

**PENGARUH MODEL PJBL (PROJECT BASED LEARNING) TERHADAP  
KREATIFITAS SISWA PADA MATA PELAJARAN SBdP MATERI  
KERAJINAN TANGAN TULANG DAUN DI KELAS IV SD INPRES  
BERTINGKAT MAMAJANG I KOTA MAKASSAR**

Hikmawati Usman<sup>1</sup>, Nur Abidah Idrus<sup>2</sup>, Nur Azmi Hidayah<sup>3</sup>

<sup>1</sup>PGSD FIP Universitas Negeri Makassar

<sup>2</sup>PGSD FIP Universitas Negeri Makassar

<sup>3</sup>PGSD FIP Universitas Negeri Makassar

<sup>1</sup>hikmawati.usman@unm.ac.id,

<sup>2</sup>nurabidahidrus@gmail.com , <sup>3</sup>nurazmi11april@gmail.com

**ABSTRACT**

*This research has a background, including looking at the effect of the PjBL (Project Based Learning) Model on the creativity of fourth grade students, especially in SBdP subjects. The formulation of the problems found included: What is the description of the application of the PjBL (Project Based Learning) Model, how is the description of Student Creativity in SBdP Subjects Handicraft Materials from Leaf Leaves after the application of the PjBL (Project Based Learning) Model, and is there any effect of the application of the PjBL (Project Based Learning) on Student Creativity in SBdP Subjects Handicraft Material from Leaf Bones. The purpose of this study, among others: To find out how the Creativity in SBdP Subjects Handicrafts is described from Daun Daun after the Application of the PjBL (Project Based Learning) Model, and to find out whether there is an effect of the application of the PjBL (Project Based Learning) Model of the creativity of SBdP subjects Handicraft Materials from Daun Daun. This research is included in experimental research with a quantitative approach. Research design the method used in this research is Quasi Experiment with nonequivalent control group design type. The results of the descriptive analysis show that the implementation of the PjBL model has been quite effective. The results of the inferential analysis using the independent sample t-test showed that there were differences in the posttest results between the experimental and control classes, which means that there was an influence of the PjBL model on the creative results of the SBdP students in experimental group was better than the control group.*

*Keywords: PjBL Model (Project Based Learning); SBdP Creativity Results*

**ABSTRAK**

Penelitian ini memiliki latar belakang diantaranya melihat pengaruh Model PjBL (Project Based Learning) terhadap keratifitas siswa kelas IV khususnya pada mata pelajaran SBdP. Rumusan masalah yang ditemukan, antara lain: Bagaimana gambaran penerapan Model PjBL (Project Based Learning), bagaimana gambaran kreatifitas siswa pada mata pelajaran SBdP materi kerajinan tangan tulang daun setelah penerapan model PjBL (Project Based Learning) dan apakah terdapat pengaruh model PjBL (Project Based Learning) terhadap kreatifitas siswa pada

mata pelajaran SBdP materi kerajinan tulang daun. Tujuan dari penelitian ini, antara lain: Untuk mengetahui bagaimana gambaran penerapan model PjBL (Project Based Learning), untuk mengetahui bagaimana gambaran kreatifitas siswa pada mata pelajaran SBdP materi kerajinan tangan tulang daun setelah penerapan model PjBL (Project Based Learning) dan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh model PjBL (Project Based Learning) terhadap kreatifitas siswa pada mata pelajaran SBdP materi kerajinan tangan tulang daun. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Quasi Experimen dengan tipe nonequivalent control group design. Data dianalisis menggunakan analisis deskriptif dan inferensial antara lain, uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa penerapan model PjBL berjalan cukup efektif. Hasil analisis inferensial dengan menggunakan independent sampel t-test menunjukkan terdapat perbedaan hasil posttest antara kelas eksperimen dan kelas kontrol yang berarti adanya pengaruh model PjBL terhadap hasil kreatifitas SBdP siswa pada kelompok eksperimen lebih baik daripada kelompok kontrol.

