

IMPLEMENTASI MODEL *PROJECT BASED LEARNING* DALAM MENINGKATKAN BERPIKIR KREATIF SISWA MATERI SISTEM TATA SURYA

Sevira Silakhul Mukminah¹, Rahmat Rudianto², Anarisa³
Institut Al Azhar Menganti Gresik

Abstrak: Perkembangan pendidikan dan teknologi pada saat ini sangat pesat. Sehingga mengharuskan setiap individu harus mempunyai kreatifitas dan pengetahuan yang tinggi, supaya bisa berkompetensi dengan individu lain. Tujuan utama pada penelitian ini ialah meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi sistem tata surya dengan menggunakan model pembelajaran *project based learning*. Sedangkan yang menjadi rumusan penelitian ini ialah: 1) Bagaimana aktivitas guru dan siswa dalam implementasi model *project based learning* pada materi sistem tata surya. 2) Bagaimana respon siswa terhadap implementasi model *project based learning* pada materi sistem tata surya. 3) Bagaimana kemampuan berfikir kreatif siswa dengan menggunakan model *project based learning* pada materi sistem tata surya. Batasan masalah dari penelitian ini yaitu siswa kelas VI di MI Al-Muklashin Tanjungan Driyorejo Gresik, penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan model pembelajaran *project based learning* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi sistem tata surya kelas VI di MI Al-Mukhlashin sudah sesuai dengan kaidah dan mengalami peningkatan.

Kata Kunci: *Project Based Learning*, Kemampuan Berpikir Kreatif, IPA

¹ Sevira Silakhul Mukminah, Email: seviracantik291@gmail.com

² Rahmat Rudianto, Email: rudiantorahmat1987@gmail.com

³ Anarisa, Email: sunrieza@yahoo.com

PENDAHULUAN

Perkembangan pendidikan dan teknologi pada saat ini sangat pesat. Sehingga mengharuskan setiap individu harus mempunyai kreatifitas dan pengetahuan yang tinggi, supaya bisa berkompetensi dengan individu lain. Untuk memperoleh kreatifitas dan pengetahuan tersebut perlu dimulai sedari dini. Pendidikan memegang peran penting untuk menghasilkan individu yang cerdas dan kreatif.

Tujuan pendidikan adalah untuk membantu kesejahteraan fisik dan mental siswa, membimbing mereka dari sifat bawaan mereka menuju masyarakat yang lebih berbelas kasih dan unggul. Lingkungan tempat terjadinya kegiatan sosial dapat digunakan untuk pendidikan. Proses pendidikan dapat berlangsung dalam tiga lingkungan berbeda: rumah tangga (pendidikan informal), sekolah (pendidikan formal), dan masyarakat (pendidikan nonformal).

Pendidikan formal di sekolah diberikan oleh guru dan murid. Proses pembelajaran adalah sebutan lain untuk interaksi yang terjadi di sekolah antara guru dan murid. Proses pembelajaran adalah serangkaian tindakan yang dilakukan oleh siswa dan guru berdasarkan interaksi yang saling menguntungkan untuk mencapai tujuan tertentu dalam lingkungan pendidikan.⁴

Guru dan siswa merupakan peran utama pada saat kegiatan pembelajaran. Pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung seorang guru memilih serta menggunakan berbagai metode, model pembelajaran dan media pembelajaran yang dirasa sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran dengan menggunakan uji coba meningkatkan keaktifan serta kreatifitas siswa.

Berpikir kreatif ialah kemahiran seseorang dalam menganalisis suatu informasi yang baru, serta menggabungkan ide atau gagasan yang unik untuk menyelesaikan suatu permasalahan.⁵ Pendidikan formal di sekolah diberikan oleh guru dan murid. Proses pembelajaran adalah sebutan lain untuk interaksi yang terjadi di sekolah antara guru dan murid. Proses pembelajaran adalah serangkaian tindakan yang dilakukan oleh siswa dan guru berdasarkan interaksi yang saling menguntungkan untuk mencapai tujuan tertentu dalam lingkungan pendidikan.⁶

