggabungkan beberapa komponen yang ada sebelumnya sehingga dapat menghasilkan karya yang baru, belum ada sebelumnya atau memperbaiki yang sudah ada sehingga dapat berguna bagi lingkungan (Sabri, Yanuartuti : 2023). Indikator-indikator siswa yang kreatif dalam belajar menurut Hamzah (2010:54); a) rasa ingin tahunya tinggi, pertanyaan yang diajukan berbobot, Memberikan banyak ide dan usul terhadap suatu masalah, pendapat yang dikatakan secara spontan dan percaya diri dalam menyampaikannya, Dapat bekerja sendiri atau bersama-sama; b) Senang mencoba hal-hal baru. Dalam penelitian tindakan kelas ini

indikator-indikator yang ada akan digunakan untuk mengukur kreativitas siswa adalah indikator yang dikaitkan dengan proses belajar kelompok siswa, maka indikator yang akan diamati adalah;1) memiliki rasa ingin tahu yang besar;2)sering mengajukan pertanyaan yang berbobot;3)mengatakan pendapat secara spontan dan tidak malu-malu;4) dapat bekerja sendiri.

Hasil belajar merupakan indikator yang muncul setelah mengalami suatu proses. Mempelajari. Hasil belajar dapat berupa pengetahuan atau keterampilan yang diukur dengan menggunakan instrumen tertentu berupa tes hasil belajar. (Supriyatna,2020). Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran sekolah dasar. Sains adalah suatu bidang yang membahas dan mempelajari alam secara sistematis berdasarkan hasil percobaan dan pengamatan manusia. (Samatowa, 2010). Untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran IPA di SD guru harus memberikan kesempatan peserta didik memupuk rasa ingin tahu secara alamiah, mengembangkan kemampuan bertanya dan mencari jawaban atas

fenomena alam berdasarkan bukti, serta mengembangkan cara berfikir ilmiah. (Supriyatna,2020).

Dalam kegiatan belajar mengajar, guru harus menyiapkan perangkat mengajar yang dilengkapi dengan model, strategi, metode pembelajaran dan media pembelajaran (Rahmi, 2017). Pemilihan model pembelajaran yang tepat akan mendorong siswa untuk melakukan hal tersebut untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pendidikan. Model pembelajaran berbasis proyek pembelajaran merupakan model pembelajaran yang menciptakan suasana lebih klasik sangat menyenangkan dan siswa akan bersemangat mempelajarinya (Supriyatna,2020). Project based learning dianggap sebagai pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik karena mereka didorong oleh kebutuhan untuk menciptakan produk akhir yang memberi peluang menghasilkan produk yang kreatif dan inovatif selama belajar. (Haimah, L., Marwati, lis, 2022).

Berdasarkan observasi yang dilakukan dilapangan, peneliti menemukan bahwa pada pembelajaran IPAS Dari 28 siswa belum mencapai tingkat kreativitas

belajar yang diharapkan hasil observasi kreativitas siswa diperoleh data bahwa 0 siswa (0%) sangat kreatif, 0 siswa (0%) kreatif, 4 siswa (14%) cukup kreatif, 11 siswa (39%) Kurang kreatif. dan 13 siswa (46%) sangat kurang kreatif. Hal tersebut terjadi, dikarenakan guru belum membuat siswa ikut terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Metode pembelajaran berbasis proyek tidak sering dilaksanakan didalam kelas. Kegiatan pembelajaran yang berbasis proyek dan pembuatan produk hanya 2 dua kali dilakukan selama satu semester. Pekerjaannya dilakukan dirumah, sehingga menurut siswa, pekerjaan yang membutuhkan kreativitas dalam membuat produk dibantu oleh orang tua atau saudara dirumah. Dari 28 siswa yang dilakukan wawancara, 20 (dua puluh) siswa mengatakan jika ada tugas proyek membuat produk dikerjakan dirumah, sehingga mereka meminta bantuan kepada orang tua atau saudara untuk mengerjakannya, 5 (lima) orang diantaranya membuat sendiri sedangkan 3 (tiga) siswa mengaku membeli di toko *online* maupun *offline*. Kreativitas siswa dalam membuat proyek atau produk sebagai hasil dari pemecahan

masalah saat pembelajaran didalam kelas kurang dieksplor dan diasah. Hal ini tentu dapat mengkerdilkan potensi kemampuan kreativitas pada peserta didik.

Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) kelas IV di SDN Junrejo Kota Batu adalah 70 untuk semua mata pelajaran. Berdasarkan hasil asesmen sumatif mata pelajaran IPAS kelas IV. SDN Junrejo Kota Batu, tergolong rendah. Nilai terendah sebesar 40 dan nilai tertinggi adalah 90. Dari 28 siswa reguler, hanya 7 orang siswa atau 25% yang mencapai nilai KKM, sedangkan 21 siswa atau 75% belum mencapai nilai KKM. Rendahnya nilai siswa disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain adalah penggunaan metode yang kurang sesuai sehingga membuat siswa sekadar menghafal materi siswa bercanda dan sibuk bercerita dengan teman saat guru menjelaskan materi. Siswa juga cenderung pasif dalam sains. Oleh karena itu diperlukan pembaruan dari para guru dalam menyelenggarakan pengajaran yang dapat berpeluang meningkatkan hasil pelajaran IPAS dan berperan aktif dalam proses pembelajaran. Penggunaan metode mengajar guru yang konvensional dan kurang

inovatif membuat peserta didik cenderung pasif.

Menurut penelitian yang dilaksanakan (Laili, 2023) mengungkapkan bahwa dengan penggunaan model *project based learning* dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa sebesar 80% dengan menggunakan metode PJBL. Penelitian serupa juga pernah dilakukan (supriyatna,2020) terbukti bahwa dengan menggunakan metode PJBL dapat meningkatkan hasil belajar pada kelas IV mata pelajaran IPAS muatan IPA sebesar 83,33%. Penelitian terdahulu pernah dilakukan (Natty, A, Richard:2019) yang berjudul Peningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Project Based Learning Pada Siswa Sekolah Dasar presentase kenaikan kreativitas dari 52% menjadi 68% dan kenaikan presentase hasil belajar dari 66% menjadi 72%. Permasalahan di atas dapat diatasi dengan melakukan penelitian tindakan kelas, berdasarkan hal tersebut peneliti perlu melakukan upaya meningkatkan pembelajaran IPAS menggunakan metode pembelajaran *project based learning* pada kelas IV di SDN Junrejo 2 Kota Batu. Dengan

harapan dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk memecahkan permasalahan pembelajaran yang terjadi di kelas. Tujuan dari PTK untuk memperbaiki dan atau meningkatkan praktik proses pembelajaran di kelas pada pelajaran IPAS muatan IPA materi gaya disekitar kita dengan menggunakan metode pembelajaran PjBL tersebut diharapkan dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa Kelas IV Fase B SDN Junrejo 2 Kota Batu tahun pelajaran 2023/2024 semester ganjil dengan jumlah 28 siswa yang terdiri dari 15 siswa laki – laki dan 13 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah teknik tes. Teknik tes menggunakan rubrik penilaian kreativitas siswa yang digunakan untuk memperoleh data tentang kreativitas siswa selama mengikuti pembelajaran berlangsung pada pelajaran IPAS di kelas IV dari siklus 1-2 dengan indikator materi yang diajarkan. Dengan demikian, rubrik dapat digunakan untuk mengukur sejauh mana tingkat kreativitas

belajar siswa sesuai dengan indikator kreativitas siswa yang telah ditetapkan pada setiap aspek kreativitas. Rubrik berisi indikator kreativitas yang ingin dilihat pada siswa. Rubrik diisi oleh peneliti setelah melihat hasil kerja siswa ketika membuat proyek dengan kelompoknya. Cara mengisi rubrik yaitu dengan memberikan centang pada skor aspek kreativitas yang diamati sesuai dengan tingkat kemampuan siswa. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah analisis deskriptif dan analisis data statistik deskriptif. Untuk menganalisis tingkat kreativitas siswa yaitu dengan cara menjumlah skor yang diperoleh siswa menjadi nilai siswa. Dapat dihitung menggunakan rumus (Mulyasa:2007):

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Selanjutnya peneliti menilai kreativitas siswa dengan menggunakan kategori kriteria penilaian yang dimodifikasi dari (Purwanto:2008) yang dapat dilihat sebagai berikut:

**Tabel 1 Kriteria penilaian tingkat kreativitas siswa**

Angka (Nilai)	Kriteria penilaian
90-100	Sangat kreatif
75-89	Kreatif
60-74	Cukup kreatif
45-59	Kurang Kreatif

