

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROJECT BASED LEARNING* (PJBL)
TERHADAP KARAKTER KREATIF SISWA KELAS V SDN KEDOYA UTARA 04**

Fitria Rosmi¹, Fildza Ananda²

¹PGSD, FIP, Universitas Muhammadiyah Jakarta,

²PGSD, FIP, Universitas Muhammadiyah Jakarta,

¹fitria.rosmi@umj.ac.id , ²fildzananda21@gmail.com .

ABSTRACT

*This study aims to determine the influence of learning models *Project Based Learning* (PJBL) on the creative character of fifth grade students at SDN Kedoya Utara 04. The background of the research is based on the low creative character of students caused by teacher-centered learning, lack of facilities, and less varied learning models. The PJBL model was chosen because it is considered capable of providing space for students to think creatively through real project-based activities. This research uses a quantitative approach with the method *Quasi Experimental Design* and research design *Posttest Only Control Group Design*. The research sample consisted of two classes, namely the experimental class using the PJBL model and the control class using the conventional method, each consisting of 30 students. The instrument used was a creative character questionnaire with 23 valid and reliable items. The results of data analysis using the test *Independent Sample T-Test* shows that there is a significant difference between the creative character of students in the experimental class and the control class, with a significance value of $0.000 < 0.05$ and a *t*-count value of $10.150 > t\text{-table } 2.001$. The average (mean) value of creative character in the experimental class is 84.33, higher than the control class of 67.87. Thus, it can be concluded that the use of the model *Project Based Learning* (PJBL) has a positive and significant effect on improving the creative character of fifth grade elementary school students.*

Keywords: project based learning (PJBL) ,creative character, elementary school students

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) terhadap karakter kreatif siswa kelas V di SDN Kedoya Utara 04. Latar belakang penelitian didasari oleh rendahnya karakter kreatif siswa yang disebabkan oleh pembelajaran yang masih berpusat pada guru, kurangnya fasilitas, dan model pembelajaran yang kurang variatif. Model PJBL dipilih karena dinilai mampu memberikan ruang bagi siswa untuk berpikir kreatif melalui kegiatan berbasis proyek nyata. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *Quasi Experimental Design* dan desain penelitian *Posttest Only Control Group Design*. Sampel penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan model PJBL dan kelas kontrol yang menggunakan metode

konvensional, masing-masing berjumlah 30 siswa. Instrumen yang digunakan adalah angket karakter kreatif dengan 23 butir valid dan reliabel. Hasil analisis data menggunakan uji *Independent Sample T-Test* menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara karakter kreatif siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol, dengan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ dan nilai t-hitung sebesar $10,150 > t\text{-tabel } 2,001$. Nilai rata-rata (mean) karakter kreatif pada kelas eksperimen sebesar 84,33 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 67,87. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *Project Based Learning* (PJBL) berpengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan karakter kreatif siswa kelas V SD.

Kata Kunci: *project based learning* (PJBL), karakter kreatif, siswa sekolah dasar

A. Pendahuluan

Karakter merupakan tabiat, watak, dan sifat-sifat yang mencerminkan akhlak dan budi pekerti serta membedakan antara individu dengan individu yang lain. Menurut Ambarwati (2023 :20-21) karakter mencakup nilai-nilai perilaku seseorang terkait dengan hubungannya dengan Tuhan yang maha Esa, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan sekitar, dan identitas nasional. Nilai-nilai tersebut dapat tercermin dalam pemikiran, sikap, emosi, kata-kata, dan Tindakan seseorang berdasarkan pada norma-norma agama, hukum, etika, budaya dan tradisi.

Penanaman karakter pada siswa menjadi sangat penting. Selain lingkungan hidup, sekolah juga merupakan salah satu wadah untuk

menanamkan karakter pada siswa. Ada 18 karakter yang wajib ditanamkan di dalam diri siswa, salah satu karakter yang sangat penting untuk ditanamkan dalam diri siswa yaitu karakter kreatif.