MI Al-Muklashin merupakan lembaga swasta yang lokasinya terletak di Dusun Ngororejo, Desa Tanjung Driyorejo Gresik. Sekolah tersebut memiliki jumlah peserta didik yang tidak terlalu banyak. Berdasarkan hasil observasi, peneliti dan guru kelas VI, sering mengalami permasalahan dalam menghadapi peserta didik dikelas, ada beberapa peserta didik ketika pembelajaran kurang aktif dalam hal berdiskusi dan memecahkan masalah, serta kurangnya cara berfikir kreatif dalam menyelesaikan masalah dan proyek. Ketika proses pembelajaran berlangsung guru

⁴Fakhrurrazi Fakhrurrazi, "Hakikat pembelajaran yang efektif," *At-Tafkir* 11, no. 1 (2018): 85–99.

⁵La Moma, "Pengembangan instrumen kemampuan berpikir kreatif matematis untuk siswa SMP," *Delta-Pi: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika* 4, no. 1 (2015), <http://ejournal.unkhair.ac.id/index.php/deltapi/article/view/142>.

⁶Nichen Irma Cintia, Firosalia Kristin, dan Indri Anugraheni, "Penerapan model pembelajaran discovery learning untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa," *Perspektif ilmu pendidikan* 32, no. 1 (2018): 67–75.

hanya menggunakan model pembelajaran ceramah, tanya jawab, dan pemberian soal yang ada di LKS, sehingga kurangnya minat siswa dan rasa ingin tahu siswa untuk belajar. Hal tersebut juga mengakibatkan kemampuan siswa masih di bawah KKM. 16 dari 25 siswa kelas VI masih mendapat nilai di bawah 70.⁷

Dengan itu guru menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan materi, satu diantara yang ada yaitu dengan menggunakan model *Project based learning*. Dengan menggunakan model *Project based learning* atau yang biasa disebut juga pembelajaran berbasis proyek ini dapat meningkatkan cara berfikir kreatif siswa, keaktifan siswa, dan juga menjadikan siswa lebih percaya diri dalam bertanya maupun berpendapat serta keahlian berkelompok dalam menyelesaikan sebuah permasalahan yang berhubungan dengan materi belajar.⁸

Model pembelajaran berbasis proyek, yang terkadang disebut sebagai pembelajaran berbasis proyek (PjBL), adalah pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa di mana siswa menyelesaikan proyek atau aktivitas sebagai aktivitas pembelajaran utama. Sebagai langkah awal dalam memperoleh pengetahuan baru dari pengalaman belajar yang autentik, siswa akan mencari masalah. Melalui fokus pada pembelajaran yang berlandaskan pada aktivitas siswa untuk mengembangkan produk pembelajaran berdasarkan pengalaman nyata, hal ini akan memunculkan pertanyaan penting dan mengarahkan siswa dalam upaya kolaboratif. Keluaran proyek, yang dapat mencakup desain, rencana, karya tulis atau makalah, kerajinan, karya seni, barang bisnis, dan lainnya, adalah produk yang dimaksud.⁹

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti mengambil kesimpulan bahwa model pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang paling tepat diterapkan pada peserta didik karena berpusat pada peserta didik, memberikan pengalaman dalam menghasilkan suatu karya atau produk, dan secara tidak langsung menumbuhkan daya pikir kreatif peserta didik karena harus menghasilkan suatu produk.

TINJUAN PUSTAKA (jika ada)

Model *Project Based Learning*

Model *project based learning* yang sering juga disebut pembelajaran berbasis proyek ialah pembelajaran yang berorientasi pada siswa. Salah satu model pembelajaran yang berbeda dari norma adalah pembelajaran berbasis proyek (PjBL), yang merupakan kegiatan yang memakan waktu dan berpusat pada siswa yang menggabungkan masalah dunia nyata. PjBL adalah model pembelajaran yang menggunakan proyek dan kegiatan untuk mengembangkan sikap, pengetahuan, dan

⁷M Ainul Yakin. Wawancara, Driyorejo, 14 Januari 2024.

⁸ Yuliana, Ivo, Nur Jannah Wanda Hamidah, and Ria Resti Fauziah. "IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN E-LEARNING MATEMATIKA SISWA KELAS IV MI AL-AZHAR MENGANTI GRESIK." (2021): 102-106.

