



PENERAPAN MODEL PROJECT BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN PRESTASI BELAJAR MATERI BANGUN DATAR

Timbul Sasongko

Sekolah Dasar Negeri 6 Punung Pacitan, Jawa Timur, Indonesia

Contributor Email: timbul.math@gmail.com

Received: July 12, 2023

Accepted: December 14, 2023

Published: July 30, 2024

Article Url: <https://ojsdikdas.kemdikbud.go.id/index.php/didaktika/article/view/1212>

Abstract

The aim of the research is to increase the application of the PjBL model in increasing the creativity and learning achievement of Flat-Round Mathematics for Class IV Semester II Students at SD Negeri 6 Punung for the 2022/2023 Academic Year. This research is a type of classroom action research. The research subjects were 5 students in Class IV of SD Negeri 6 Punung. Data collection: observation, questionnaires, tests, and documentation. Creative success is at least "good" with a conversion of $10.5 \leq x < 13.5$ creative involvement and student learning achievement 70 on a rating scale of 1-100. Data analysis was carried out using qualitative and quantitative. The research results show that (a) the PjBL model can increase student creativity in all indicators, namely discipline, creative work, inspiration and insight, improvisation, imagination, and incubation (b) Student learning achievement increases from average to very high at the end of the cycle.

Keywords: PjBL; Creativity; Student's achievement

Abstrak

Tujuan penelitian adalah meningkatkan penerapan model PjBL dalam meningkatkan kreativitas dan prestasi belajar Matematika Bangun Datar Siswa Kelas IV Semester II SD Negeri 6 Punung Tahun Ajaran 2022/2023. Penelitian ini jenis penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian siswa Kelas IV SD Negeri 6 Punung berjumlah 5 siswa. Pengumpulan data: observasi, angket, tes, dan dokumentasi. Keberhasilan kreativitas minimal "Baik" dengan konversi $10,5 \leq x < 13,5$ terlibat kreatif dan prestasi belajar siswa 70 skala penilaian 1-100. Analisis data dilakukan menggunakan kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (a) model PjBL dapat meningkatkan kreativitas siswa pada semua indikator yaitu disiplin, bekerja kreatif, inspirasi dan wawasan, improvisasi, imajinasi, dan inkubasi (b) Prestasi belajar siswa meningkat dari rata-rata sedang menjadi sangat tinggi pada akhir siklus.

Kata Kunci: *PjBL; Kreativitas; Prestasi Belajar Siswa*

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan interaksi pendidik dengan peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan yang berlangsung dalam lingkungan tertentu (Sukmadinata, 2011:3). Pendidikan terkait dengan nilai-nilai, mendidik, menanamkan, menumbuhkan nilai-nilai pada peserta didik (Nurhafidhah, 2022). Keterampilan dan kemampuan mengajar yang baik dan benar merupakan salah satu tuntutan sebagai seorang pendidik, sehingga seorang guru harus mampu memilih serta menggunakan pendekatan pembelajaran yang tepat dan sesuai materi yang akan disampaikan (Angga, 2022). Pendekatan yang diterapkan pada Kurikulum 2013 adalah saintifik yang lebih menekankan pembelajaran yang mengaktifkan siswa.

Matematika adalah ilmu tentang bagaimana menentukan ukuran-ukuran, bentuk-bentuk, struktur-struktur, pola maupun hubungan objek-objek maupun fenomena di alam semesta serta penalaran logis yang pengembangannya berdasarkan pola pikir deduktif (Arifin, 2009:10). Kemampuan siswa Sekolah Dasar (SD) termasuk dalam fase operasional konkret, sehingga proses kemampuan berpikir untuk mengoperasikan kaidah-kaidah, logika, masih terikat dengan objek yang bersifat konkret.

Hasil pengamatan dan refleksi yang dihimpun guru saat pembelajaran Matematika Bangun Datar pada kompetensi dasar pengetahuan (KI-3) Menjelaskan dan Menentukan Keliling dan Luas Persegi, Persegipanjang, dan Segitiga serta Hubungan Pangkat Dua dengan Akar Pangkat Dua (3.9) dan keterampilan (KI-4) Menyelesaikan Masalah Berkaitan Dengan Keliling dan Luas Persegi, Persegipanjang, dan Segitiga Termasuk Melibatkan Pangkat Dua Dengan Akar Pangkat Dua (4.9) di Kelas IV Semester II SD Negeri 6 Punung Tahun Ajaran 2022/2023 masih rendah. Guru selama ini mengajar menggunakan model yang kurang bervariasi dan siswa kurang dilibatkan secara aktif serta kreatif saat pembelajaran. Proses belajar tersebut mengakibatkan siswa cenderung pasif, kurang memahami materi yang disampaikan, dan kurang tanggung jawab terhadap tugas (Puteri, 2023). Pemaparan ini didukung data kuantitatif Ulangan Harian kompetensi dasar tersebut memperlihatkan dari 5 siswa ada 4 anak (80%) mendapatkan nilai di bawah KKM dan hanya 1 (20%) yang mendapatkan nilai melampaui KKM sebesar ≥ 70 .