Kata Kunci: Model PjBL (Project Based Learning); Hasil Kreatifitas SBdP.

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan memegang peranan penting dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Oleh karena itu pendidikan menuntut banyak orang-orang yang terlibat untuk bekerja sama secara maksimal, penuh rasa tanggung jawab dan loyalitas tinggi dalam meningkatkan mutu pendidikan. Guru merupakan komponen dalam proses pendidikan yang ikut berperan dalam usaha pembentukan sumber daya manusia, sehingga sangat menentukan keberhasilan siswa, terutama dalam kaitannya dengan proses belajar mengajar. Sebagaimana diungkapkan oleh Jumardan, et. Al. (2021) mengatakan bahwa guru merupakan

ganda terdepan dalam mewujudkan pendidikan bagi peserta didik sesuai amanat kurikulum 2013. Bagi seorang guru telah menjadi kewajiban baginya untuk menguasai materi yang menjadi tanggung jawabnya, serta mampu menerapkan model-model pembelajaran guna melaksanakan tugasnya yang menjadi tujuan pokok dalam sebuah pembelajaran. Kualitas pendidikan dapat diketahui dari kualitas proses dan produk. Pendidikan yang berkualitas dikatakan apabila sudah efektif serta efisien yang didasari oleh kecakupan tujuan pembelajaran, bahan pembelajaran, strategi pembelajaran dan model pembelajaran (Sari, 2017;27).

Penguasaan materi menjadi syarat mutlak karena gurulah yang menjadi sumber pokok pembelajaran di kelas. Proses transfer ilmu pengetahuan tidak akan dapat dilakukan apabila dari guru sendiri tidak menguasai materi yang dimilikinya. Guru merupakan tenaga profesional yang bertugas melaksanakan proses pembelajaran, menilai hasil pembelajaran, melakukan pembimbingan dan pelatihan serta melakukan pengabdian dan penelitian masyarakat. Oleh karena itu, upaya perbaikan yang dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan tidak akan memberikan sumbangan yang signifikan tanpa didukung oleh guru yang profesional dan berkualitas. Berdasarkan hal tersebut, maka guru dituntut untuk mempunyai kompetensi seperti menerapkan model atau metode yang dapat meningkatkan kreatifitas siswa dan berkaitan erat dengan mata pelajaran seperti mata pelajaran SBdP.

Mata pelajaran SBdP di tingkat pendidikan dasar secara kontekstual diaplikasikan secara konkret, utuh serta menyeluruh dengan mencakup semua aspek perkembangan peserta

didik yang meliputi seni rupa, seni musik, seni tari dan prakarya. Seni rupa merupakan salah satu bagian dari seni budaya dan prakarya yang bisa dilihat, dirasakan dan diraba. Produk dari seni rupa sangat cocok dirancang menggunakan pengaplikasian dari model PjBL (Project Based Learning). Model PjBL merupakan model pembelajaran yang memfokuskan siswa pada aktifitas pengumpulan informasi, merencanakan, mendesain dan refleksi terhadap pembuatan proyek teknologi (Saefuddin, 2014;43). Implementasi dari model ini memberikan peluang kepada siswa untuk mengambil keputusan proyek seperti apa yang akan di lakukan, merancang proyek, menentukan waktu dan apa saja yang diperlukan dalam pembuatan proyek, membuat proyek serta meningkatkan kreatifitas siswa dalam proses pembuatan proyek tersebut.

Kreatifitas siswa dapat dilihat dari hasil proyek yang telah dirancang melalui penerapan model PjBL (Project Based Learning). Kreatifitas merupakan kemampuan untuk menghasilkan sesuatu yang berbeda dan tidak dapat ditiru oleh orang lain,

suatu yang diciptakan ini seperti benda yang memiliki nilai fungsi atau nilai keindahan (Slameto, 2011:119). Adapun faktor yang mempengaruhi kreatifitas yakni menyediakan waktu, memberikan kesempatan untuk menyendiri untuk merancang sesuatu, dorongan berupa motivasi dan sarana (Susanto, 2013:104).