≤45	Sangat kurang kreatif
-----	-----------------------

(Purwanto:2008)

Tingkat kreativitas siswa yang diharapkan dalam pembelajaran adalah jika skor berada pada kategori kreatif atau sangat kreatif. Dengan demikian siswa dikatakan tuntas dalam kemampuan kreativitasnya apabila telah memperoleh nilai  $\geq 75$  yaitu kategori kreatif dan sangat kreatif.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan Model *Kemmis dan Mc Taggart* yang setiap siklus terdiri atas 4 tahap dalam siklus PTK yaitu, perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Rencana penelitian dimulai dengan mempertimbangkan permasalahan ilmiah dan kemudian merencanakan tindakan yang akan diambil untuk menyelesaikannya. Rencana aksi dilanjutkan dengan melaksanakan kegiatan yang telah direncanakan dan mengikuti rencana aksi yang telah dilaksanakan. Oleh karena itu, kami mengakhiri langkah terakhir siklus ini dengan refleksi. Hasil refleksi yang diperoleh pada siklus sebelumnya berfungsi untuk merevisi rencana yang telah disusun untuk perencanaan selanjutnya jika

tindakan yang dilakukan tidak mengarah pada perbaikan proses pembelajaran.

### **1. Tahap Siklus 1**

PTK pada siklus pertama dilakukan dengan 4 tahap. Jika letak keberhasilan dan hambatan sudah diketahui pada siklus pertama, maka guru menyusun rancangan untuk siklus kedua. Rincian kegiatan sebagai berikut:

#### **a. Perencanaan**

Pada tahap ini penyusunan tindakan yang menjelaskan mengenai apa, mengapa, kapan, dimana, siapa, dan bagaimana tindakan tersebut akan dilakukan. Tahapan ini yang menentukan peneliti untuk fokus pada peristiwa yang perlu mendapatkan perhatian khusus untuk diamati. Kemudian untuk merekam sebuah fakta yang terjadi selama tindakan berlangsung, peneliti membuat sebuah instrument pengamatan. Dalam hal ini, hal-hal yang dilakukan oleh peneliti adalah 1. Menyusun modul ajar atau perencanaan kegiatan pembelajaran, 2. Menyusun LKPD (Lembar Kegiatan Peserta Didik), 3. Menyusun instrument penilain.

#### **b. Tindakan**

Tahap ini adalah pelaksanaan dari semua rancangan tindakan yang

telah dibuat. Pada tahap perencanaan menetapkan strategi dan skenario pembelajaran yang akan diterapkan dan pembelajaran mengacu pada kurikulum yang berlaku. Pelaksanaan tindakan dilaksanakan selama dua siklus. Pada kedua siklus tersebut akan dilaksanakan dua modul ajar. Dengan demikian, dalam pelaksanaan tindakan akan menerapkan dua modul ajar yang telah disusun untuk masing-masing metode, yaitu modul ajar 1 untuk pertemuan pertama dan kedua di siklus 1, modul ajar 2 untuk pertemuan ketiga dan ke empat disiklus 2.

#### **c. Pengamatan (Observasi)**

Selama pelaksanaan tindakan berlangsung yang dilakukan peneliti adalah pengamatan dan mencatat hal yang terjadi. Pengumpulan data dan informasi dengan menggunakan observasi, pengamatan langsung terhadap proses dan hasil belajar dan kreativitas peserta didik. Data yang dikumpulkan berupa data kuantitatif (hasil asesmen sumatif, presentasi, nilai produk) dan data kualitatif mengenai keaktifan peserta didik, antusias peserta didik, serta diskusi yang telah dilakukan dalam kerja kelompok.

#### **d. Refleksi**

Pada tahapan refleksi ini, yang dilakukan adalah mengkaji secara menyeluruh tindakan yang telah dilakukan berdasarkan data yang telah dikumpulkan sebelumnya, kemudian akan dilakukan evaluasi untuk menyempurnakan tindakan yang akan dilakukan selanjutnya. Refleksi dalam PTK ini mencakup analisis, sistesis, dan penelitian terhadap hasil pengamatan yang telah dilakukan. Jika ada permasalahan dari proses refleksi, maka akan dilakukan pengkajian ulang. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, akan dilakukan melalui siklus selanjutnya yang meliputi kegiatan perencanaan ulang, tindakan ulang, serta pengamatan ulang.