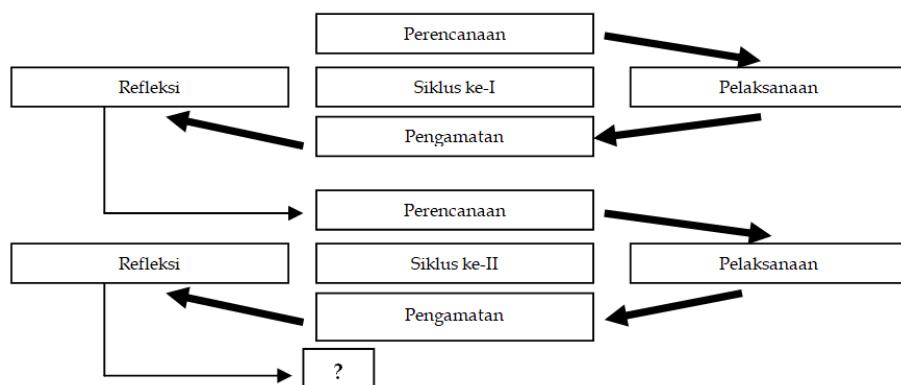
Solusi untuk mengatasi permasalahan belajar siswa Kelas IV Semester II SD Negeri 6 Punung tersebut agar lebih efektif dan dapat meningkatkan kreativitas adalah menerapkan pembelajaran berbasis proyek. Pembelajaran berbasis proyek dipilih guru karena selain dituntut aktif dalam pembuatan proyek, siswa juga aktif dalam belajar sehingga materi yang dipelajari dapat terselesaikan sesuai tujuan pembelajaran (Amhar et al., 2023). Penerapan model ini juga memberikan kesempatan peserta didik untuk menggali konten (materi) dengan berbagai cara bermakna bagi dirinya, dan melakukan eksperimen secara kolaboratif serta sebagai pendekatan pembelajaran yang memerhatikan kreativitas peserta didik.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, guru terdorong melakukan perbaikan pembelajaran kemudian membungkai masalah dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) untuk Meningkatkan Kreativitas dan Prestasi Belajar Matematika

Kompetensi Dasar Bangun Datar pada Siswa Kelas IV Semester II SD Negeri 6 Punung Tahun Ajaran 2022/2023". Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* dalam meningkatkan kreativitas dan prestasi belajar Matematika Kompetensi Dasar Bangun Datar pada Siswa Kelas IV Semester II SD Negeri 6 Punung Tahun Ajaran 2022/2023.

B. Metode

Penelitian mengenai Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) untuk Meningkatkan Kreativitas dan Prestasi Belajar Matematika Kompetensi Dasar Bangun Datar pada Siswa Kelas IV Semester II SD Negeri 6 Punung Tahun Ajaran 2022/2023 ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan secara kolaboratif dan partisipatif agar bersifat objektif. Model yang diadaptasi adalah Desain PTK sebagai berikut:



*Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas
(Sumber: Suharsimi Arikunto, dkk, 2017:42)*

Subjek penelitian siswa Kelas IV Semester II SD Negeri 6 Punung Tahun Ajaran 2022/2023 berjumlah 5 orang. Skenario tindakan dilakukan melalui tahapan (1) mengamati kondisi awal KBM Bangun Datar di kelas, (2) mengumpulkan nilai Ulangan Harian materi Bangun Datar, (3) menyusun RPP, materi penunjang, LKS, instrumen lembar observasi,

kuesioner, dan tes prestasi belajar,serta (4) Evaluasi dan refleksi Siklus I, dan seterusnya sehingga tujuan yang diinginkan tercapai dengan tindakan paling efektif.

Pengumpulan data menggunakan observasi, tes, angket,dan dokumentasi.Pembelajaran dikatakan terlaksana jika minimal 80% (Baik). Kreativitas belajar siswa tuntas jika skor minimal di interval $10,5 \leq x < 13,5$ (B/Baik).Ketentuan skor angket, minimal dikonversi 76-85% (Baik). Prestasi belajar Bangun Datar Siklus Pertama ke siklus berikutnya tuntas jika mencapai persentase klasikal minimal 75% dari jumlah siswa.Teknik analisis data dilakukan dengan deskriptif kuantitatif dan kualitatif meliputiobservasi kreativitas belajar siswa, data tes prestasi belajar, dan data hasil angket.