Kajian lapangan seputar implemementasi kreatifitas dan pembelajaran SBdP didapati kenyataan bahwa pada SD yang umumnya tidak memiliki guru khusus untuk mata pelajaran SBdP termaksud SD Inpres Bertingkat Mamaang I Kota Makassar. Guru yang mengajar SBdP di SD Inpres Bertingkat Mamajang I Kota Makassar selama ini masih diampu oleh guru kelas sendiri sehingga pelaksanaan pembelajaran SBdP kurang memenuhi tuntutan mutu standar isi. Indikasi atas hal ini tergambar jelas melalui nilai Ujian Tengah Semester I siswa kelas IV A dan IV B SD Inpres Bertingkat Mamajang I Kota Makassar Tahun 2022-2023, dimana nilai rata-rata kelas IV A paling kecil terdapat pada mata pelajaran Matematika dan SBdP yakni 76,5. Tak berbeda dengan kelas IV B dimana hasil nilai rata-rata Ujian Tengah Semester I

siswa kelas IV B yang paling kecil terdapat pada mata pelajaran IPS dan SBdP yakni sebesar 77,6. Kedua kelas IV tersebut pada kategori mata pelajaran SBdP sama-sama memiliki nilai yang paling rendah dibandingkan dengan nilai hasil mata pelajaran yang lain.

Berdasarkan uraian diatas perlu di adakan penelitian sebagai upaya untuk mengetahui adakah pengaruh antara model PjBL (Project Based Learning) dengan kreatifitas siswa. Mengingat banyaknya masalah dan calon peneliti memiliki keterbatasan maka calon peneliti membatasi masalah dan memilih judul "Pengaruh Model PjBL (Project Based Learning) Terhadap Kreatifitas Siswa Pada Mata Pelajaran SBdP Materi Kerajinan Tangan Tulang Daun Pada Kelas IV Sd Inpres Bertingkat Mamajang I Kota Makassar."

## **B. Metode Penelitian**

Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah rancangan kuantitatif. Penelitian ini diharapkan mampu mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *Project Based Learning*. Kreatifitas siswa dalam proses pembelajaran merancang proyek kerajinan tangan

tulang daun. Sedangkan pendekatan penelitian kuantitatif digunakan untuk memperoleh data berupa angka atau statistik. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV A dan IV B SD Inpres Bertingkat Mamajang I Kota Makassar. Sedangkan objek dari penelitian ini penerapan model *Project Based Learning*, kreatifitas siswa terhadap model *Project Based Learning* pada mata pelajaran SBdP materi kerajinan tangan pada tulang daun.

Desain penelitian yang digunakan tipe *Post Test Only Control Group Design*. *Post Test Only Control Group Design* adalah desain dari jenis penelitian *True Experimental Design* yang dilakukan oleh peneliti untuk mengontrol semua variabel yang mempengaruhi proses eksperimen. *True experimental design* ialah sampel yang dipakai untuk kelompok eksperimen maupun kontrol diambil secara tepat dari populasi tertentu. Dalam desain ini kedua kelompok dibandingkan, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Waktu dan tempat yang direncanakan oleh peneliti ialah pada semester genap (II), Bulan Maret – April, Tahun Ajaran 2022/2023. Desain ini

bertujuan untuk memudahkan peneliti untuk menentukan sampel, lokasi penelitian dan keterbatasan waktu yang peneliti miliki.

Group	Treatment	Results
Experiment	X	O1
Control	-	O2

Keterangan:

X : Pengajaran (Penerapan model PjBL)

O1 : Nilai Pretest

O2 : Nilai Posttest

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Inpres Bertingkat Mamajang I Kota Makassar yang berjumlah 15 siswa kelas IV A dan 19 siswa kelas IV B. Teknik pengambilan sampel yang dilakukan oleh peneliti adalah teknik *quota sampling*. *Quota sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang harus ditetapkan standard sebelumnya sehingga bisa memilih sample yang digunakan untuk mempresentasikan populasi.