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

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus yaitu materi gaya otot dan gesek di siklus 1, gaya magnet di siklus 2. Terdiri atas dua elemen dan capaian pembelajaran yang berbeda. Pada siklus 1 peneliti menggunakan elemen pemahaman ipas (sains dan sosial) dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai adalah peserta didik dapat mendemonstrasikan berbagai jenis gaya yang terlibat dalam aktivitas sehari-hari. Indikator pencapaian

tujuan pembelajaran yaitu 1. Peserta didik dapat menjelaskan pengaruh pengaruh dua jenis gaya terhadap benda melalui menyimak video pada kehidupan sehari-hari dengan tepat. 2. Peserta didik dapat mendemonstrasikan pengaruh dua jenis gaya terhadap benda dengan benda konkret pada kehidupan sehari-hari. 3. Peserta didik dapat menyimpulkan pengaruh dua jenis gaya terhadap benda pada kehidupan sehari-hari melalui kegiatan diskusi kelompok dalam karya *minibook* dengan tepat.

Pada siklus 2 peneliti menggunakan elemen keterampilan proses. Capaian pembelajarannya peserta didik dapat merencanakan dan melakukan penyelidikan dengan panduan guru, peserta didik membuat rencana dan melakukan langkah-langkah operasional untuk menjawab pertanyaan yang diajukan. Melakukan observasi menggunakan alat bantu pengukuran sederhana. Tujuan pembelajaran adalah peserta didik mampu membuat rencana dan melakukan langkah-langkah operasional untuk menjawab pertanyaan yang diajukan dengan panduan guru tentang

gejala kemagnetan dalam kehidupan sehari-hari dengan baik. Indikator pencapaian tujuan pembelajaran: 1. Peserta didik dapat memahami langkah-langkah operasional untuk menjawab pertanyaan yang diajukan gejala kemagnetan dan sifatnya melalui media visual dalam kehidupan sehari-hari dengan baik. 2 Peserta didik dapat membuat rencana langkah-langkah operasional tentang gejala kemagnetan dan sifatnya melalui media konkret pada kehidupan sehari-hari dengan baik. 3 Peserta didik dapat menganalisis langkah-langkah operasional tentang gejala kemagnetan dan sifatnya melalui media konkret pada kehidupan sehari-hari dengan baik.

Penelitian tindakan kelas dilaksanakan dalam 2 siklus, dimana masing-masing siklus terdapat empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Siklus 1 dan siklus 2 terdiri dari 2 kali pertemuan dengan alokasi waktu 4x35 menit. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan jadwal yang ada di kelas IV SDN Junrejo Kota Batu.

Pembelajaran IPAS pada tingkat SD memiliki tantangan tersendiri dalam menyampaikan materi yang abstrak

secara sederhana agar dapat dipahami oleh siswa. Pada siklus pertama, peneliti mengeksplorasi kreativitas siswa dalam pembuatan *minibook* tentang gaya otot dan gaya gesek menggunakan metode PJBL. Mereka diberi kebebasan dalam memilih format dan desain *minibook*, namun harus mencakup konsep-konsep dasar yang telah dipelajar. Pada saat pembelajaran, peneliti memberikan permasalahan untuk dipecahkan dalam sebuah proyek, kemudian memberikan penjelasan singkat tentang gaya otot dan gaya gesek, serta pentingnya konsep tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Kemudian pementukan kelompok, siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil untuk memfasilitasi kolaborasi dan diskusi antar sesama. Setelah itu memasuki tahap pemilihan ide dan perencanaan, setiap kelompok berdiskusi untuk memilih ide dan merencanakan isi serta desain *minibook* mereka. Dilanjutkan dengan proses pengumpulan materi yaitu siswa melakukan riset untuk mengumpulkan informasi yang diperlukan untuk *minibook* mereka, baik melalui buku-buku, internet, atau wawancara dengan guru kelas lain sebagai ahli. Setelah mengumpulkan