⁹ Shinta Puspita Sari, Uus Manzilatusifa, dan Sungging Handoko, "Penerapan Model *Project Based Learning* (PjBL) untuk meningkatkan kemampuan berfikir kreatif peserta didik," *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ekonomi Akuntansi*, 2019, 119–31.

kompetensi psikomotorik. Siswa harus memecahkan masalah dengan menggunakan keterampilan penelitian mereka dan menganalisis, membuat, dan menyajikan produk pembelajaran berdasarkan pengalaman dunia nyata.¹⁰

Pembelajaran berbasis proyek (PjBL), sebuah aplikasi pembelajaran aktif, adalah model pembelajaran yang memiliki fitur unik dalam merancang dan melaksanakan proyek untuk menciptakan sebuah produk. PjBL hanyalah sebuah pendekatan pengajaran yang mencoba menghubungkan teknologi dengan masalah yang biasa dihadapi siswa dalam kehidupan sehari-hari atau dengan proyek sekolah.¹¹ "Proyek adalah suatu rencana kerja dengan tujuan yang pasti dan dengan jadwal penyelesaian yang pasti," demikian bunyi Kamus Besar Bahasa Indonesia. PjBL merupakan pendekatan pendidikan yang menekankan pengembangan dan penerapan teori pada proyek siswa.¹²

Seorang guru harus merancang kegiatan pembelajaran untuk membantu setiap siswa mengembangkan keterampilan mereka. Salah satu model pembelajaran terbaik yang dapat digunakan di sekolah adalah model pembelajaran berbasis proyek (PjBL), yang dapat meningkatkan hasil pembelajaran, memotivasi siswa untuk menjadi kreatif dan mandiri dalam menciptakan produk, memberi mereka pengalaman untuk membangun pengetahuan mereka sendiri, dan membantu mereka mengomunikasikan hasil kerja mereka.¹³

Berpikir Kreatif

Untuk meraih kesuksesan dalam hidup, seseorang harus mampu berpikir kreatif. Berpikir kreatif merupakan salah satu aspek kognitif yang menuntut setiap individu untuk berusaha menghasilkan solusi atau produk yang kreatif. Berpikir kreatif merupakan kebiasaan berpikir yang dilatih dengan memperhatikan intuisi, menghidupkan imajinasi, mengungkap kemungkinan-kemungkinan baru, membuka perspektif yang menakutkan, dan menghasilkan ide-ide yang tak terduga.¹⁴

Manusia membutuhkan keterampilan berpikir kreatif untuk menghadapi tantangan global abad ke-21 yang berkembang dengan sangat cepat. Oleh karena itu, berpikir kreatif dapat membantu menemukan solusi atas masalah yang sedang dihadapi. Keterampilan berpikir kreatif siswa dapat dikatakan berkembang ketika mereka diberikan suatu masalah dan berhasil menyelesaikannya dengan mengajukan ide atau pendapat baru.¹⁵

Mata Pelajaran IPA

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah ilmu yang mempelajari tentang alam beserta berbagai fenomena, perilaku, dan karakteristiknya yang dikemas menjadi kumpulan teori atau konsep melalui serangkaian proses ilmiah yang dilakukan oleh manusia. Sejak abad ke-18, ilmu pengetahuan telah berkembang pesat dan

¹⁰ Muhammad Fathurrohman, "Model-model Pembelajaran Inovatif: Alternatif Desain," 2015.

¹¹ Maria Anita Titu, "Penerapan model pembelajaran project based learning (PjBL) untuk meningkatkan kreativitas siswa pada materi konsep masalah ekonomi," dalam *Prosiding Seminar Nasional*, vol. 9, 2015, 176–86.

¹² Siti Zaeriyah, "Peningkatan motivasi belajar menggunakan Project Based Learning (PjBL) melalui media vlog materi senam aerobik," *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru* 7, no. 1 (2022): 40–46.

¹³ Fajar Adinugraha, "Model pembelajaran berbasis proyek pada mata kuliah media pembelajaran," SAP (Susunan Artikel Pendidikan) 3, no. 1 (2018), <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/SAP/article/view/2728>.

¹⁴ W. Sumarni, N. Wijayati, dan S. Supanti, "Kemampuan kognitif dan berpikir kreatif siswa melalui pembelajaran berbasis proyek berpendekatan stem. J-PEK (Jurnal Pembelajaran Kimia), 4 (1), 18–30," 2019.

