

PENINGKATAN KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA PADA MATERI PEMBUATAN POSTER BAGI SISWA MELALUI PROJECT BASED LEARNING

Vidya Puspitarani¹, Ika Candra Sayketi², Dwi Fuji My Stiyan³

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Surakarta; ³SDN Kleco 1 Surakarta
vidyapuspitarani2@gmail.com; ics142@ums.ac.id

Abstract

This research is motivated by the suboptimal learning process, resulting in low creativity among students, which affects the outcomes of Indonesian language subjects, particularly in poster making. The study aims to enhance creativity and learning outcomes in Indonesian language through poster making using project-based learning approach. The method employed is Classroom Action Research with two cycles, encompassing planning, implementation, data collection, and reflection. The research subjects are 27 sixth-grade students at SD N Kleco 1. Data collection is conducted through assessment of poster creativity and learning outcome tests. Through the implementation of Classroom Action Research with project-based learning approach, students' creativity and learning outcomes significantly improve from one cycle to another. Student creativity increases from 40% in the pre-cycle to 57% in cycle I and 81% in cycle II, with the average score rising from 56 in the pre-cycle to 70 in cycle I and 79 in cycle II. The increase in learning outcomes occurred due to students' curiosity about the material which was dominated by projects in learning.

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

Abstrak : Ketidakoptimalan proses pembelajaran, yang menyebabkan rendahnya kreativitas siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, terutama pada pembuatan poster. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar Bahasa Indonesia dalam pembuatan poster melalui pendekatan project based learning. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan dua siklus, yang mencakup perencanaan, pelaksanaan, pengumpulan data, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 27 siswa kelas VI SD N Kleco 1. Pengumpulan data dilakukan melalui penilaian kreativitas poster dan tes hasil belajar. Melalui penerapan Penelitian Tindakan Kelas dengan pendekatan project based learning, kreativitas dan hasil belajar siswa meningkat secara signifikan dari siklus ke siklus. Kreativitas siswa meningkat dari 40% pada pra siklus menjadi 57% pada siklus I dan 81% pada siklus II, dengan peningkatan nilai rata-rata dari 56 pada pra siklus menjadi 70 pada siklus I dan 79

pada siklus II. Peningkatan hasil belajar terjadi karena rasa keingin tahuan siswa terhadap materi yang didominasi dengan proyek dalam pembelajaran.

Kata Kunci : Hasil Belajar, Kreativitas, Project Based Learning, Poster

PENDAHULUAN

Saat ini, penerapan Kurikulum Merdeka mendorong siswa untuk menjadi lebih proaktif. Dalam mengimplementasikan Kurikulum Merdeka, guru diharapkan untuk meningkatkan pembelajaran dengan mengintegrasikan empat aspek utama, yaitu penguatan Pendidikan Karakter (PPK), literasi, keterampilan abad ke-21 (4C), dan Higher Order Thinking Skills (HOTS). Hal ini menuntut kreativitas baik dari guru maupun siswa (Mulyasa, 2018). Keterampilan abad ke-21 mencakup kemampuan berpikir kritis dan menyelesaikan masalah, kreativitas dan inovasi, kolaborasi, serta komunikasi (Redhana, 2019). Menerapkan kurikulum merdeka adalah salah satu langkah Negara Indonesia dalam mempersiapkan generasi emas yang berkualitas. Konsep pendidikan di abad ke-21 telah mengubah cara pembelajaran dari yang tradisional menjadi yang modern. Dalam pendekatan ini, siswa menggunakan pengetahuan yang luas, keterampilan belajar, inovasi, dan teknologi untuk mendapatkan informasi dan menyesuaikan diri dengan kehidupan sehari-hari. Hal ini dikenal sebagai kecakapan hidup. Referensi sebagaimana disebutkan dalam (Sipayung, 2019). Melalui metode pembelajaran inovatif, sekolah dapat mempersiapkan siswa dengan beragam keterampilan yang diperlukan untuk menghadapi persaingan di era abad ke-21. (Ramadhani, 2020), Diharapkan bahwa dengan pembelajaran inovatif, siswa akan memiliki kemampuan untuk berpikir kreatif, berpikir kritis, dan menjadi terampil dalam menyelesaikan masalah.

Kreativitas memiliki peran yang sangat vital dalam kehidupan manusia. Tanpa kreativitas, seseorang cenderung mengalami hambatan dan bahkan bisa mengurangi motivasi untuk mencapai prestasi. Kenyataan di lapangan, masih ditemukan beberapa permasalahan terkait rendahnya kreativitas yang menghambat hasil belajar siswa. Kreativitas yang dimiliki siswa masih tergolong menengah ke bawah. Kondisi ini menyebabkan penurunan prestasi belajar siswa. Penyebab rendahnya tingkat kreativitas dan prestasi belajar siswa adalah kurangnya optimalisasi proses pembelajaran. Sehubungan dengan observasi awal yang dilakukan, peneliti melihat bahwa masih banyak siswa yang menemukan kesulitan menemukan ide atau konsep serta kreativitas dalam membuat poster.

Lima belas dari dua puluh tujuh siswa kurang paham dan kurang merespon apabila guru mengajak membuat poster karena metode pembelajaran yang digunakan masih menggunakan metode mencontoh guru serta kurangnya penerapan model yang mengaitkan siswa dalam situasi nyata untuk menunjang pembelajaran. Efektivitas proses pembelajaran tergantung pada kemampuan siswa untuk berpartisipasi dengan baik dan mencapai hasil pembelajaran yang memuaskan. Model pembelajaran memiliki peran yang signifikan dalam menentukan efektivitas pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran yang interaktif dan menarik diharapkan dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa. Salah satu pendekatan pembelajaran yang diyakini dapat meningkatkan motivasi siswa, mendorong pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan menyenangkan, adalah *Project Based Learning*.