materi, siswa memasuki tahap pembuatan *minibook*. Siswa mulai membuat *minibook* mereka dengan menggunakan berbagai media dan kreativitas yang mereka miliki. Dilanjutkan dengan presentasi, setiap kelompok mempresentasikan *minibook* mereka kepada seluruh siswa dan guru serta menjelaskan isi dan proses pembuatannya. Dalam pembuatan karya *minibook* ini terlihat bahwa: 1. Kreativitas dalam desain, siswa menunjukkan kreativitas tinggi dalam desain *minibook* mereka. Mereka menggunakan berbagai warna, ilustrasi, dan gambar untuk menjelaskan konsep secara visual. 2. Pemahaman konsep melalui proses pembuatan *minibook*, siswa menunjukkan pemahaman yang baik tentang konsep gaya otot dan gaya gesek. Mereka mampu menjelaskan konsep tersebut dengan bahasa mereka sendiri. 3. Kolaborasi, kolaborasi antar siswa dalam pembuatan *minibook* memperkuat pemahaman mereka. Diskusi antar anggota kelompok membantu dalam memperjelas konsep dan memecahkan masalah yang muncul. 4. Presentasi yang interaktif, siswa menampilkan *minibook* mereka dengan percaya diri dan antusiasme. Mereka menggunakan *minibook*

sebagai alat bantu presentasi dan menjawab pertanyaan dari teman sekelas. Melalui proyek pembuatan *minibook* tentang gaya otot dan gaya gesek, siswa tidak hanya mengasah keterampilan desain mereka tetapi juga meningkatkan pemahaman mereka tentang materi tersebut.

Pada siklus kedua, peneliti mengeksplorasi kreativitas siswa dengan proyek membuat magnet dari bahan-bahan sekitar memberikan kesempatan bagi siswa untuk memahami konsep magnetisme dalam konteks nyata. Siswa diberikan tugas untuk membuat magnet menggunakan bahan-bahan yang dapat ditemukan di sekitar lingkungan mereka. Mereka diberi kebebasan untuk mengeksplorasi berbagai material dan menciptakan magnet dengan cara mereka sendiri. Proses pembelajaran yang dilakukan siswa yaitu diawali dengan pemberian masalah untuk dipecahkan secara kritis oleh siswa, lalu dilanjutkan dengan pengantar materi kemagnetan oleh peneliti yang meliputi sifat magnet dan aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari. Setelah itu kegiatan dilanjutkan dengan diskusi kelompok untuk berdiskusi tentang bahan-bahan yang mungkin memiliki sifat magnetik di sekitar

mereka. Dilanjutkan dengan pemilihan bahan, setiap kelompok melakukan eksplorasi di sekitar lingkungan mereka untuk mencari bahan-bahan yang cocok untuk membuat magnet seperti klip kertas, kawat baja dari kabel bekas dan baterai. Kemudian pembuatan magnet, pada tahap ini siswa mulai membuat magnet menggunakan bahan-bahan yang telah mereka pilih, dengan bimbingan dan supervisi guru. Tahap terakhir yakni uji coba dan penilaian, setelah selesai, siswa menguji magnet yang mereka buat untuk melihat seberapa baik mereka berfungsi, dan melakukan refleksi terhadap proses pembuatan. Dalam pembuatan karya magnet ini terlihat dari 1. Kreativitas dalam pemilihan bahan, siswa menunjukkan kreativitas dalam memilih bahan-bahan sekitar mereka yang memiliki sifat magnetik. Mereka mengidentifikasi bahan-bahan seperti paku, kawat, atau bahkan benda-benda logam kecil lainnya. 2. Pemahaman konsep, melalui proses pembuatan magnet, siswa mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang sifat magnet dan bagaimana cara membuatnya. Mereka belajar bahwa magnet dapat diciptakan dari berbagai bahan yang

memiliki sifat magnetik. 3. Kolaborasi, kolaborasi dalam kelompok membantu siswa dalam berbagi ide dan bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama. Mereka belajar untuk mendengarkan pendapat teman-teman mereka dan bekerja sebagai tim. 4. Kepuasan pribadi, siswa merasakan kepuasan pribadi ketika melihat magnet yang mereka buat berfungsi dengan baik. Hal ini meningkatkan rasa percaya diri mereka dan motivasi untuk belajar lebih lanjut tentang konsep-konsep ilmiah. Pembuatan magnet dari bahan-bahan sekitar menghasilkan kreativitas yang tinggi dan pemahaman konsep yang baik pada siswa kelas IV SDN Junrejo 2 Kota Batu. Proyek ini memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa, serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Hasil penelitian tindakan kelas ini pada siklus 1 yaitu kreativitas siswa yang diperoleh dengan mengerjakan proyek *minibook* yang diberikan peneliti, sedangkan pada siklus 2, siswa mengerjakan proyek pembuatan magnet data menunjukkan bahwa siswa sudah mencapai indikator kreatif Perolehan