C. Hasil dan Pembahasan

1. Hasil

Temuan awal yang ada dalam Kelas IV Semester II SD Negeri 6 Punung Tahun Ajaran 2022/2023 setelah diamati menunjukkan bahwa dari 5 siswa yang dalam kategori kurang ada 4 siswa (80%) dan data ini digunakan sebagai pijakan perencanaan perbaikan tindakan Siklus I. Beberapa catatan yang bisa diperbaiki pada tindakan perbaikan pembelajaran Siklus I adalah (a) Siswa masih banyak mengobrol dengan teman lain; (b) Nilai prestasi belajar ranah kognitif sebelum tindakan baru sebesar 20% (1 siswa) dengan rata-rata 65.

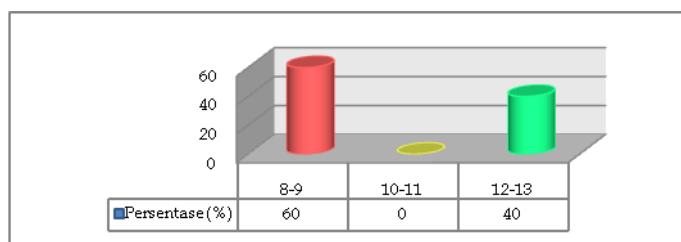
Perbaikan belajar-mengajar siklus selanjutnya adalah (a) Siswa diarahkan dan diberikan semangat untuk lebih fokus dan aktif mengikuti pembelajaran Matematika Bangun Datar dengan teknik proyek kelompok; b. Memberikan pengertian lebih pentingnya diskusi kelompok dan menegur siswa yang membuat kegaduhan dalam diskusi kelas.

Skor pengamatan kreativitas belajar siswa materi Matematika Bangun Datarsesudah Siklus I yang diperoleh disajikan ringkasan pada Tabel 1 berikut:

Tabel 1. Perolehan Skor Kreativitas Belajar Matematika Siswa Sesudah Siklus I

Kelas	Interval		Tepi Kelas (Class Boundaries)	Pert. 1		Pert. 2		Siklus I		
	BBK	BAK		Frek	%	Frek	%	Frek	%	
1	8	-	9	7,5-9,5	2	40,0	2	40,0	3	60,0
2	10	-	11	9,5-11,5	1	20,0	1	20,0	0	0,0
3	12	-	13	11,5-13,5	2	40,0	2	40,0	2	40,0
				Jumlah	5	100	5	100	5	100

Berdasarkan Tabel 1 diketahui bahwa skor sesudah Siklus I interval 8-9 ada 3 siswa (60,0%), interval 10-11 tidak ada (0,0%), serta interval 12-13 ada 2 siswa (40,0%). Peningkatan paling banyak terlihat aspek disiplin serta imajinasi siswa. Aspek disiplin pertemuan 1 menunjukkan bahwa ada siswa saat pembelajaran belum datang tepat waktu, berpakaian belum rapi dan belum berdoa dengan baik, sedangkan pertemuan 2, ada sebagian besar siswa saat mengikuti pembelajaran terlihat datang tepat waktu, berpakaian rapi, dan berdoa dengan baik. Aspek imajinasi siswa juga meningkat, yaitu: para siswa menarik perhatian kelompok lain, dapat membaca peta pemikiran kelompok lain. Pengamatan kreativitas belajar Matematika Bangun Datar sesudah Siklus I tersebut juga dipaparkan dalam sajian gambar 2 berikut:



Gambar 2. Persentase Kreativitas Belajar Matematika Siswa Sesudah Siklus I

Hasil tes akhir tindakan sesudah Siklus I dianalisis dan diperoleh distribusi data ringkasan dalam Tabel 2 berikut:

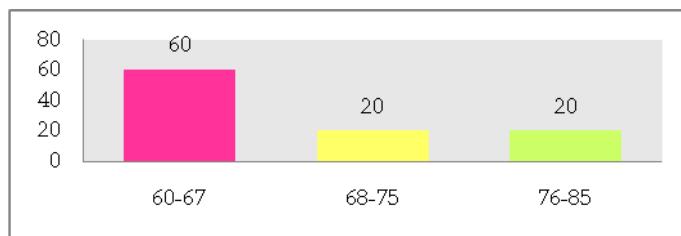
Tabel 2. Distribusi Frekuensi Prestasi Belajar Matematika Siswa Sesudah Siklus I

Kelas	Interval		Tepi Kelas (Class Boundaries)	Frekuensi Absolut	F _{Relative} (f _r)%	
	BBK	BAK				
1	60	-	67	59,5-67,5	3	60,0

Kelas	Interval		Tepi Kelas (Class Boundaries)	Frekuensi Absolut	F _{Relative} (f _r)%	
	BBK	BAK				
2	68	-	75	67,5-75,5	1	20,0
3	76	-	85	75,5-85,5	1	20,0
Jumlah				5	100	

Berdasarkan Tabel 2 di atas diketahui bahwa skor interval 60-67 ada 3 siswa (60,0%), interval 68-75 ada 1 siswa (20,0%), dan 76-85 ada 1 siswa (20,0%). Data hasil analisis pada *Post-test* Siklus I mengindikasikan bahwa nilai peserta didik belum memenuhi indikator keberhasilan tindakan yang telah ditentukan. Nilai kelas interval sesudah Siklus I ini masih banyak yang berada dalam kategori rendah.