Siswa yang mempunyai karakter kreatif di dalam dirinya akan menghasilkan ide-ide yang inovatif (Rosmi 2020). Siswa yang memiliki karakter kreatif cenderung mampu mengatasi tantangan dengan cara yang unik dan efektif. Karakter kreatif juga berupa kemampuan seseorang untuk beradaptasi dan membuat sesuatu yang unik, esensial, bernilai dan dapat berpengaruh dalam mengatasi masalah bagi diri sendiri maupun lingkungan (Hutabarat & Lubis 2023).

Karakter kreatif pada siswa ini tidak muncul begitu saja. Karakter

kreatif harus dibentuk melalui faktor-faktor pendukung seperti dari lingkungan atau sekolah yang membuat karakter kreatif siswa menjadi terasah (Lestari 2023).

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa siswa masih belum mampu menampilkan karakter kreatif, misalnya saat diskusi kelompok sebagian siswa hanya mengikuti pendapat teman tanpa memberi ide. Hal ini dipengaruhi oleh pembelajaran yang masih berpusat pada guru, minimnya penerapan modul, serta keterbatasan fasilitas sekolah. Penggunaan model pembelajaran yang kurang tepat juga menimbulkan kebosanan sehingga siswa kurang termotivasi untuk mengeksplorasi gagasan. Guru seharusnya mampu menjadi fasilitator yang memotivasi siswa agar lebih aktif, berpikir fleksibel, dan berani menghasilkan ide orisinal. Dari permasalahan tersebut akan menjadi tantangan bagi guru maka dari itu pada proses pembelajaran diperlukannya model pembelajaran yang sesuai agar karakter kreatif pada siswa bisa dilatih. Selain itu, siswa pada umumnya lebih tertarik pada pekerjaan yang kompleks, detail, dan

fleksibel. Karakter kreatif bukan berarti kemampuan pada siswa untuk menemukan atau menciptakan sesuatu yang benar-benar baru, melainkan kemampuan memadukan ide –ide yang sudah ada dan menerapkannya pada suatu berbeda pada ide–ide yang sudah ada (Saputra 2024). Sejalan dengan pengertian yang di jelaskan (Kemendikbudristek, 2022) pelajar kreatif akan mampu melakukan modifikasi dengan menghasilkan karya yang orisinal, bermanfaat, bermakna dan berdampak, dengan elemen kunci dari dimensi kreatif adalah menghasilkan gagasan yang orisinal, serta mempunyai keluwesan dalam berpikir untuk mencari alternatif solusi di dalam permasalahan yang dihadapi.

Salah satu model untuk pembelajaran yang dapat mengasah karakter kreatif pada siswa adalah pembelajaran berbasis proyek atau Project Based Learning (PJBL). Model pembelajaran *Project Based Learning (PJBL)* ini dilakukan dengan penugasan proyek yang harus diselesaikan oleh siswa sehingga dapat menghasilkan produk dari hasil kegiatan pembelajaran (Tuzzahra dkk,

2019: 1) . Jika dilihat dari model pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) ini di anggap sesuai, karena model pada pembelajaran ini dapat melibatkan partisipasi aktif siswa di dalam pembelajaran yang memberikan tugas proyek, sehingga bisa melatih siswa dalam mengasah karakter kreatif. Selain itu model pembelajaran berbasis proyek ini juga memberikan ruang kepada siswa untuk mengeksplorasi berbagai ide dan bisa menghasilkan produk pada hasil akhir serta solusi yang inovatif. Model *Project Based Learning* (PJBL) ini juga membantu siswa untuk mencermati keterkaitan antara pengetahuan yang dipelajarinya dengan pengalaman kehidupan yang telah dialaminya.

B. Metode Penelitian

Jenis pendekatan yang digunakan dalam penelitian Adalah penelitian kuantitatif. Metode penelitian yang digunakan Adalah *Quasi eksperimen* , dengan menggunakan desain *Posttest Only Cotrol group design*. Krathwohl mengemukakan yang dikutip dalam Hamdi (2014: 8) , metode ini berfungsi sebagai validasi atau pengujian, artinya mengukur dari pengaruh