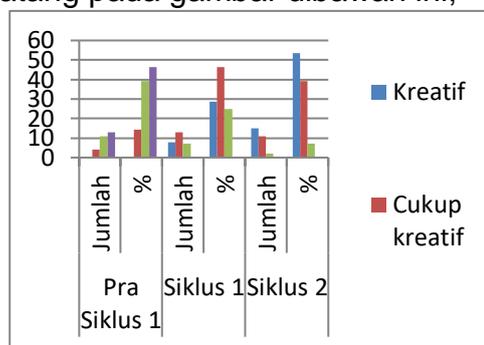
data siswa pada indikator kreatif dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

**Tabel 2 Perbandingan kreativitas siswa kelas IV SDN Junrej 02 Kota Batu**

N	Pra Siklus 1		Siklus 1		Siklus 2		Kategori Kreativitas
	N	%	N	%	N	%	
90 - 100	0	0	8	29 %	15	54 %	Sangat Kreatif
75 - 89	0	0	13	46 %	11	39 %	Kreatif
60 - 74	4	14 %	7	25 %	2	7%	Cukup Kreatif
45 - 59	1	39 %	0	0	0	0	Kurang kreatif
≤45	3	47 %	0	0	0	0	Sangat kurang kreatif
N	8	100	8	100	8	100	

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa tingkat kreativitas siswa secara klasikal melalui model PjBL dengan materi gaya diterapkan di kelas IV SDN Junrejo 2 mengalami peningkatan pada setiap siklusnya, dari siklus I dengan perolehan 0 siswa (0%) dalam kategori Sangat kurang kreatif, 0 siswa (0%) kurang kreatif, 7 siswa (25%) cukup kreatif, 13 siswa (46%) kreatif, 8 siswa (9%) sangat kreatif, kemudian mengalami peningkatan pada siklus II dengan perolehan 0 siswa (0%) dengan kategori sangat kurang kreatif, 0 siswa (0%) kurang

kreatif, 2 siswa (7%) cukup kreatif, 11 siswa (39%) kreatif, 15 siswa (54%) sangat kreatif. Dari penjelasan tersebut jelas bahwa penerapan model project based learning mampu meningkatkan kreativitas belajar siswa di SDN Junrejo 2. Data pada setiap siklus dapat disajikan dengan menggunakan diagram batang pada gambar dibawah ini;



Grafik 1 Grafik data perbandingan kreativitas siswa prasiklus, siklus 1 dan siklus 2

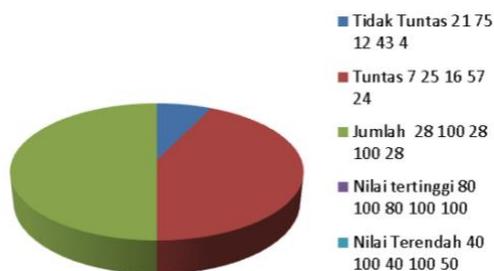
Selain mengolah data kreativitas siswa, peneliti juga mengolah data hasil belajar pada mata pelajaran IPAS. Nilai kriteria ketuntasan minimal yaitu sebesar 70. Dari setiap siklusnya, hasil belajar siswa meningkat. Adapun hasil belajar siswa dapat diketahui dari Tabel 3 dibawah ini:

**Tabel 3 Data perbandingan hasil belajar siswa kelas IV SDN Junrejo 2 Kota Batu**

Kriteria	Pra siklus		Siklus 1		Siklus 2	
	N	%	N	%	N	%
Tidak Tuntas	21	75	12	43	4	14
Tuntas	7	25	16	57	24	86
Jumlah	28	100	28	100	28	100
Nilai	80		80		100	

tertinggi			
Nilai Terendah	40	40	50
Nilai Rata-Rata	57,5	65	88,21

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa hasil belajar siswa secara klasikal melalui model PjBL pada pelajaran IPAS dengan materi gaya diterapkan di kelas IV SDN Junrejo 2 mengalami peningkatan pada setiap siklusnya, dari siklus I jumlah siswa yang tidak tuntas adalah 12 siswa atau 43%, siswa yang tuntas adalah 16 siswa atau 57%. Kemudian mengalami peningkatan pada siklus II jumlah siswa yang tidak tuntas adalah 4 siswa atau 14%, siswa yang tuntas adalah 24 siswa atau 86%. Dari penjelasan tersebut jelas bahwa penerapan model PjBL mampu meningkatkan hasil belajar siswa di SDN Junrejo 2. Berdasarkan tabel 3, peneliti membuat diagram hasil belajar siswa kelas IV yang dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Grafik 2 Grafik data perbandingan hasil belajar mata pelajaran IPAS siswa prasiklus, siklus 1 dan siklus 2