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu; 1) Lembar observasi dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data tentang kreatifitas siswa pada penerapan model PjBL. 2) Lembar

soal tes digunakan adalah pretest dan posttest berupa pilihan ganda dengan materi menggambar bentuk tiga dimensi yang menghasilkan karya. 3) Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data sebagai acuan dan pegangan. Teknik ini memperoleh kegiatan siswa, proses pembelajaran dan kondisi lingkungan sekitar sekolah.

Analisis data yang digunakan yaitu 1) Statistik deskriptif bertujuan mendeskripsikan penerapan model PjBL pada kelompok eksperimen dan kontrol. 2) Statistik inferensial menggunakan uji-t yaitu *independent sample t-test* yang bertujuan mengetahui perbedaan rata-rata diantara dua kelompok.

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

Hasil penelitian ini akan menyajikan tiga tujuan penelitian dilakukan, pertama untuk mengetahui Gambaran Penerapan Model PjBL (*Project Based Learning*) Pada Mata Pelajaran SBdP Kelas IV SD Inpres Bertingkat Mamajang I Kota Makassar, Gambaran Kreativitas Pada Mata Pelajaran SBdP Kelas IV SD Inpres Bertingkat Mamajang, Pengaruh Pelaksanaan Model PjBL (*Project Based Learning*) Terhadap

Kreatifitas Siswa Pada Mata Pelajaran SBdP Materi Kerajinan Tangan Tulang Daun Kelas IV Inpres Bertingkat Mamajang I Kota Makassar:

#### **1. Gambaran Penerapan Model PjBL (*Proect Based Learning*) Pada Mata Pelajaran SBdP Kelas IV SD Inpres Bertingkat Mamajang I Kota Makassar**

Sebelum kedua kelompok diberi perlakuan yang berbeda, peneliti memberikan pretest berupa soal sebanyak 40 nomor, hal ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum melakukan kegiatan penelitian eksperimen. Langkah selanjutnya, peneliti melakukan kegiatan pembelajaran kedua kelompok, kelompok eksperimen peneliti menerapkan model PjBL (*Project Based Learning*) sedangkan kelompok kontrol peneliti melakukan pembelajaran secara konvensional

**Tabel 1. Hasil Observasi Keterlaksanaan Penerapan Model PjBL (*Project Based Learning*) Pada Mata Pelajaran SBdP dalam pembelajaran *treatment 1* dan *treatment 2*.**

<b>Keterangan</b>	<b>Treatment 1</b>	<b>Treatment 2</b>
Skor Perolehan	29/34	32/34
Persentase	89,58%	96,83%
Kategori	Baik	Sangat Baik

Pada lembar observasi pertemuan pertama kelas eksperimen indikator ketercapaiannya aktifitas siswa mencapai 89,58%, pada pertemuan kedua kelas eksperimen indikator ketercapaiannya aktifitas mencapai 9,83%. Maka dapat dikatakan bahwa hasil observasi indikator keterlaksanaan pembelajaran pada pertemuan satu dan dua di kelas eksperimen meningkat dan dikategorikan sangat baik berdasarkan hasil tersebut, Penerapan Model PjBL (Project Based Learning) Pada Mata Pelajaran SBdP Materi Kerajinan Tangan Tulang Daun berjalan efektif dibuktikan dengan hasil persentase dalam kategori bai dan sangat baik.

**2. Gambaran Kreatifitas Pada Mata Pelajaran SBdP Kelas IV SD Inpres Bertingkat Mamajang I Kota Makassar**

Pretest Kreatifitas dikelas eksperimen dilakukan kemudian data yang diperoleh selanjutnya diolah menggunakan bantuan *IBM SPSS Version 2.0* tujuan untuk mengetahui data deskriptif pada skor nilai pretest siswa kelas eksperimen.