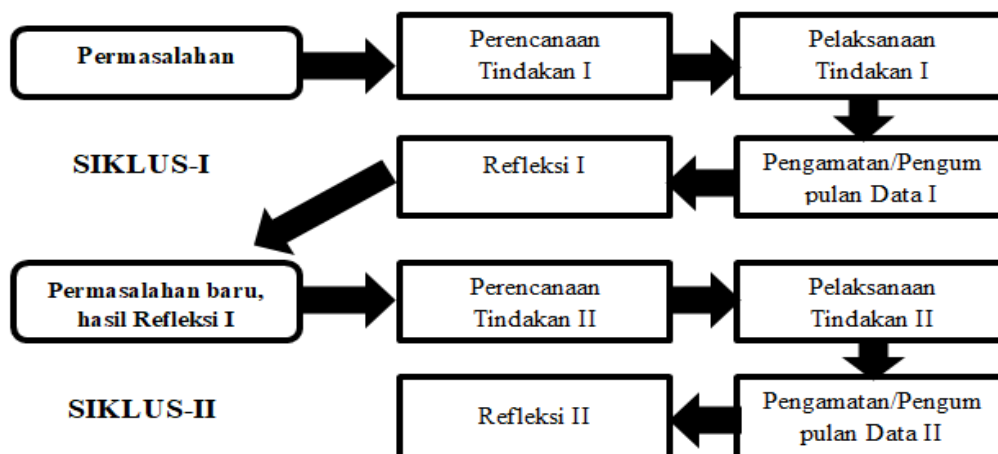
Project based learning memiliki potensi untuk membentuk sikap belajar siswa yang lebih disiplin dan mendorong keterlibatan aktif serta kreativitas dalam proses pembelajaran. Hasil positif dari penerapan model pembelajaran berbasis proyek juga didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Natty, R. A., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2019), Penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* telah menunjukkan peningkatan kreativitas dan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan oleh peningkatan rata-rata tingkat kreativitas siswa dari kondisi awal, di mana sebagian besar siswa memiliki skor kategori rendah sebesar 52%, menjadi 68% pada siklus I dengan kategori sedang, dan mencapai 81% pada siklus II dengan kategori tinggi. Selain itu, terjadi peningkatan pada hasil belajar siswa, dengan rata-rata nilai awal sebesar 65. Pada siklus 1, rata-rata nilai siswa meningkat menjadi 72, dengan 66% atau 21 siswa mengalami peningkatan nilai. Pada siklus 2, rata-rata nilai siswa mencapai 79, dan sebanyak 87% atau 27 siswa berhasil mencapai nilai yang memuaskan..

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Project Based Learning* mampu meningkatkan kemampuan berpikir siswa secara signifikan dibandingkan dengan penggunaan model konvensional. *Project Based Learning* merupakan pendekatan inovatif yang menekankan pada pembelajaran kontekstual melalui tugas-tugas kompleks. Mahasneh & Alwan (2018), membuktikan bahwa penggunaan *Project Based Learning* telah terbukti dapat memotivasi siswa untuk menyelesaikan tugas-tugas belajar mereka dengan tepat waktu melalui kerjasama dalam pembelajaran serta meningkatkan kepercayaan diri mereka. Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti melakukan penelitian tindakan kelas mengenai upaya meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa dalam membuat poster lingkungan melalui *project based learning*. Maka, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : a) Apakah dengan menggunakan *project based learning* dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam

membuat poster?; b) Apakah penggunaan pembelajaran berbasis *pro project based learning* dapat meningkatkan prestasi belajar dalam pembuatan poste?

METODE

Penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan selama satu bulan pada bulan November 2023 Riadi (2019) Penelitian tindakan kelas merupakan metode penelitian yang dilakukan di dalam kelas dengan melakukan tindakan tertentu untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar dan mencapai hasil belajar yang lebih baik. Dalam penelitian ini, jenis penelitian tindakan kelas yang digunakan adalah penelitian kolaboratif, di mana inisiatif untuk melakukan penelitian berasal dari pihak luar yang tertarik untuk membantu dalam memecahkan masalah pembelajaran serta bukan dari guru. Tersaji pada gambar 1 berikut :



Gambar 1. Siklus Perencanaan Penelitian

Penelitian ini akan menghasilkan kerjasama antara peneliti dan guru kelas untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di ruang kelas. Peneliti akan terlibat aktif dalam semua tahap penelitian, mulai dari perencanaan hingga penyusunan laporan akhir. Proses ini meliputi pemantauan, pencatatan, pengumpulan data, analisis data, dan pelaporan hasil penelitian.

Tempat penelitian ini adalah di SD Negeri Kleco 1 Surakarta yang berlokasi di Jl. Slamet Riyadi No. 554, Kerten, Kecamatan Laweyan, Kota Surakarta. Dalam penelitian tindakan kelas, yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas VI pada SD Negeri Kleco 1 tahun ajaran 2023-2024 yang terdiri dari 27 siswa. Metode pengumpulan data dalam

penelitian ini adalah melalui penilaian kreativitas berupa produk poster dan tes hasil belajar kognitif siswa dalam proses pembelajaran. Lembar penilaian kreativitas siswa mencakup aspek-aspek seperti rasa ingin tahu, imajinasi, respons terhadap keragaman, dan kesiapan mengambil risiko. (Karmila, 2021). Sementara itu, instrumen penilaian hasil belajar berupa sepuluh soal uraian.