Persentase distribusi frekuensi prestasi Matematika Bangun Datarsesudah Siklus I juga disajikan dalam gambar 3 berikut.



Gambar 3. Persentase Prestasi Belajar Matematika Siswa sesudah Siklus I

Data nilai prestasi belajar Matematika siswasesudah Siklus I juga disajikan ringkasannya dalam Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Perbandingan Hasil Nilai Prestasi Belajar Matematika Siswa Prasiklus dan Sesudah Siklus I

Indikator Analisis	Skor Pencapaian Prasiklus	Skor Pencapaian Siklus I
Nilai Rata-Rata	65	70
Nilai Tertinggi	75	85
Nilai Terendah	30	60
Simpangan Baku	25	10
Jangkauan	30	25
Jumlah Siswa dengan Nilai ≥ 70	1	2
Persentase (%)	20%	40%

Rata-rata siswa sesudah Siklus I mencapai skor 70 dengan nilai tertinggi 85 dan terendah 60, ada kenaikan sebesar 20%. Simpangan baku adalah 10 dengan jangkauan sebesar 25. Siswa berada di atas KKM ≥ 70 ada 40% (2 anak). Siswa di bawah KKM masih 3 anak (60%). Data prestasi belajar ini belum mencapai batas minimal 75% dari jumlah satu kelas mencapai ketuntasan belajar individu, sehingga masih memerlukan tindakan perbaikan pada siklus berikutnya.

Refleksi dilakukan pada 5 siswa namun yang teramati dalam kategori kurang ada 3 siswa (60%) dan data ini digunakan pijakan perencanaan perbaikan tindakan Siklus II. Beberapa catatan yang diperbaiki Siklus II adalah (a) Ada siswa yang bingung saat mengikuti model *Project Based Learning* (PjBL), karena terbiasa belajar mendengarkan dan (b) Persentase kreativitas belajar Matematika masih berada di interval 8-9 sebesar 60%. Persentase siswa yang berada di atas KKM ≥ 70 ada 40% (2 anak).

Skor pengamatan kreativitas belajar siswa materi Matematika Bangun Datar sesudah siklus II yang diperoleh disajikan ringkasan pada Tabel 4 berikut.

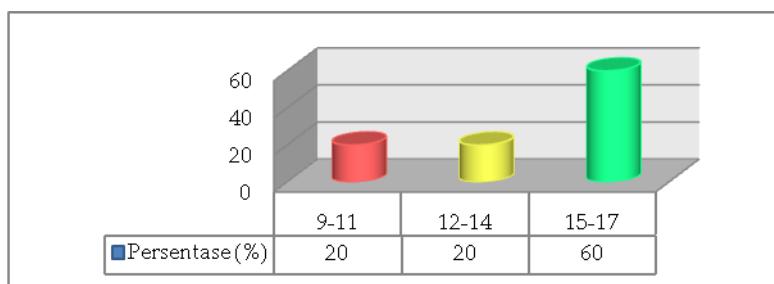
Tabel 4. Perolehan Skor Kreativitas Belajar Matematika Siswa Sesudah Siklus II

Kelas	Interval		Tepi Kelas (Class Boundaries)	Pert. 3		Pert. 4		Siklus II		
	BBK	BAK		Frek	%	Frek	%	Frek	%	
1	9	-	11	8,5-11,5	2	40,0	1	20,0	1	20,0
2	12	-	14	11,5-14,5	1	20,0	0	0,0	1	20,0
3	15	-	17	14,5-17,5	2	40,0	4	80,0	3	60,0
				Jumlah	5	100	5	100	5	100

Berdasarkan Tabel 4 diketahui bahwa skor interval sesudah Siklus II pada interval 9-11 ada 1 siswa (20,0%), interval 12-14 ada 1 siswa (20,0%), dan 15-17 ada 3 siswa (60,0%). Skor pengamatan pada setiap aspek terlihat meningkat sangat signifikan. Aspek sikap disiplin, bekerja kreatif dengan yang lain serta improvisasi terlihat paling banyak meningkat. Aspek sikap disiplin pada pertemuan 3, sebagian besar siswa saat mengikuti pembelajaran terlihat datang tepat waktu, berpakaian rapi, dan berdoa dengan baik. Pada pertemuan 4, semua siswa saat mengikuti pembelajaran

terlihat datang tepat waktu, berpakaian rapi, dan berdoa dengan sangat baik. Aspek bekerja kreatif dengan yang lain juga meningkat, yaitu: para siswa terbuka terhadap ide baru, berani mengambil risiko, toleransi terhadap hal ambigu (responsif terhadap sudut pandang baru), serta percaya terhadap rekan dalam menyelesaikan tugas proyek Matematika Bangun Datar. Para siswa secara umum dapat mengikuti fase-fase model *Project Based Learning* (PjBL) dengan sangat baik.