¹⁵ Mentari Reza Apriliana dkk., "Pengembangan soft skills peserta didik melalui integrasi pendekatan science, technology, engineering, arts, and mathematics (STEAM) dalam pembelajaran asam basa," *Jurnal Riset Pendidikan Kimia (JRPK)* 8, no. 2 (2018): 101–10.

menghasilkan teknologi canggih yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya ilmu pengetahuan alam, telah mengubah sejarah peradaban manusia menjadi lebih modern. Teori dan konsep yang terorganisasi tersebut menjadi inspirasi bagi pengembangan teknologi yang diperlukan bagi kehidupan manusia.¹⁶

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan secara kerja sama oleh peneliti dan guru dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Penelitian tindakan kelas dilakukan sebagai upaya untuk menyelesaikan suatu permasalahan mengenai aktivitas pembelajaran di kelas dengan cara observasi dan evaluasi untuk mengoptimalkan indikator pembelajaran. Hasil dari observasi dijadikan sebagai saran untuk melakukan refleksi yang terjadi pada penerapan tindakan. Sedangkan hasil dari evaluasi digunakan sebagai acuan untuk memastikan perbaikan serta penyelesaian tindakan selanjutnya.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Data Aktivitas Guru dalam Kegiatan Pembelajaran Siklus I

Lembar observasi merupakan penilaian aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran di kelas IV MI Al-Mukhlashin yang diamati oleh guru kelas / guru mata pelajaran IPA yakni Bapak Ainul Yaqin, S.Pd dan teman sejawat yaitu Novika Mita. Observasi yang dilaksanakan oleh pengamat terhadap aktivitas guru pada pelaksanaan tindakan siklus I menunjukkan bahwa persentase dari pengamat 1 yaitu Bapak Ahmad Ainul Yaqin, S.Pd yaitu sebesar 70%, sedangkan dari pengamat 2 Novika Mita memperoleh 75%. Sehingga selisih persentase aktivitas guru pada pelaksanaan tindakan siklus I antara 2 pengamat yaitu 5%. Dengan demikian, persentase aktivitas guru dalam melaksanakan tindakan siklus I adalah 74%. Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas guru selama proses pembelajaran siklus I belum mencapai persentase indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu 80%.

Data Aktivitas Siswa dalam Kegiatan Pembelajaran Siklus I

Observasi yang dilaksanakan oleh pengamat terhadap aktivitas siswa pada pelaksanaan tindakan siklus I menunjukkan bahwa persentase dari pengamat 1 yaitu Bapak Ahmad Ainul Yaqin, S.Pd yaitu sebesar 70%, sedangkan dari pengamat 2 Novika Mita memperoleh 73%. Sehingga selisih persentase aktivitas siswa pada pelaksanaan tindakan siklus I antara 2 pengamat yaitu 3%. Dengan demikian persentase aktivitas siswa dalam melaksanakan tindakan siklus I sebesar 71%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa aktivitas siswa selama proses pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus I belum mencapai persentase indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu 80%.

Respon Siswa Siklus I

Persentase respon siswa dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek pada kegiatan pembelajaran siklus I sebesar 75% pada pelaksanaan tindakan kelas siklus I pembelajaran IPA dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek. Hasil tersebut menunjukkan bahwa persentase respon siswa dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek pada kegiatan pembelajaran siklus I belum mencapai indikator keberhasilan 80% untuk keseluruhan aktivitas siswa pada kegiatan pembelajaran.

¹⁶ I. Made Alit Mariana dan Wandy Praginda, "Hakikat IPA dan pendidikan IPA," Bandung: PPPPTK IPA, 2009, <https://library.habi.ac.id/repository/2016/47.pdf>.