Perolehan nilai rata-rata kreativitas dan hasil belajar siswa dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut (Arikunto, 2021)

$$D = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : persentase

F : skor yang diperoleh

N : Jumlah skor maksimal

Hasil nilai yang dihitung kemudian dianalisis dan diinterpretasikan ke dalam lima kategori sebagai berikut: 0% - 20% sebagai kurang sekali, 21% - 40% sebagai kurang, 41% - 60% sebagai cukup, 61% - 80% sebagai baik, dan 81% - 100% sebagai baik sekali. Tujuan atau indikator keberhasilan yang ditetapkan dalam penelitian ini adalah peningkatan kemampuan membaca siswa hingga mencapai rata-rata persentase sebesar 75%.

HASIL

Pra Siklus

Peneliti melaksanakan praktik tindakan kelas diawali dengan melakukan observasi awal dan wawancara kepada wali kelas VI. Hasil observasi dan wawancara yang diperoleh dari wali kelas, menyangkut perihal kreativitas dan hasil belajar kognitif siswa. Berdasarkan hasil wawancara ditemukan bahwa permasalahan kreativitas yang dimiliki siswa masih tergolong menengah ke bawah. Akibatnya, prestasi belajar siswa menurun. Rendahnya kreativitas dan hasil belajar siswa disebabkan oleh kurang optimalnya proses pembelajaran.

Peneliti mengumpulkan informasi mengenai arsip nilai siswa kelas VI dan beberapa hal teknis kegiatan pembelajaran di kelas. Informasi yang diperoleh dari dokumen kelas dan penjelasan wali kelas VI menunjukkan bahwa tingkat kreativitas siswa masih rendah. Hal ini disebabkan oleh penggunaan metode pengembangan kreativitas yang masih terbatas pada

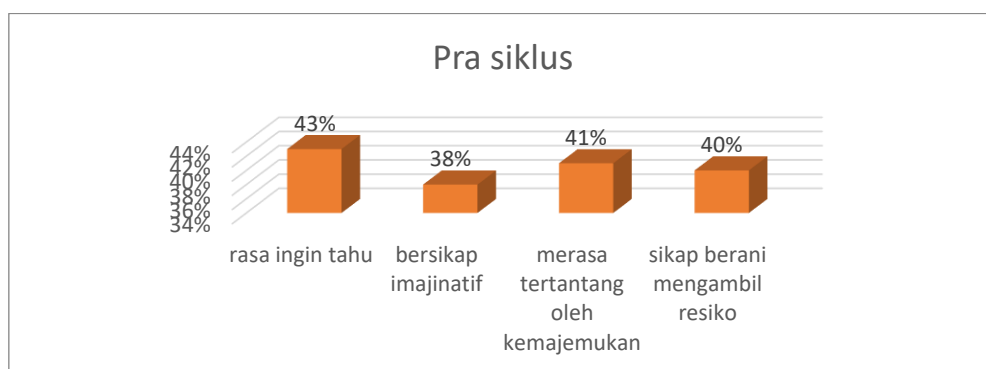
pencontohan oleh guru serta kurangnya penerapan model pembelajaran yang memungkinkan siswa terlibat dalam situasi nyata untuk mendukung pembelajaran.. Hasil belajar kognitif siswa juga cukup rendah, karena 55,55% masih di bawah standar ketuntasan sekolah, dengan nilai rata-rata kelas berkisar 50-65 dan ketuntasan klasikalnya masih sering kali di bawah 75%. Standar sekolah untuk ketuntasan hasil belajar siswa adalah 70%, dan ketuntasan klasikalnya adalah 65%. Strategi mengajar guru juga belum maksimal, seperti penggunaan model, media serta metode karena beban administrasi guru yang mengakibatkan kurang waktu untuk merancang.

Terdapat beberapa hal yang diamati dalam kegiatan observasi ini, yaitu sikap para siswa di kelas ketika kegiatan pembelajaran berlangsung, sarana dan prasarana, dan hal-hal yang dapat diamati. Berdasarkan analisis data hasil persentase kreativitas dan hasil belajar yang telah dilakukan, diperoleh data seperti pada tabel 1 berikut:

Tabel 1. Rata-rata Persentase Kreativitas Pra Siklus

No	Aspek yang dinilai	Persentase
1	Rasa ingin tahu	43%
2	Bersikap imajinatif	38%
3	Merasa tertantang oleh kemajemukan	41%
4	Sikap berani mengambil resiko	40%
Rata-rata		40%

Berdasarkan tabel 1 di atas menunjukkan bahwa aspek rasa ingin tahu persentase yang didapatkan yaitu 43%, bersikap imajinatif sebesar 38%, merasa tertantang oleh kemajemukan sebesar 41% dan sikap mengambil resiko sebesar 40%. Dengan rata-rata yang didapatkan sebesar 40%. Hasil tabel persentase kreativitas pra siklus dapat digambarkan pada diagram berikut:



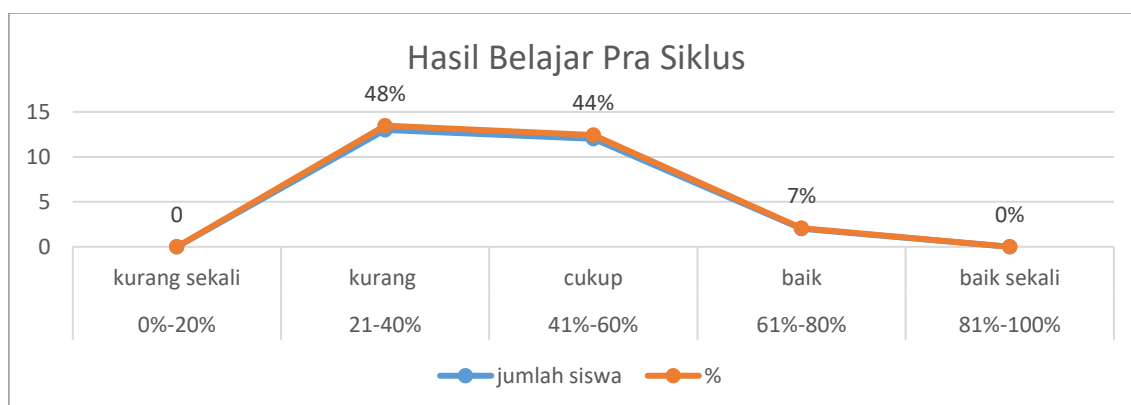
Gambar 2. Diagram Batang Rata-Rata Persentase Kreativitas Pra Siklus

Berdasarkan gambar diagram batang mengenai rata-rata persentase kreativitas pra siklus, dapat disimpulkan bahwa pada tahap pra siklus, rata-rata kreativitas siswa masih rendah. Hal ini disebabkan oleh kurangnya minat beberapa siswa terhadap materi yang diajarkan, yang mengakibatkan rendahnya rasa ingin tahu mereka. Akibatnya, imajinasi siswa terbatas dan mereka merasa kurang tertantang serta enggan mengambil risiko.. Diketahui persentase kreativitas siswa sebesar 40% berada pada kategori kurang dan masih jauh dari indikator keberhasilan. Adapun hasil belajar kognitif pra siklus disajikan pada table berikut:

Tabel 2. Persentase Hasil Belajar Pra Siklus

Interval	Kategori	Jumlah Siswa	%
0%-20%	kurang sekali	0	0
21-40%	kurang	13	48%
41%-60%	Cukup	12	44%
61%-80%	Baik	2	7%
81%-100%	baik sekali	0	0%

Berdasarkan tabel 2 diketahui bahwa pada pra siklus, 13 siswa (48%) masuk dalam kategori kurang, 12 siswa (44%) masuk dalam kategori cukup, dan 2 siswa (7%) masuk dalam kategori baik dalam hal hasil belajar. Hasil belajar pra siklus dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3. Diagram Batang Persentase Hasil Belajar Pra Siklus

Berdasarkan gambar diagram batang di atas setelah siswa diberikan 10 soal uraian dengan skor maksimal yang harus diperoleh adalah 100, hasil yang didapatkan pada pra siklus belum mampu mencapai ketuntasan dengan nilai siswa paling yang masuk kategori

cukup hanya 2 siswa (7%), Artinya, siswa kelas VI belum mampu mencapai ketuntasan. Oleh karena itu, pemberian tindakan dalam penelitian ini akan difokuskan untuk perbaikan proses belajar dalam meningkatkan kreativitas dan peningkatan hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran yang diharapkan membantu perbaikan tersebut yaitu *project based learning*

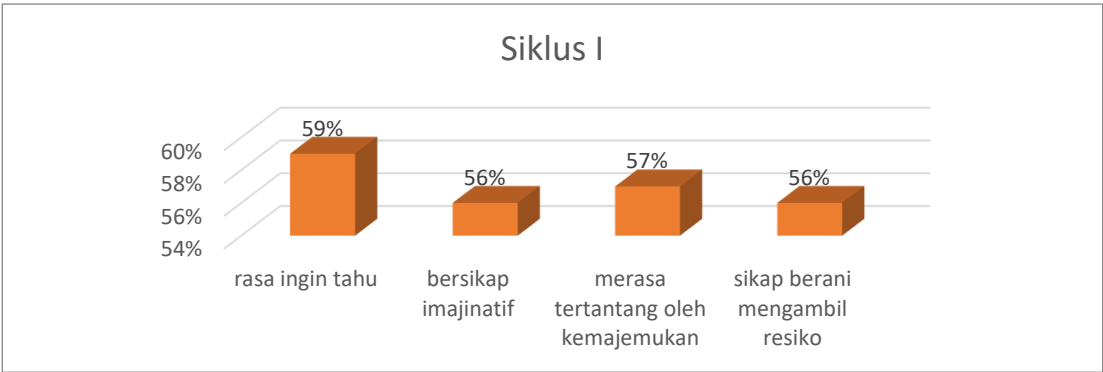
Siklus I

Tahap perencanaan siklus I dilakukan oleh peneliti dengan menyusun segala perangkat pembelajaran yang meliputi modul ajar, bahan ajar, perangkat penilaian serta media ajar. Persiapan perangkat pembelajaran pada siklus I disesuaikan dengan materi ajar. Pelaksanaan pembelajaran di siklus I ini sudah menunjukkan adanya peningkatan dari pembelajaran sebelumnya. Dari hasil pengamatan siswa juga sudah semakin senang dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Hasil penilaian kreativitas siswa dapat dilihat pada tabel 3 berikut:

Tabel 3. Rata-rata Persentase Kreativitas Siklus I

No	Aspek yang Dinilai	Persentase
1	Rasa ingin tahu	59%
2	Bersikap imajinatif	56%
3	Merasa tertantang oleh kemajemukan	57%
4	Sikap berani mengambil resiko	56%
	Rata-rata	57%

Berdasarkan tabel 3, persentase untuk masing-masing aspek adalah sebagai berikut: rasa ingin tahu sebesar 59%, bersikap imajinatif sebesar 56%, merasa tertantang oleh kemajemukan sebesar 57%, dan sikap berani mengambil risiko sebesar 57%. Dengan demikian, rata-rata persentase kreativitas yang diperoleh adalah 57%. Hasil tabel persentase kreativitas pra siklus dapat digambarkan pada diagram berikut:



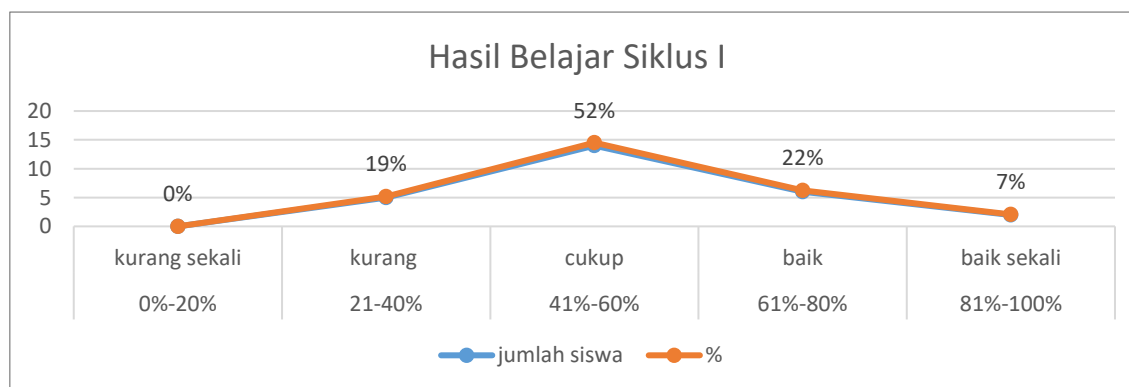
Gambar 4. Diagram Batang Rata-Rata Persentase Kreativitas Siklus I

Berdasarkan gambar diagram batang di atas hasil kreatifitas siswa pada siklus I berada pada kategori cukup dan masih kurang dari indikator keberhasilan. Hal ini disebabkan karena siswa kurang membuat target belajar yang ingin dicapai sehingga rasa keingin tahuan masih kurang dan menyebabkan daya imajinasi siswa kurang berkembang. Kemudian kurangnya stimulasi yang diberikan guru, yaitu guru kurang memberikan kebebasan untuk berimajinasi dan eksplorasi hal-hal baru. Guru masih membatasi tema poster yang harus dibuat siswa yaitu hanya tema lingkungan. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan (Wirnoto & Ratnaningsih, 2022) bahwa, salah satu permasalahan yang dihadapi dalam pengembangan kreativitas ialah kesulitan membuat pembelajaran *trial and error*. Menurut Thorndike seorang ilmuwan behaviorisme (Firliani, dkk. 2019), bahwa melalui berlatih dan mencoba siswa dapat paham dan bisa menyelesaikan persoalan dengan mudah. Selanjutnya, disajikan persentase hasil belajar kognitif siklus I :

Tabel 4. Persentase Hasil Belajar Siklus I

Interval	Kategori	Jumlah Siswa	%
0%-20%	kurang sekali	0	0%
21-40%	kurang	5	19%
41%-60%	Cukup	14	52%
61%-80%	Baik	6	22%
81%-100%	baik sekali	2	7%

Berdasarkan tabel persentase hasil belajar siklus I diketahui siswa yang masuk ketegori kurang sebanyak 5 siswa (19%), kategori cukup sebanyak 14 siswa (52%), katgeori baik sebanyak 6 siswa (22%) dan aktegori baik sekali 2 siswa (7%). Atau dapat digambarkan dalam diagram batang berikut:



Gambar 5. Diagram Batang Persentase Hasil Belajar Siklus I

Berdasarkan gambar diagram batang hasil belajar siklus I menunjukkan bahwa terdapat perubahan dari siklus sebelumnya, dari siklus I ini persentase hasil belajar yang didapatkan meningkat namun masih kurang dari indikator keberhasilan dan akan dilakukan perbaikan dalam siklus II. Kreativitas guru memiliki peran penting dalam memotivasi semangat belajar siswa. Motivasi sangat diperlukan dalam proses pembelajaran karena dapat meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran. Siswa akan lebih bersemangat dalam belajar jika mereka memiliki motivasi yang tinggi. (Mangangantung, J., Wentian, S., & Rorimpandey, W, 2022).

Refleksi

Berdasarkan observasi pelaksanaan PTK yang diamati oleh guru kelas, pada siklus I ini peneliti melupakan penyampaian tujuan pembelajaran sebelum membawakan materi ajar. Hal ini menjadi catatan penting bagi peneliti agar lebih memperhatikannya dan mampu diperbaiki pada pembelajaran di siklus selanjutnya. Hasil observasi pelaksanaan PTK terhadap siswa juga perlu menjadi bahan perbaikan untuk pelaksanaan di siklus selanjutnya, karena pada siklus I ini masih ada siswa yang belum bisa fokus menyimak ketika materi ajar sedang disampaikan. Maka, untuk kegiatan pembelajaran di siklus selanjutnya, peneliti harus lebih interaktif pada saat menyampaikan materi ajar atau menyediakan *ice breaking* singkat ketika siswa mulai terlihat hilang fokus.

Beberapa siswa ada yang tidak membawa peralatan tulis, sehingga guru harus membawa perlengkapan cadangan dan memberikan arahan untuk membawanya di

pertemuan berikutnya. Guru masih membatasi tema poster yang harus di kerjakan oleh siswa yaitu tema lingkungan. sehingga masih ditemukan beberapa siswa yang masih kebingungan akan ide poster lingkungan tersebut.