**Tabel 2. Distribusi dan Presentase Nilai Pretest Siswa Kelas Eksperimen**

N o	Sko r	Katego ri	Fre ku	Presentase
--------	----------	--------------	-----------	------------

			en si	
1.	86-100	Sangat Baik	-	-
2.	71-85	Baik	-	-
3.	56-70	Cukup	3	12,50%
4.	41-55	Kurang	7	54,17%
5.	<40	Sangat Kurang	5	33,33%
Jumlah			15	100%

Sumber: Hasil *Pretest* Siswa Kelas Eksperimen

Berdasarkan tabel 3 diperoleh data siswa kategori cukup sebanyak 3 siswa dengan persentase 12,50%, kategori kurang sebanyak 7 siswa dengan persentase 54,17%, kategori kurang sebanyak 5 siswa dengan persentase 33,33% dan kategori baik serta sangat baik tidak ada. Sehingga total persentase keseluruhan mencapai 100%.

**Tabel 3. Distribusi dan Presentase Nilai Posttest Siswa Kelas Eksperimen**

N o	Sk or	Kate gori	Freku ensi	Presen tase
1.	86-100	Sangat Baik	3	12,5%
2.	71-85	Baik	12	87,5%
3.	56-70	Cukup	-	-
4.	41-55	Kurang	-	-
5.	<40	Sangat Kurang	-	-

Kuran	g		
Jumlah	15	100%	

Sumber: Hasil *Posttest* Siswa Kelas Eksperimen

Berdasarkan tabel 3 diperoleh data siswa kategori sangat baik sebanyak 3 siswa dengan presentase 12,5%, kategori baik sebanyak 12 dengan presentase 87,5%, kategori cukup, kategori kurang dan kategori sangat kurang tidak ada. Sehingga total keseluruhan mencapai 100%.

Pretest Kreativitas dikelas kontrol dilakukan kemudian data yang diperoleh selanjutnya diolah menggunakan bantuan *IBM SPSS Version 2.0* tujuan untuk mengetahui data deskriptif pada skor nilai pretest siswa kelas kontrol.

**Tabel 4. Distribusi dan Presentase Nilai Pretest Siswa Kelas Kontrol**

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Presentase
1.	86-100	Sangat Baik	-	-
2.	71-85	Baik	-	-
3.	56-70	Cukup	-	-
4.	41-55	Kurang	10	59,09%
5.	<40	Sangat Kurang	9	40,90%
Jumlah			19	100%

Sumber: Hasil *Posttest* Siswa Kelas Eksperimen

Berdasarkan tabel 3 diperoleh data siswa kategori sangat baik sebanyak 3 siswa dengan presentase 12,5%, kategori baik sebanyak 12 dengan presentase 87,5%, kategori cukup, kategori kurang dan kategori sangat kurang tidak ada. Sehingga total keseluruhan mencapai 100%.

Pretest Kreativitas dikelas kontrol dilakukan kemudian data yang diperoleh selanjutnya diolah menggunakan bantuan *IBM SPSS Version 2.0* tujuan untuk mengetahui data deskriptif pada skor nilai pretest siswa kelas kontrol.

**Tabel 4. Distribusi dan Presentase Nilai Pretest Siswa Kelas Kontrol**

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Presentase
1.	86-100	Sangat Baik	-	-
2.	71-85	Baik	-	-
3.	56-70	Cukup	-	-
4.	41-55	Kurang	10	59,09%
5.	<40	Sangat Kurang	9	40,90%
Jumlah			19	100%



Sumber: Hasil *Posttest* Siswa Kelas Kontrol

Berdasarkan tabel 4 diperoleh data siswa kategori Kurang sebanyak 10 siswa dengan presentase 59,09% , kategori sangat kurang sebanyak 9 siswa dengan presentase 40,90%, kategori sangat baik, baik, dan cukup tidak ada. Sehingga total keseluruhan mencapai 100%.