Persentase pengamatan kreativitas belajar Bangun Datar siswa sesudah Siklus II tersebut juga dipaparkan dalam gambar 4 berikut.



Gambar 4. Persentase Kreativitas Belajar Matematika Siswa Sesudah Siklus II

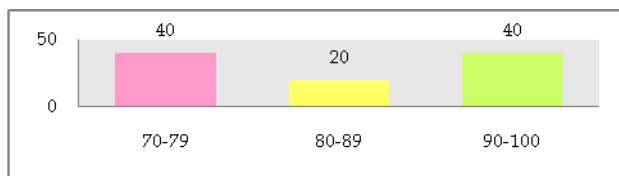
Hasil tes akhir tindakan sesudah Siklus II dianalisis dan diperoleh distribusi data ringkasan yang terlihat dalam Tabel 5 berikut.

Tabel 5. Distribusi Frekuensi Prestasi Belajar Matematika Siswa Sesudah Siklus II

Kelas	Interval		Tepi Kelas (Class Boundaries)	Frekuensi Absolut	F _{Relative} (f _r)%	
	BBK	BAK				
1	70	-	79	69,5-79,5	2	40,0
2	80	-	89	79,5-89,5	1	20,0
3	90	-	100	89,5-100,5	2	40,0
Jumlah				5	100	

Nilai interval 70-79 ada 2 siswa (40,0%), interval 80-89 ada 1 siswa (20,0%), dan interval 90-100ada 2 siswa (40,0%).Data hasil analisis pada *Post-test* (sesudah) Siklus II mengindikasikan bahwa nilai peserta didik memenuhi indikator keberhasilan tindakan yang telah ditentukan. Nilai interval sesudah Siklus II ini banyak berada di kategori tinggi dan sangat tinggi.

Persentase distribusi prestasi belajar Matematika sesudah Siklus II juga disajikan gambar 9 berikut.



Gambar 5. Persentase Prestasi Belajar Matematika Siswa Sesudah Siklus II

Persentase prestasi belajar Matematika sesudah Siklus II dalam sajian diagram di atas menunjukkan skor tertinggi pada interval 80-89 dan 90-100 sebesar 60%.

Data nilai prestasi belajar Matematika siswa Siklus II juga disajikan ringkasannya dalam Tabel 6 berikut.

Tabel 6. Perbandingan Hasil Nilai Prestasi Belajar Matematika Siswa pada Siklus I dan Siklus II

Indikator Analisis	Skor Pencapaian Siklus I	Skor Pencapaian Siklus II
Nilai Rata-Rata	70	86
Nilai Tertinggi	85	100
Nilai Terendah	60	70
Simpangan Baku	10	13,9
Jangkauan	25	30
Jumlah Siswa dengan Nilai ≥ 70	2	4
Persentase (%)	40%	80%

Rata-rata siswa sesudah Siklus II mencapai 86(ada kenaikan sebesar 16) dengan nilai tertinggi 100 dan terendah 70. Simpangan baku 13,9 dengan jangkauan 30. Siswa di atas KKM ≥ 70 sebanyak 80% (4 anak). Siswa di bawah KKM ada 1 anak (20%). Data prestasi dikatakan tuntas karena mencapai batas minimal 75%. Pencapaian ketuntasan klasikal meskipun ada yang di bawah KKM, namun tindakan sesudah Siklus II sudah berhasil, karena mencapai $80\% \geq 75\%$.

Refleksi siklus II dilakukan pada 5 siswa. Hasilnya masih ada yang teramati dalam kategori kurangada 1 siswa (20%). Perbaikan yang

berhasil dicapai selama dua kali dengan model PjBL Siklus II adalah (a) Model *Project Based Learning* dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa Siklus I sebesar 10,1 menjadi 14,7 Siklus II dan (b) Terjadi peningkatan prestasi belajar siswa (kognitif), dari Siklus I sebesar 65 meningkat menjadi 86.