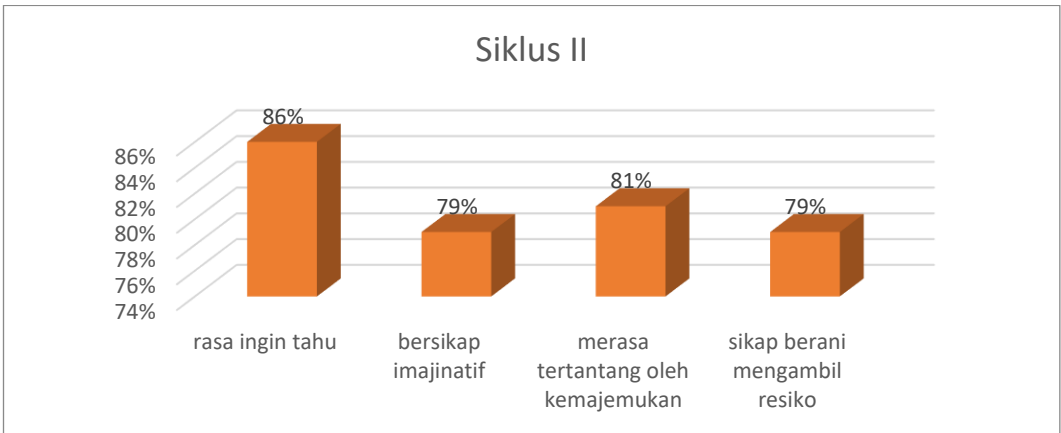
Siklus II

Pada siklus II pembelajaran, terjadi peningkatan karena guru telah melakukan perbaikan berdasarkan hasil refleksi dari siklus I. Guru memberikan instruksi yang lebih jelas kepada siswa sehingga mereka lebih mudah memahami arahan yang diberikan.. Dalam pembelajaran, guru memberikan kebebasan untuk memilih tema poster yang harus dikerjakan siswa namun masih dalam materi yang diajarkan. Adapun hasil rata-rata persentase kreativitas siklus II sebagai berikut :

Tabel 5. Rata-Rata Persentase Kreativitas Siklus II

No	Aspek yang dinilai	Persentase
1	Rasa ingin tahu	86%
2	Bersikap imajinatif	79%
3	Merasa tertantang oleh kemajemukan	81%
4	Sikap berani mengambil resiko	79%
Rata-rata		81%

Berdasarkan tabel 5 rata-rata persentase kreativitas siklus II menunjukkan aspek rasa ingin tahu mempunyai persentase sebesar 86%, bersikap imajinatif 79%, merasa tertantang oleh kemajemukan 81% dan sikap mengambil resiko sebesar 79% dengan rata-rata 81%. Hasil tabel persentase kreativitas siklus II dapat diagmbarkan pada diagram berikut:



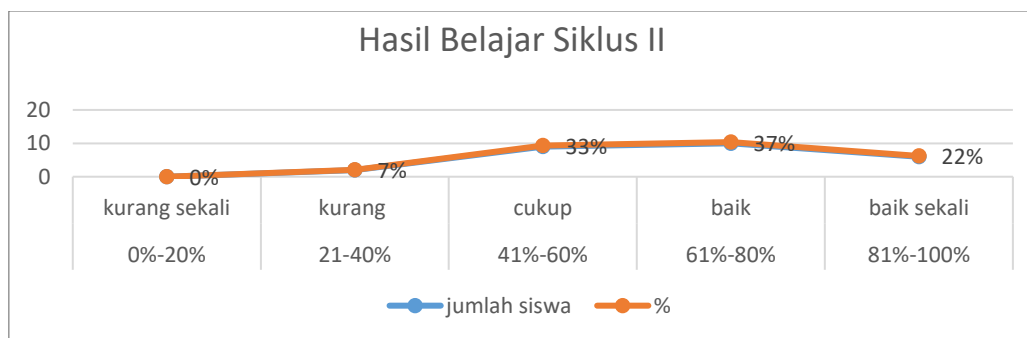
Gambar 6. Diagram Batang Rata-Rata Persentase Kreativitas Siklus II

Berdasarkan gambar diagram batang persentase kreativitas siklus II diketahui persentase mengalami peningkatan pada siklus II. Rata-rata persentase hasil tes siklus II tersebut diketahui persentase kreativitas siswa sebesar 81% berada pada kategori baik sekali dan lebih dari indikator keberhasilan. Selama kegiatan pembelajaran, peserta sangat antusias mengikuti pembelajaran karena mereka dibebaskan untuk memilih tema membuat poster walaupun masih ada beberapa siswa yang masih kebingungan. Selanjutnya disajikan tabel dan diagram hasil belajar kognitif siklus II :

Tabel 6. Persentase Hasil Belajar Siklus II

Interval	Kategori	Jumlah Siswa	%
0%-20%	kurang sekali	0	0%
21-40%	kurang	2	7%
41%-60%	cukup	9	33%
61%-80%	baik	10	37%
81%-100%	baik sekali	6	22%

Berdasarkan tabel hasil belajar siklus II diketahui siswa yang masuk kategori kurang sebanyak 2 siswa (7%), kategori cukup 9 siswa (33%), kategori baik 10 siswa (37%) dan kategori baik sekali 6 siswa (22%). Dapat digambarkan dengan diagram batang berikut:



Gambar 7. Diagram Batang Persentase Hasil Belajar Siklus II

Berdasarkan diagram hasil belajar siklus II diketahui sudah memenuhi indikator keberhasilan dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh (Nursanti, dkk., 2022) bahwa berdasarkan data yang diperoleh, kreativitas belajar siswa masih tergolong rendah, namun hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan yang cukup baik, meskipun masih ada beberapa siswa yang belum mencapai

nilai di atas KKM. Penggunaan pembelajaran berbasis proyek dapat memberikan dampak positif pada pembelajaran, terutama dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Melalui pembelajaran ini, siswa aktif terlibat dalam proses pembelajaran dan dapat mengatasi masalah melalui eksperimen atau percobaan, sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna dan menarik bagi siswa.