**Tabel 5. Distribusi dan Presentase Nilai Posttest Siswa Kelas Kontrol.**

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Presentase
1.	86-100	Sangat Baik	-	-
2.	71-85	Baik	5	31,81%
3.	56-70	Cukup	13	3,63%
4.	41-55	Kurang	1	4,54%
5.	<40	Sangat Kurang		
Jumlah			19	100%

Sumber: Hasil *Posttest* Siswa Kelas Kontrol.

Berdasarkan tabel 5 diperoleh data siswa kategori baik sebanyak 5 siswa dengan presentase 31,81% , kategori cukup sebanyak 13 siswa dengan presentase 63,63%, kategori kurang sebanyak 1 dengan persentase 4,54 % , kategori sangat

baik dan kurang tidak ada. Sehingga total keseluruhan mencapai 100%.

### 3. Pengaruh Pelaksanaan Mode PjBl PjBL (*Project Based Learning*) terhadap kreatifitas siswa pada mata pelajaran SBdP materi kerajinan tangan tulang daun kelas IV SD Inpres Bertingkat Mamajang I Kota Makassar

**Tabel 6. Hasil Uji Normalitas Data Pretest dan Posttest**

Kelas	Pretest	Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	Pretest Ekspairmen	,145	24	,200	,676	24	,819
	Posttest Ekspairmen	,135	24	,200	,670	24	,651
	Pretest Kontrol	,116	22	,200	,665	22	,631
	Pretest Kontrol	,152	22	,200	,630	22	,125

Berdasarkan tabel 6 menggunakan perhitungan komputer dengan program SPSS versi 20 diketahui nilai probabilitas (sig) untuk semua data > 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi normal. Karna data penelitian tersebut normal, maka dapat menggunakan statistik parametrik yaitu uji paired sample T test dan uji independent sample T test untuk melakukan analisis data penelitian.

**Tabel 7. Hasil Uji Homogenitas Data Pretest dan Posttest**

Hasil Kreatifitas	Levene Statistic	df1	df2	Sig. (Nilai Probabilitas)
Pretest Kelas Ekspairmen dan Kontrol	Based on trimmed mean	1	44	,207
Posttest Kelas Ekspairmen dan Kontrol	Based on trimmed mean	1	44	,258

Sumber: *IBM SPSS Statistic Version 2.0*

Berdasarkan tabel 4.10 hasil uji homogenitas data *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dilihat dari based on trimmed mean yaitu data memiliki varian yang sama. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil uji homogenitas data, nilai signifikansi data *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh  $0,207 > 0,05$  dan nilai signifikansi data *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol  $0,258 > 0,05$ . Hal ini menunjukkan bahwa data *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk hasil yang diperoleh homogen dan memenuhi persyaratan analisis.

**Tabel 8. Hasil Uji Hipotesis Data *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

	F	Sig. (Nilai Probabilitas)	f	df	Sig. (2-tailed)	Ket.
Pretest Kelas Eksperimen dan Kontrol	1,654	1,642	1,764	44	0,085	$0,085 > 0,05 =$ tidak signifikan

Berdasarkan tabel 8 dapat dilihat *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol memperoleh nilai probabilitas sebesar 0,085, sehingga berdasarkan data tersebut yang diperoleh lebih kecil dari 0,05. Oleh sebab itu, dapat dikatakan bahwa tidak terdapat

perbedaan hasil *pretest* di kelas eksperimen dan kelas kontrol

**Tabel 9. Hasil Uji Hipotesis Data *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

	F	Sig. (Nilai Probabilitas)	f	df	Sig. (2-tailed)	Ket.
Pretest Kelas Eksperimen dan Kontrol	6,786	0,012	9,233	44	0,000	$0,000 < 0,05 =$ signifikan

Sumber: *IBM SPSS Statistic Version 2.0*

Berdasarkan tabel 9 dapat dilihat bahwa hasil yang diperoleh dari pengujian Sig. (2-tailed)  $0,000 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, berarti terdapat perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah perlakuan model PjBL (*Project Based Learning*) terhadap kreatifitas siswa di kelas IV SD Inpres Bertingkat Mamajang 1 Kota Makassar.