Data angket kreativitas belajar siswa sebelum menggunakan *Project Based Learning* (PjBL) dalam pembelajaran Matematika menunjukkan persentase aspek kreativitas belajar bervariasi, untuk sikap disiplin 68,00% (cukup), bekerja kreatif 60,0% (cukup), inspirasi dan wawasan 62,0% (cukup), improvisasi 66,0% (cukup), imajinasi 64,0% (cukup), serta inkubasi 68,0% (cukup). Rata-rata keseluruhan aspek mencapai 64,0% (cukup).

Angket kreativitas belajar siswa setelah menggunakan *Project Based Learning* (PjBL) dalam pembelajaran Matematika Bangun Datar menunjukkan bahwa persentase semua aspek kreativitas belajar Bangun Datar $\geq 75\%$. Aspek disiplin 82,0% (baik), bekerja kreatif 82,0% (baik), inspirasi dan wawasan 80,0% (baik), improvisasi 80,0% (baik), imajinasi 82,0% (baik), serta inkubasi 82,0% (baik). Rata-rata keseluruhan aspek mencapai 81,20% (baik).

2. Pembahasan

Kreativitas sangat berkaitan dengan penekanan pendefinisian dan tergantung pada dasar teori yang menjadi dasar acuannya. Kreativitas sebagai suatu ungkapan yang tidak asing lagi dalam kehidupan sehari-hari, khususnya bagi para siswa yang selalu berusaha menciptakan sesuatu sesuai dengan gagasannya. Kreativitas belajar siswa melalui *Project Based Learning* (PjBL) Prasiklus (*Pre-test*), Siklus I dan Siklus II (*Post-test*) meningkat signifikan. Pernyataan hasil tersebut dapat didiskusikan bahwa aspek dalam kreativitas belajar Matematika materi Bangun Datar pada indikator Sikap Disiplin, kemampuan siswa dalam mengikuti pembelajaran menjadi lebih datang tepat waktu, berpakaian rapi, dan berdoa dengan sangat baik.

Pengamatan yang dilakukan ditinjau dari aspek Bekerja Kreatif dengan yang lain melalui model PjBL dapat membuat siswa terbuka

terhadap ide baru, berani mengambil risiko, toleransi terhadap hal ambigu (responsif terhadap sudut pandang baru), serta percaya terhadap rekan kerja kelompok. Aspek terbentuknya inspirasi dan wawasan, dari hasil pengamatan mampu membentuk inspirasi dan wawasan terhadap pembelajaran. Siswa mencari informasi dari berbagai media selain guru, menjelaskan fungsi realistik dari tugas yang diberikan, serta menggambarkan pemetaan pikiran dengan baik.

Aspek improvisasi, siswa mampu memanfaatkan model PjBL, siswa aktif menjawab pertanyaan yang diajukan saat presentasi secara langsung, menggunakan media dalam presentasi kelompok, serta mampu membuat laporan individu atau tugas yang berbeda dari kelompok lain. Aspek imajinasi, siswa dalam pembelajaran mampu memanfaatkan model PjBL, siswa mampu menarik perhatian kelompok lain, dapat membaca peta pemikiran kelompok lain, serta mampu menggambarkan pemetaan pikiran secara detail. Aspek inkubasi, dengan memanfaatkan model PjBL, siswa mampu membuat simpulan dan mengerjakan tugas rumah dengan maksimal.

Guru dalam merancang pembelajaran sangat memerlukan kreativitas untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah, agar proses pembelajaran memberikan pemahaman yang bermakna bagi siswa. Guru apabila kurang menyenangi suasana pembelajaran yang para peserta didiknya banyak bertanya mengenai hal-hal di luar konteks yang dibicarakannya akan menghambat kreativitas siswa sehingga tidak dapat berkembang secara maksimal. Banyak resep untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif serta dapat mengembangkan kreativitas belajar secara maksimal, sesuai dengan kemampuan setiap peserta didik. Konversi data pengamatan nilai rata-rata skor kreativitas belajar Matematika Bangun Datar dalam penelitian ini menunjukkan kategori baik. Pengategorian ini mengindikasikan bahwa penerapan Model PjBL mampu menjadi alternatif dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa secara maksimal.

Data secara kuantitatif Kreativitas Belajar Siswa sebelum tindakan dari 5 siswa yang dalam kategori kurang ada 4 siswa (80%) dan sesudah

tindakan Siklus I dari 5 siswa dalam kategori kurang turun ada 3 siswa (60%) dan Siklus II meningkat signifikan di mana yang berada dalam kategori kurang ada 1 siswa (20%). Hasil penelitian ini sesuai penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya oleh Jeanne dkk. (2023), bahwa kreativitas belajar yang sudah dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning* dapat meningkat.

Penelitian ini juga sesuai dengan penelitian yang sudah dilakukan oleh Laili dkk. (2023) bahwa kreativitas belajar Matematika materi bangun datar yang sudah dilakukan dengan menerapkan model *Project Based Learning* dapat meningkat. Penelitian ini juga sesuai dengan penelitian yang sudah dilakukan oleh Aulia (2023) bahwa siswa dapat melakukan langkah model PjBL dengan baik.