Refleksi

Hasil observasi terhadap peneliti sebagai guru di siklus II ini juga mengalami perbaikan dari siklus sebelumnya. Peneliti sudah membuat kesepakatan awal bersama peserta didik, peneliti juga sudah menyediakan *ice breaking* untuk dimainkan ketika kondisi kelas mulai tidak kondusif. Hasil observasi terhadap siswa, pada siklus II ini siswa sudah lebih bisa menyimak ketika materi pembelajaran sedang disampaikan, Bahkan ketika kegiatan tanya-jawab, antusias siswa lebih tinggi dan lebih aktif dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Guru telah memberikan kebebasan tema untuk membuat poster, namun masih dalam ruang lingkup materi yang diajarkan.

PEMBAHASAN

PTK pada kelas VI SD N Kleco 1 dilakukan dalam tiga tahap, yaitu pra siklus, siklus I, dan siklus II. Setiap siklusnya terdiri dari dua pertemuan. Pada tahap pra siklus, peneliti melakukan observasi dan mengumpulkan informasi terkait pembelajaran yang biasanya dilakukan di kelas, serta mengumpulkan data hasil belajar siswa kelas VI sebelum dilakukan intervensi. Hasil dari tahap pra siklus menunjukkan bahwa penerapan strategi pembelajaran yang jarang digunakan, seperti model, metode, dan media pembelajaran yang belum inovatif. Kreativitas siswa masih rendah, dengan tingkat sebesar 40% dan nilai rata-rata kelas VI hanya mencapai 56.

Pada siklus I, pemberian tindakan dengan PjBL mulai dilakukan. Peneliti mulai menjadi guru yang membawa alur pembelajaran di siklus ini. Penerapan PjBL dilakukan di kelas, pelaksanaanya masih kurang kondusif, karena ada beberapa faktor yang masih menjadi permasalahan seperti siswa kurang fokus mengikuti pembelajaran dan masih terbatasnya guru dalam memberikan tema poster sebagai tugas siswa, sehingga angka yang dihasilkan masih kurang dari indikator pencapaian yaitu persentase kreativitas siswa 57% dengan nilai rata-rata hasil belajar 70. Masih kurangnya ketercapaian pembelajaran juga di alami oleh Natty, R. A., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2019), bahwa guru belum

memberikan banyak kesempatan kepada siswa untuk belajar memecahkan masalah dan menciptakan suasana kelas yang kondusif. Oleh karena itu, refleksi terhadap siklus 1 dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pada siklus berikutnya. Tujuannya adalah agar suasana kelas dan situasi pembelajaran lebih memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan memecahkan masalah. Dengan demikian, diharapkan kreativitas dan hasil belajar siswa dapat meningkat.

Siklus II mulai dilakukan sejak perencanaan pembelajaran disusun dengan mempertimbangkan poin refleksi pelaksanaan siklus 1. Pada siklus ini, peneliti mampu membawakan proses pembelajaran dengan lebih baik dan kelas menjadi lebih kondusif. Siswa mulai menyimak pembelajaran yang dibawakan oleh peneliti, terlebih setelah dibuatnya kesepakatan awal bersama siswa serta pemberian *ice breaking* dilakukan pada pembelajaran di siklus II ini. Guru juga memberikan tugas untuk membuat poster dengan tema bebas namun masih dalam ruang lingkup materi yang diajarkan. Sehingga persentase kreativitas yang diperoleh meningkat 81% dengan nilai rata-rata menjadi 79. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Botty, M (2018), hasil penelitian menunjukkan bahwa secara keseluruhan, kreativitas belajar siswa berada pada kategori sedang dengan persentase 69,24%, sementara hasil belajar bahasa Indonesia siswa juga berada pada kategori sedang dengan persentase 76,92%. Analisis data menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara kreativitas dan hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas V di MI Ma'had Islamy Palembang pada tahun ajaran 2017-2018. Melalui pengajaran proyek, tidak hanya meningkatkan prestasi belajar dalam hal kognitif, tetapi juga dapat meningkatkan kreativitas dan semangat belajar siswa. (Pradita, et al., 2015). Penggunaan model pembelajaran berbasis proyek dengan metode proyek dapat meningkatkan kreativitas dan inovasi siswa. Mereka menjadi lebih cakap dalam berpikir kritis dan menerapkan materi yang mereka pelajari dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan analisis data, terlihat bahwa rata-rata persentase kreativitas siswa pada tahap pra siklus menunjukkan peningkatan yang berarti. Untuk aspek rasa ingin tahu, persentasenya adalah 43%, bersikap imajinatif 38%, merasa tertantang oleh kemajemukan 41%, dan sikap berani mengambil risiko adalah 40%. Di siklus I, terdapat peningkatan yang signifikan, dengan presentase rasa ingin tahu sebesar 59%, bersikap imajinatif 56%, merasa tertantang oleh kemajemukan 57%, dan sikap berani mengambil risiko adalah 56%. Sedangkan pada siklus II, terjadi peningkatan yang lebih tinggi lagi, dengan presentase rasa

ingin tahu sebesar 86%, bersikap imajinatif 79%, merasa tertantang oleh kemajemukan 81%, dan sikap berani mengambil risiko adalah 79%.