Nakada pada tahun 2018 mengatakan bahwa Pembelajaran Project Based Learning memfokuskan pada aktivitas siswa yang berupa pengumpulan informasi dan pemanfaatannya untuk menghasilkan sesuatu yang bermanfaat bagi kehidupan siswa itu sendiri maupun bagi orang lain, namun terkait dengan SK, KD, Kurikulum.

Penelitian ini membuktikan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model PjBL (*Project Baed Learning*) dengan yang tidak menggunakan model PjBL (*Project Baed Learning*) dalam proses pembelajaran. Perbedaan tersebut ditunjukkan oleh perbandingan rata-rata skor hasil belajar pada setiap item test antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil posttest rata-rata (mean) *post-test* di kelas eksperimen adalah 81,4583 sedangkan rata-rata (mean) *post-test* kelas kontrol adalah 69,0532. Berdasarkan hasil penelitian dapat dikatakan bahwa hipotesis yang telah dirumuskan yaitu "Terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model PjBL (*Project Baed Learning*) dengan yang tidak menggunakan model PjBL (*Project Baed Learning*)" dapat diterima. Hasil pengujian di atas memberikan gambaran bahwa pembelajaran yang menggunakan model PjBL (*Project Baed Learning*) mendapatkan hasil yang baik dibandingkan dengan yang tidak menggunakan model PjBL (*Project Baed Learning*) atau yang menggunakan metode ceramah. Dalam artian model PjBL (*Project*

*Baed Learning*) dapat digunakan dalam proses pembelajaran yang sesuai dengan materi pokok bahasan disekolah karena tingkat pencapaian indikator kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan pencapaian indikator untuk kelas kontrol.

Adanya pengaruh penerapan model PjBL (*Project Based Learning*) terhadap kreatifitas siswa pada pembelajaran SBdP kelas IV ini tidak terlepas dari kelebihan model PjBL (*Project Based Learning*). Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui perbedaan antara kreatifitas siswa yang menggunakan model PjBL (*Project Based Learning*) dengan yang tidak menggunakan model PjBL (*Project Based Learning*). Seperti halnya model ini digunakan agar siswa lebih dapat memahami materi pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Hal ini sejalan dengan pendapat Riani dalam penelitiannya menyatakan bahwa penerapan model PjBL (*Project Based Learning*) melibatkan siswa untuk menghasilkan suatu proyek yang pada dasarnya lebih mengembangkan kreatifitas, keterampilan memecahkan

masalah dalam mengerjakan proyek dan memberikan peluang yang luas kepada siswanuntuk membuat keputusan dalam memilih topik, menyusun perencanaan, dan bekerja secara nyata seolah-olah ada didunia nyata yang dapat menghasilkan produk secara realistis.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data serta pengujian hipotesis yang dilakukan, makadapat disimpulkan bahwa (1) Kegiatan belajar menggunakan model PjBL (*Project Baed Learning*) berlangsung efektif dapat dibuktikan berdasarkan keterlaksanaan aktivitas belajar mengajar meningkat. (2) Terdapat perbedaan kreatifitas siswa pada mata pelajaran SBdP antara kelas ekeperimen dan kelas kontrol seteah diberikan *treatment* artinya penggunaan model PjBL (*Project Baed Learning*) dapat meningkatkan kreatifitas siswa kelas IV SD Inpres Bertingkat Mamajang 1 Kota Makassar. (3) Terdapat pengaruh model PjBL (*Project Baed Learning*) terhadap kreatifitas siswa kelas IV SD Inpres Bertingkat Mamajang 1 Kota Makassar. Hal tersebut diperoleh