Hasil penelitian juga senada yang dilakukan oleh Annisa (2023), di mana kreativitas belajar tinggi lebih tinggi dalam memengaruhi kemampuan pemecahan masalah dibandingkan dengan kreativitas belajar sedang, sementara itu kreativitas belajar sedang lebih tinggi dalam memengaruhi kemampuan pemecahan masalah dibandingkan kreativitas belajar rendah. Penelitian yang dilakukan oleh Gustina (2023), model *Project Based Learning* terjadi peningkatan aktivitas dan hasil, guru dapat menerapkan model pembelajaran ini pada materi dan mata pelajaran lain. Hasil penelitian ini dapat menginspirasi para pendidik yang lain untuk mengembangkan model-model pembelajaran yang lebih baik demi meningkatkan mutu pendidikan diIndonesia pada masa mendatang. Kreativitas merupakan salah satu kemampuan mental yang unik pada manusia (Sugihartono, dkk, 2007:14). Kreativitas selalu berkaitan dengan berpikir inovatif.

Prestasi Belajar sebagai hasil yang telah dicapai dalam melakukan aktivitas tertentu yang mengakibatkan perubahan perbuatan sebagai akibat pengalaman. Penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, sepatutnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan oleh guru. Prestasi Belajar dapat dioperasionalkan dalam bentuk indikator-indikator berupa nilai raport,

indeks prestasi studi, angka kelulusan dan predikat keberhasilan. Sesuatu kegiatan apabila dapat memuaskan suatu kebutuhan, maka ada kecenderungan besar untuk mengulanginya.

Sumber penguat belajar dapat secara ekstrinsik (nilai, pengakuan, penghargaan) serta dapat secara ekstrinsik (kegairahan untuk menyelidiki, mengartikan situasi). Siswa di samping itu memerlukan dan harus menerima umpan balik secara langsung derajat sukses pelaksanaan tugas (nilai raport/nilai test). Penelitian ini dalam mengoptimalkan prestasi belajar pada mata pelajaran Matematika tentang Bangun Datar dalam bentuk nilai ketuntasan belajar.

Hasil pengukuran prestasi belajar siswa dalam hasil penelitian ini sangat memuaskan. Pernyataan ini dapat didiskusikan bahwa prestasi belajar menjadi bagian terpenting dalam pembelajaran. Prestasi belajar peserta didik pada dasarnya sebagai perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Prestasi belajar diadakan karena menjadi tujuan yang akan dicapai seseorang. Tujuan inilah yang mendorong seseorang melakukan kegiatan belajar. Penilaian prestasi belajar sebagai suatu kegiatan untuk mengukur perubahan prilaku yang telah terjadi pada diri peserta didik termasuk pada pembelajaran Matematika materi Bangun Datar.

Data secara kuantitatif Prestasi Belajar Siswa sebelum tindakan ada 20% (1 siswa) dengan rata-rata 65 dan sesudah tindakan Siklus I, persentase siswa yang berada di atas KKM ≥ 70 ada 40% (2 anak) kemudian Siklus II meningkat signifikan di mana pencapaian siswa di atas KKM ≥ 70 sebanyak 80% (4 anak). Peningkatan data dari Prasiklus ke Siklus I adalah 20%, sedangkan dari Siklus I ke Siklus II sebesar 40%. Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya oleh Jeanne dkk. (2023) pada materi ajar lainnya, di mana tes hasil belajar yang sudah dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar IPA SD. Penelitian ini juga sesuai dengan penelitian yang sudah dilakukan oleh Anggraeni dkk. (2023), bahwa tes hasil belajar Matematika yang

sudah dilakukan dengan menerapkan model *Project Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar Matematika keliling serta luas persegi, persegi panjang, dan segitiga pada siswa Kelas 4. Penelitian yang senada juga dilakukan oleh Nurkholis dkk. (2023), bahwaperolehan hasil belajar siswa pada *Pretest*mendapatkan ketuntasan belajar klasikal 44% dengan rata-rata nilai 65,6%, dan pada kegiatan *Posttest*siswa mendapatkan ketuntasan belajar klasikal 84% dengan nilai rata-rata 83,6% yangmenunjukkan kategori baik.

Model pembelajaran dapat mengubah prestasi belajar murid pada setiap siklusnya dengan lebih menarik perhatian murid sehingga bisa menumbuhkan kreativitas belajar. Selain itu, menjadi lebih jelas dan bermakna, sehingga dapat dipahami oleh murid, model mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal atau ceramah melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga murid tidak merasa bosan dan jemu. Prestasi atau hasil belajar merupakan realisasi atau pemekaran dari kecakapan-kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang (Sukmadinata, 2011:102). Penguasaan prestasi belajar oleh seseorang dapat dilihat dari perilakunya, baik dalam perilaku penguasaan pengetahuan, keterampilan berpikir maupun keterampilan motorik.