pada satu atau lebih variabel terhadap variabel yang lainnya. Populasi penelitian terdiri dari seluruh siswa kelas V SDN Kedoya Utara 04 dengan masing-masing pada kelas VA, VB dan VC berjumlah 30 siswa dengan total 90 siswa. sampel penelitian terdiri dari kelas VA yang menjadi kelas kontrol berjumlah 30 siswa dan kelas VB yang menjadi kelas eksperimen berjumlah 30 siswa. Pada penelitian ini, peneliti memilih *Simple Random sampling* sebagai teknik pengumpulan sampel. Menurut Sugiyono (2019:82) *Simple Random Sampling*, atau pengambilan sampel secara acak atau dapat dikatakan *simple* (sederhana), karena pada pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan dengan cara *Random* (acak) tanpa memperhatikan strata yang ada di dalam populasi itu. Teknik pengumpulan data meliputi angket, observasi, dan dokumentasi. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan uji prasyarat (uji normalitas dan homogenitas) serta uji hipotesis dengan Independent Sample T-Test pada taraf signifikansi 0,05 untuk mengetahui perbedaan rata-rata karakter kreatif antara

kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara karakter kreatif siswa yang belajar menggunakan model Project Based Learning (PJBL) dengan siswa yang belajar menggunakan metode konvensional. Pada kelas eksperimen yang menerapkan PJBL diperoleh rata-rata skor sebesar 81,06, sedangkan pada kelas kontrol hanya sebesar 73,70. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan PJBL memberikan dampak positif terhadap peningkatan karakter kreatif siswa.

Tabel 1. Nilai rata-rata kelas eksperimen dan control

Kelas	Rata-rata
Eksperimen	81,06
Kontrol	73,70

Sebelum dilakukan uji hipotesis, terlebih dahulu diuji prasyarat analisis. Hasil uji normalitas dengan Kolmogorov-Smirnov menunjukkan bahwa data berdistribusi normal (Sig > 0,05). Selanjutnya, hasil uji homogenitas dengan Levene's Test memperoleh nilai Sig = 0,279 > 0,05, yang berarti data bersifat homogen.

Uji hipotesis menggunakan Independent Sample t-Test menghasilkan nilai Sig. (2-tailed) = 0,000 < 0,05. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 2. Hasil Uji t-Test

Kelas	Mea n	Sig.(2- taile d)	keterang an
Eksperim en	81,0 6	0,00 0	Berbeda signifikan
Kontrol	73,7 0		

Hasil ini memperkuat bahwa model PJBL berpengaruh nyata terhadap karakter kreatif siswa. PJBL memungkinkan siswa terlibat aktif dalam pembelajaran, mengeksplorasi berbagai ide, dan menghasilkan produk nyata yang bermanfaat. Proses ini sejalan dengan aspek karakter kreatif yaitu kelancaran (fluency), keluwesan (flexibility), elaborasi (elaboration), dan keaslian (originality). Untuk tabel, tidak ada garis vertikal, namun hanya ada garis horizontal. Dan table tidak terbagi

menjadi dua kolom, tetapi hanya satu kolom.

Selain itu, pembelajaran berbasis proyek menumbuhkan keterampilan kolaborasi, rasa tanggung jawab, serta meningkatkan motivasi belajar. Hal ini berbeda dengan pembelajaran konvensional yang cenderung berpusat pada guru dan membuat siswa pasif. Dengan demikian, penerapan PjBL terbukti efektif dalam meningkatkan karakter kreatif siswa kelas V SD.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) terhadap karakter kreatif siswa kelas V SDN Kedoya Utara 04, dapat disimpulkan bahwa model PjBL berpengaruh secara positif dan signifikan. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji Independent Sample T-Test yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ dan nilai t -hitung $10,150 > t$ -tabel $2,001$, sehingga hipotesis penelitian diterima.

Selain itu, terdapat perbedaan skor rata-rata yang cukup mencolok antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen yang menggunakan model PjBL

memperoleh rata-rata skor karakter kreatif sebesar 84,33, sedangkan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional hanya memperoleh rata-rata skor 67,87. Perbedaan nilai rata-rata sebesar 16,46 poin ini memperlihatkan bahwa PjBL mampu meningkatkan karakter kreatif siswa secara nyata.

Dengan demikian, penerapan model PjBL dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk menumbuhkan dan mengembangkan karakter kreatif siswa sekolah dasar, khususnya dalam pembelajaran berbasis proyek yang relevan dengan kehidupan sehari-hari.