dari uji “t” dengan siginifikansi 0,000 tampak lebih kecil dari tetapan signifikansi 0,05. Dengan demikian,  $H_0$  (tidak ada pengaruh ditolak dan  $H_a$  (terdapat pengaruh) diterima.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Afriana, J. (2015). Project Based Learning (PjBL) Makalah. Academia. <https://fmipaunpak.academia.edu/Agung>
- Prakarsa Anugrah, D., Faruq, H., & Susilo, S. (2020). Pelatihan Pembuatan Kerajinan dengan Bahan Dasar Tulang Daun melalui Proses Dekomposisi: Handicraft Making Training with Leaf Bone Basic Materials through the Decomposition Process. *PengabdianMu: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(4), 310–315.
- Fitri, H., Junindra, A., Desyandri, D., & Mayar, F. (2022). Analisis Pembelajaran SBdP menggunakan Model Project Based Learning terhadap Kreativitas Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 11082– 11088.
- Maisyarah, M., & Lena, M. S. (2023). Penerapan Model Project Based Learning (Pjbl) pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *eJurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar*, 10(3), 171-184.
- Naini, U., Hasmah, & Mohamad, I. (2019). Pemberdayaan Masyarakat Desa Popalo dalam Memanfaatkan Limbah

- Daun Mangga menjadi Produk Kerajinan tangan. Repository.Ung.Ac.Id, 1–50. [https://repository.ung.ac.id/get/singa/1/1\\_625/Pemberdayaan-Masyarakat-DesaPopalo-dalam-memanfaatkan-LimbahDaun-Mangga-menjadi-ProdukKerajinan-Tangan.pdf](https://repository.ung.ac.id/get/singa/1/1_625/Pemberdayaan-Masyarakat-DesaPopalo-dalam-memanfaatkan-LimbahDaun-Mangga-menjadi-ProdukKerajinan-Tangan.pdf)
- Nurhadiyati, A., Rusdinal, R., & Fitria, Y. (2021). Pengaruh Model Project Based Learning (PJBL) terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 327–333.
- Salmawati, S. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas V SDN 351 Kawasan Amma Towa Kecamatan Kajang Kabupaten Bulukumba. Skripsi. Universitas Negeri Makassar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, ISSN Cetak : 2477-2143 ISSN Online : 2548-6950 Volume 07 Nomor 02, Desember 2022 12
- Sari, I. M., Syawaluddin, A., & Sahruddin, A. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (Pjbl) Untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Kelas V Sd Negeri 1 Purwoharjo. *Journal of Teacher Professional*, 3(3), 373–378. <https://ojs.unm.ac.id/TPJ>
- Sari, R. T., & Angreni, S. (2018). Penerapan model pembelajaran project based learning (PjBL) upaya peningkatan kreativitas mahasiswa. *Jurnal Varidika*, 30(1), 79–83.
- Setiawan, D., & Wahyuningtyas, S. (2019). Penerapan Model PjBL (Project Based Learning) Pada Mata Pelajaran SBDP Materi Kerajinan Tangan Dari Tulang Daun Siswa Kelas IV SDN Jepang 05 Kudus. *Jurnal Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar*, 9(2), 124–134.
- Surya, A. P., Relmasira, S. C., & Hardini, A. T. A. (2018). Penerapan model pembelajaran project based learning (PjBL) untuk meningkatkan hasil belajar dan kreatifitas siswa kelas III SD Negeri Sidorejo Lor 01 Salatiga. *Jurnal Pesona Dasar*, 6(1). Wayba,
- Alberth, & Lli, L. (2018). Pengaruh Model Project Based Learning (PjBL) Terhadap Hasil Belajar SBDP Materi Membuat Karya Kolase Siswa Kelas IV SD Negeri Kecamatan Wolasi. *Jurnal Pembelajaran Seni Dan Budaya*, 3(2), 82–88.
- Widiastuti, A., Istihapsari, V., & Afriady, D. (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.
- Wirawan, A. (2021). Penerapan Pembelajaran PjBL untuk Meningkatkan Kualitas dan Hasil Belajar SBdP di Kelas VI SD