Kemudian pada hasil belajar yang diperoleh siswa tahap pra siklus menunjukkan bahwa 48% (13 anak) masih dalam kategori kurang, 44% (12 anak) dalam kategori cukup, dan 7% atau 2 anak dalam kategori baik. Persentase hasil belajar siklus I, masih kurang dari indikator keberhasilan. Diketahui 19% (5 anak) masih dalam kategori kurang, 52% (14 anak) dalam kategori cukup, dan 22% atau 6 anak dalam kategori baik dan 7% atau 2 anak dengan kategori baik sekali. Hasil persentase yang dihasilkan dalam siklus II sudah memenuhi indikator keberhasilan. Diketahui 7% (2 anak) dengan kategori kurang, 33% (9 anak) dalam kategori cukup, dan 37% atau 10 anak dalam kategori baik dan 22% atau 6 anak dengan kategori baik sekali.

Berdasarkan pembahasan penelitian yang telah dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa penerapan project based learning di kelas VI SD N Kleco 1 mampu meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa dalam membuat poster. Dalam konteks ini, penting untuk menciptakan kreativitas pada setiap individu sejak dini karena hal ini sangat mempengaruhi perkembangan dan pencapaian eksistensi seseorang. (Mayar et al., 2022). Siswa memiliki banyak cara untuk mengekspresikan kreativitas mereka dalam mencapai prestasi belajar. Bahkan dalam hal-hal kecil sekalipun, mereka dapat melakukan berbagai tindakan kreatif. Misalnya, mereka dapat menggunakan catatan pelajaran dengan cara yang unik dan kreatif, mengadaptasi cara penghafalan rumus sesuai dengan gaya belajar mereka, serta mengatur waktu belajar dan aktivitas lainnya agar efektif dan efisien. (Syahri, 2018). Kreativitas perlu dikembangkan secara mandiri oleh siswa, maka peran guru dalam menumbuhkan kemandirian siswa akan mampu meningkatkan kreativitas sehingga mempengaruhi hasil belajar (Meilindya et al., 2022).

Kepercayaan diri merupakan salah satu fondasi kreativitas, selain kemandirian. Ketika siswa memiliki kepercayaan diri yang rendah, mereka cenderung tidak menyadari potensi sebenarnya yang dimiliki. Hal ini dapat menyebabkan mereka enggan menghadapi tantangan baru. Rasa rendah diri yang tidak realistis dapat membatasi kemampuan mereka untuk memberikan yang terbaik. Oleh karena itu, penting bagi siswa untuk membangun kepercayaan diri yang kuat agar dapat mengembangkan kreativitas secara optimal.

KESIMPULAN

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang mengimplementasikan project based learning untuk meningkatkan kreativitas dan prestasi belajar siswa kelas VI SD N Kleco 1 dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penerapan pembelajaran dengan model project based learning mampu meningkatkan kreativitas siswa. Persentase kreativitas yang awalnya 40% meningkat menjadi 57%, dan kemudian meningkat lagi menjadi 81%.
2. Penerapan pembelajaran menggunakan model project based learning mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Nilai rata-rata pada tahap pra siklus sebesar 56 meningkat menjadi 70 pada siklus I, dan meningkat lagi pada siklus II menjadi 79.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. (2021). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 3*. Bumi Aksara.
- Çakici, Y., & Türkmen, N. (2013). An Investigation of the Effect of Project-Based Learning Approach on Children's Achievement and Attitude in Science. *The Online Journal of Science and Technology*, 3(1), 9–17. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:109582186>
- Handoyo, A., & Boty Middy. (2018). Hubungan Kreatifitas Dengan Hasil Belajar Siswa Kelas V Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Mi Ma'had Islamy Palembang. *JIP Jurnal Ilmiah PGMI*, 4(1), 41–55. <https://doi.org/https://doi.org/10.19109/jip.v4i1.2265>
- Karmila, D. (2021). Meningkatkan Keterlibatan Aktif Siswa Kelas VII F SMP N 1 Pontianak Melalui Penerapan Talking Chips. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(1), 23–37. <https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.4781846>
- Mahasneh, A.M. and Alwan, A. . (2018). The Effect of Project-Based Learning on Student Teacher Self-Efficacy and Achievement. *International Journal of Instruction*, 11, 511–524. <https://doi.org/https://doi.org/10.12973/iji.2018.11335a>
- Mayar, F., Uzlal, U., Nurhamidah, N., Rahmawati, R., & Desmila, D. (2022). Pengaruh Lingkungan Sekitar Untuk Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4794–4802. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2665>
- Meilindya, M., Hera, T., & Riyoko, E. (2022). Hubungan Kemandirian Dan Kreativitas Siswa Terhadap Hasil Belajar Seni Rupa Kelas Iv Sd Negeri 35 Palembang. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 6(5), 1605. <https://doi.org/10.33578/pjr.v6i5.8943>
- Mulyasa. (2018). *Manajemen Pendidikan Karakter*. Bumi Aksara.
- Natty, R. A., & Kristin. (2019). Jurnal basicedu. Jurnal Basicedu,. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 466–467. <https://journal.uin.ac.id/ajie/article/view/971>
- Ramadhani, Y. R. (2020). *Metode dan Teknik Pembelajaran Inovatif*. Yayasan Kita Menulis.

- Redhana, I. W. (2019). Mengembangkan Keterampilan Abad Ke-21 Dalam Pembelajaran Kimia. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 13(1).
- Riadi M. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas*.
<http://www.kajianpustaka.com/2019/03/penelitian-tindakan-kelas-ptk.html>
- Sipayung, H. . (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Collaborative Inquiry Terhadap Keterampilan 4C Siswa Di SMA. *Jurnal Pendidikan Fisika*.
- Syahri, L. M. (2018). Menumbuh kembangkan Kreativitas Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *SCHOULID: Indonesian Journal of School Counseling*, 3(2), 55.
<https://doi.org/10.23916/08433011>