DAFTAR PUSTAKA

- Albina, M., Safi'l, A., Gunawan, M. A., Wibowo, M. I., Sitepu, N. A. S., & Ardiyanti, R. (2022). Model Pembelajaran Di Abad Ke 21. *Warta Dharmawangsa*, 16(4), 939-955.
- Alhayat, A., Mukhidin, M., Utami, T., & Yustikarini, R. (2023). The Relevance of the Project-Based Learning (PjBL) Learning Model with "Kurikulum Merdeka Belajar". *DWIJA CENDEKIA:*

- Jurnal Riset Pedagogik*, 7(1), 105-116.
- Annur, Y. F., Yuriska, R., & Arditasari, S. T. (2021, June). Pendidikan Karakter dan Etika dalam pendidikan. In *Prosiding seminar nasional program pascasarjana universitas pgri Palembang*, 330-335
- Azis, A. (2016). Analisis Tes Buatan Guru Bidan Studi Matematika Kelas V SD 1 Krobengke. *Edumatica : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 18-19
- Daryanto & karim. (2018). *Pembelajaran Abad 21*. Jakarta : Gava Media
- Fadhila, R., Isa, M., & Fadhilah. (2023). Pembentukan Karakter Siswa Kreatif Dengan pemanfaatan Lingkungan Di Sekolah Dasar Negeri 3 Banda Aceh. *Jurnal Edukasi El-Ibtida'Il Sophia*, 02, 71.
- Fahmeyzan, D., Soraya, S., & Etmy, D. (2018). Uji Normalitas Data Omzet Bulanan Pelaku Ekonomi Mikro Desa Senggigi Dengan Menggunakan Skewness dan Kurtosis. *Jurnal Varian*, 2 (1), 31-36
- Fitriyah, A., & Ramadani, S. D. (2021). Penerapan Model Project Based Learning. *Journa of Education*, 3(1), 7.
- Gultom, B. M., Siahaan, T. M., & Tambunan, L. O. (2022). Pengaruh model pembelajaran problem based learning terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, 2(2), 389-395.
- Gunawan, C. (2018). Mahir menguasai SPSS (Mudah Mengolah Data Dengan IBM SPSS Statistic 25). Yogyakarta : Deepublish.
- Hannum, F. (2023). Penerapan Project Based Learning Untuk Meningkatkan Karakter Pelajar Pancasila Dimensi Kreatif Peserta Didik. *Inkuiri: Jurnal Pendidikan IPA*, 12(2), 101-109.
- Hariyani, T. I., Fajrie, N., & Roysa, M. (2021). Kreativitas Seni Melalui Metode Collective Painting. *Jurnal Prasasti Ilmu*, 1(2).
- Herwina., & Iswan. (2018). Penguatan Pendidikan Karakter Perpektif Islam Dalam Era Milenial IR. 4.0. *PROSIDING Seminar nasional*

- Pendidikan Era Revolusi*, 1(1), 21-42
- Inayah, Y., & Sya, M. F. (2022). Kreativitas Berfikir Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar. *Karimah Tauhid*, 1(3), 339-345.
- Indriani, L., & Khairiah, D. (2023). Pentingnya Pendidikan Karakter Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 5(1), 2342-2346
- Khairunisa, D. (2020). Menumbuhkan Karakter Kreatif dan Peduli Melalui Project Based Learning Pada Pembelajaran Fisika. *Jurnal Guru Dikmen Dan Dikus*, 3(1), 85-101.
- Kristanti, Y. D., Subiki, S., & Handayani, R. D. (2012). Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning Model). *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 5(2), 122-128.
- Kristiandari, C. S. D., & Aprinastuti, C. (2023). Upaya Peningkatan Karakter Kreatif Menggunakan Model Project Based Learning pada Muatan IPA Bagi Peserta didik Kelas V SD Kanisius Kadirojo. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 5447-5460.
- Kusadi, N. M. R., Sriartha, I. P., & Kertih, I. W. (2020). Model pembelajaran project based learning terhadap keterampilan sosial dan berpikir kreatif. *Thinking Skills and Creativity Journal*, 3(1), 18-27.
- Lestari, M. R. D. W., Aswir, A., Widiyasari, R., Madanih, R., & Bungawali, M. N. (2023, October). SOSIALISASI PENDAMPINGAN PENDIDIKAN KARAKTER KEPADA ANAK DI RUMAH DI RPTRA ANGGER LEBAK BULUS. In *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ*.
- Lestari, R., & Lubis, A. (2023). Pengaruh Model Project Based Learning Dengan Media Visual Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis. *JMPM: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 8(1), 15-27.
- Magdalena, I., et al. (2021). Analisis Validitas, Reabilitas, Tingkat Kesulitan dan Daya Beda Butir Soal Ujian Akhir Semester Tema