Penerapan metode pembelajaran PjBL pada mata pelajaran IPAS materi gaya ternyata memberikan hasil yang menguntungkan. Selain hasil belajar dan kreativitas siswa dapat meningkat, tetapi juga memperoleh pemahaman yang lebih dalam tentang gaya, meningkatkan keterampilan analisis, serta memperkuat keterampilan komunikasi dan kolaborasi. Sehingga, metode ini dapat menjadi strategi pembelajaran yang efektif untuk memperkaya pengalaman siswa dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPAS. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh penelitian (Laili, 2023) mengungkapkan bahwa dengan penggunaan metode PjBL dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa sebesar 80%.

#### D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis deskriptif dapat dijelaskan bahwa kreativitas dan hasil belajar pada mata pelajaran IPAS dengan menggunakan metode pembelajaran PjBL siswa kelas IV

SDN Junrejo 2 Kota Batu mengalami peningkatan dengan menggunakan metode pembelajaran berbasis proyek (PjBL). Hasil analisis data kreativitas siswa menunjukkan bahwa 29% meningkat pada siklus I, dan meningkat kembali menjadi 54% pada siklus II dengan kategori sangat kreatif. Sedangkan peningkatan pada hasil belajar yaitu 57% di siklus 1 dan meningkat di siklus 2 menjadi 86%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kreativitas dan hasil belajar pada mata pelajaran IPAS dapat ditingkatkan dengan menggunakan metode pembelajaran PjBL siswa kelas IV SDN Junrejo Kota Batu. Saran untuk penelitian selanjutnya adalah mengadakan pelatihan dan pendampingan bagi guru dalam menerapkan metode pembelajaran PjBL secara lebih luas serta melakukan penelitian serupa pada mata pelajaran lain dan jenjang pendidikan yang berbeda.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Halimah, Leli., Marwati, lis, (2022). *Project based learning untuk pembelajaran abad 21*. Bandung: Refika Aditama.\
- Mulyasa., (2007). *Praktik penelitian tindakan kelas*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.\
- Purwanto., (2008). *Metodologi penelitian kuantitatif untuk psikologi dan pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.\
- Rahmi, H. (2017)., *Penerapan model project based learning untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam tema berbagai pekerjaan pada min mesjid raya banda aceh*. Banda Aceh : UIN Ar-Raniry Darussalam.\
- Sabri, Indar., Yanuartuti, Setyo., (2023). *Teori kreativitas & pendidikan kreativitas*. Jateng : Lakeisha.\
- Samatowa, U., (2010). *Bagaimana membelajarkan ipa di sekolah dasar*. Jakarta: Depdiknas.\
- Jurnal :**
- Dian Aprelia Rukmi, & Khosiyono, B. H. C. (2023). Peningkatan kreativitas dan percaya diri melalui pembelajaran berdiferensiasi pada pelajaran ips sd. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(3), 624–635.
- Musyadad, V. F. (2019). Penerapan model pembelajaran problem based learning dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran ipa pada konsep perubahan lingkungan fisik dan pengaruhnya terhadap daratan. *Jurnal Tahsinia*, 1(1), 1–13.
- Natty Adony Richard, Kristin Firosalia, Anugraheni Indri. (2020). Peningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran project based learning pada siswa sekolah

dasar. *Jurnal Basicedu Research & Learning in Elementary Education. Volume 3 Nomor 4 Tahun 2019 Halaman 1082-1092.*

Sitairesmi, P. D. W., Janan, T., Nuryami, N., Damayanti, R., & Nurhidayati, N. (2022). Pembelajaran daring berbasis project based learning pada materi bangun datar di masa pandemi covid-19. *AL JABAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika, 1(1),34–44.*

Supriatna, A. ., Kuswandi , S. ., & Sopyan, Y. . (2020). Upaya meningkatkan hasil belajar ipa materi energi alternatif melalui penerapan model project based learning. *Jurnal Tahsinia, 2(1), 12–25.*