D. Penutup

Berdasarkan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa Model *PjBL* dapat meningkatkan kreativitas belajar Siswa Kelas IV Semester II SD Negeri 6 Punung. Peningkatan dari siklus I ke siklus II ini dapat dilihat dari indikator (a) disiplin meningkat dari 80,00% menjadi 100,00%, (b) bekerja kreatif meningkat dari 47,50% menjadi 70,00%, (c) inspirasi dan wawasan meningkat dari 50,00% menjadi 66,67%, (d) improvisasi meningkat dari 56,67% menjadi 86,67%, (e) imajinasi meningkat dari 46,67% menjadi 76,67%, dan (f) inkubasi meningkat dari 60,00% menjadi 100,00%. Selain itu juga ditemukan bahwa *PjBL* dapat meningkatkan prestasi belajar Siswa Kelas IV Semester II SD Negeri 6 Punung. Pada siklus I sebanyak 2 siswa atau 40% hasil belajarnya 'sedang' dengan rata-

rata 70 menjadi menjadi 4 siswa atau 80% mencapai sangat tinggi dengan rata-rata 86 di Siklus II.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih guru ucapkan kepada Direktorat Pembinaan Guru Pendidikan Dasar, Dirjen Guru dan Tenaga Kependidikan (GTK), Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Riset dan Teknologi, serta Dinas Pendidikan, yang telah memberikan kesempatan serta bimbingan kepada peneliti dalam menyelesaikan artikel ilmiah ini. Peneliti selaku guru juga berterima kasih kepada Kepala Sekolah, Guru, Para Siswa SD Negeri 6 Punung dan semua pihak yang membantu serta mendukung baik moril ataupun material sehingga penelitian ini dapat terlaksana sesuai perencanaan.

Daftar Referensi

- Amhar, M., Rohandi, R., & Wahyu, M. C. (2023). Penerapan Model Problem Based Learning Bebantuan Media Pakapati untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 7(3), 791-808. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v7i3.1244>
- Angga, A. (2022). Penerapan Problem Based Learning Terintegrasi STEAM untuk Meningkatkan Kemampuan 4C Siswa. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 6(1), 281-294. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v6i1.541>
- Aprilia, A. (2023). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning dan Project Based Learning Terintegrasi STEAM Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Ditinjau Dari Kreativitas Belajar Siswa. *Skripsi*. <https://repository.unja.ac.id/>
- Arikunto, Suharsimi., Suhardjono., & Supardi. (2017). *Penelitian Tindakan Kelas Edisi Revisi*. Bumi Aksara.
- Gustina. (2023). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Project Based Learning. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol. 7, No. 1, Maret 2023, 23-36. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v7i1.1009>
- Intan R.L., Budiono., & Novi C. (2023). Peningkatan Kreativitas Siswa pada Materi Bangun Datar Menggunakan Model Project Based Learning

- (PjBL) di Kelas 1 SDN Purwantoro 1 Kota Malang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(01), 4805. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.7624>
- Jeanne M., Fitra P., Joulanda A.M., & Rawis. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(2), 1163-1173. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/index>
- Nisa A., (2023). Penerapan Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 3(1), 2807-1034. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v3i1.338>
- Nurhafidhah, N., Hasby, H., & Alvina, S. (2021). The Analysis of Student Character Values in the Use of Secondary Metabolic Utilization Lab Module. *Jurnal Ilmiah Peuradeun*, 9(1), 179-188. <https://doi.org/10.26811/peuradeun.v9i1.484>
- Puteri, K. E. (2023). Penerapan Problem Based Learning Berbantuan E-Book Berbasis Komik untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 7(1), 295-314. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v7i1.333>
- Putri S.A., Candra D., & Hesti D. (2023). Penggunaan Model Pembelajaran Project Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas IV di SDN Bancong Kecamatan Wonoasri Kabupaten Madiun. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(01), 2548-6950. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8096>
- Sugihartono., Kartika, Nur Fathiyah., Farida, Agus Setiawati., Farida, Harahap., & Siti, Rohmah Nurhayati. (2007). *Psikologi Pendidikan*. UNY Press.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. (2011). *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Rosdakarya.
- Titin N., Nurkholis., Fitri A., & Dedeh. (2023). Implementasi Model Project Based Learning Berbantuan Media Digital Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas V SD. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(2), 480-489. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i2.5554>
- Zaenal, Arifin. (2009). *Membangun Kompetensi Pedagogis Guru Matematika (Landasan Filosofi, Histori, dan Psikologi)*. Lentera Cendekia.