- 7 kelas III SDN Karet Sepatan. *BINATANG : Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(2), 198-214
- Maros, M., Korenkova, M., Fila, M., Levicky, M., & Schoberova, M. (2023). Project-based learning and its effectiveness: evidence from Slovakia. *Interactive Learning Environments*, 31(7), 4147-4155.
- Mulyasa, dkk. (2017). *Revolusi dan Inovasi Pembelajaran*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- 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.
- Nuryadi, et al. (2017). *Dasar-dasar Statistik Penelitian*.Yogyakarta : Gramasurya
- Oktavia, S. (2023). Penguatan Karakter Kreatif Melalui Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Pada Tema Kewirausahaan Di Kelas Xi Sman 1 Krian. *Civilia: Jurnal Kajian Hukum dan Pendidikan Kewarganegaraan*, 2(3), 1-17.
- Pratiwi, F. P., & Saputra, D. W. (2024). Peningkatan Kreativitas Peserta Didik melalui Penggunaan Media Gambar Bentuk Bangun Datar Kelas 1 SDN Pondok Cabe Ilir 01. *SEMNASFIP*.
- Putri, D. K., Zuliana, F., Nurjanah, S., Febyola, V., & Putri, Y. O. E. (2023). PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK TERHADAP KREATIVITAS SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 2(4), 12461-12470.
- Rosmi, F. (2020). Penerapan Pendidikan Karakter Pada Full Day School di Sekolah Dasar. *Jurnal Holistika*, 4(1), 53-60.
- Sanaky, M., M., & Saleh, L. M., & Titaley, H. D. (2021). Analisis Faktor-faktor Keterlambatan Pada Proyek Pembangunan Gedung Asrama MAN 1 Tulehu maluku Tengah. *Jurnal Simetrik*, 11(1), 432-439
- Setyawan, D. A. (2021). Petunjuk Praktikum Uji Normalitas dan

- Homogenitas Data dengan SPSS. CV Tahta Media Group.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif R&D*. Bandung : Alfabeta
- Suhaedi. (2021). Upaya Meningkatkan Kreativitas Dan Motivasi Pengembangan Diri Melalui Bimbingan Karir Dalam Proses Belajar bagi Siswa Di SMA Negeri 2 Selong Tahun Pelajaran 2019/2020. *Jurnal Ilmiah Rinjani*, 09.
- Suharsaputra, U. (2014) *Metode Kuantitatif, Kualitatif dan Tindakan*. Bandung : PT Refika Aditama.
- Sutiko, M. S. (2019). *Metode & Model-Model Pembelajaran. Holistica Lombok*, 1-194.
- Tuzzahra, R., Hanifah, & Maizora, S. (2019). *Model Project Based Learning Dan Penerapannya*. Unit Penerbitan dan Publikasi FKIP Univ. Bengkulu.
- Umar, R., & Mulyono, Y. (2025). *Studi pustaka: Pengaruh model pembelajaran Project Based Learning terhadap keterampilan berpikir kreatif peserta didik pada pelajaran IPA. LENSEA (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, 15(1), 57-64.
- Usmadi. (2020). *Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas dan Uji Normalitas)*. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 7 (1), 50-62
- Hutami, D. (2020). *Pendidikan Karakter Kebangsaan Untuk Anak*. Comic Media Nusantara. 16-17
- Wati, E., & Sahronih, S. (2022). *Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Siswa Sekolah Dasar. PERISKOP: Jurnal Sains Dan Ilmu Pendidikan*, 3(2).
- Yuliantika, L. R., & Widiarti, N. A. (2024). *UPAYA PENINGKATAN KARAKTER KREATIF PESERTA DIDIK MELALUI FORIDA DI KELAS V SDN ORO ORO OMBO TAHUN 2023/2024. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2).