Deskripsi Penilaian Tes Evaluasi Pada Siklus I

Siswa diberikan soal evaluasi yang berupa soal HOTS dalam bentuk *pretest* dan *posttest*, setelah penyelesaian materi pada siklus I. Ketuntasan belajar peserta didik pada siklus I belum mencapai presentase yang ditetapkan pada indikator keberhasilan yaitu 75%. Soal evaluasi pretest sebanyak 24 peserta didik yang memperoleh nilai ≥ 75 dijawab oleh 7 peserta didik, artinya presentase ketuntasan belajar dari soal evaluasi pretest sebanyak 29%, sedangkan presentase peserta didik yang tidak tuntas pada pretest sebanyak 71%. Soal evaluasi posttest sebanyak 24 peserta didik yang memperoleh nilai ≥ 75 dijawab oleh 14 peserta didik, artinya presentase ketuntasan belajar sebesar 58%, sedangkan presentase peserta didik yang tidak tuntas sebesar 42%.

Hambatan-Hambatan yang Terjadi dalam Proses Pembelajaran Menggunakan Model *Project Based Learning* Pada Siklus I

Adapun hambatan-hambatan yang dialami oleh peneliti pada waktu berlangsungnya proses pembelajaran pada tindakan siklus I dengan menggunakan model *project based learning* pada mata pelajaran IPA materi sistem tata surya yaitu: a) Terdapat beberapa siswa kurang mendengarkan dan bahkan menghiraukan pada saat guru menjelaskan., b) Siswa yang tempat duduknya paling belakang bergurau dengan temannya dan tidak memperhatikan guru sehingga kelsa menjadi kurang kondusif., c) Ada beberapa siswa yang sulit untuk dikondisikan., dan d) Masih ditemukan siswa yang pemahamannya rendah.

Refleksi Siklus I

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh pengamat terhadap aktivitas guru, aktivitas peserta didik, respon siswa, dan tes hasil siswa didik pada akhir pembelajaran siklus I berjalan dengan lancar. Namun, masih perlu untuk diperbaiki lagi pada siklus II. Maka dari itu, diperlukan pembelajaran pada siklus selanjutnya. Ada beberapa hal yang harus direfleksikan dalam pelaksanaan tindakan siklus II.

Berdasarkan hasil refleksi kegiatan pembelajaran pada siklus I, kegiatan pembelajaran yang harus diperbaiki, yaitu: 1) Pada saat guru menjelaskan tentang penjelasan dan macam-macam planet pada tata surya, guru menjelaskan materi tanpa mengasah daya nalar siswa dan kurang jelas dalam penyampaian materi sehingga membuat siswa merasa bosan karena kurang faham sehingga menyebabkan kelas jadi pasif dan membosankan. Sebaiknya, guru mengasah daya nalar siswa dan menjelaskan dengan jelas baik suara maupun intonasi pada saat menjelsakan. 2) Pada saat guru dan siswa melakukan tanya jawab tentang pengertian dan macam-macam planet pada tata surya, karena guru melakukan tanya jawab hanya melibatkan beberapa siswa saja, membuat sebagian besar siswa merasa tidak terlibat dan tidak mendapat kesempatan untuk berpartisipasi. Sebaiknya, guru melibatkan seluruh siswa supaya siswa mampu memahami materi yang telah diajarkan.

Data Aktivitas Guru dalam Kegiatan Pembelajaran Siklus II

Lembar observasi merupakan penilaian aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran di kelas IV MI Al-Mukhlashin yang diamati oleh guru kelas / guru mata pelajaran IPA yakni Bapak Ainul Yaqin, S.Pd dan teman sejawat yaitu Novika Mita. observasi yang dilaksanakan oleh pengamat terhadap aktivitas guru pada pelaksanaan tindakan siklus II menunjukkan bahwa persentase dari pengamat 1 yaitu Bapak Ahmad Ainul Yaqin, S.Pd yaitu sebesar 96%, sedangkan dari pengamat 2 Novika Mita memperoleh 97%. Sehingga selisih persentase aktivitas guru pada pelaksanaan tindakan siklus II antara 2 pengamat yaitu 1%. Berdasarkan perhitungan, persentase aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran pada siklus II

adalah 96%. Hasil ini menunjukkan bahwa aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran pada siklus II ini telah mencapai presentase yang telah ditetapkan di indikator keberhasilan pada aktivitas guru yaitu 80%.

Data Aktivitas Siswa dalam Kegiatan Pembelajaran Siklus II

Observasi yang dilaksanakan oleh pengamat terhadap aktivitas siswa pada pelaksanaan tindakan siklus II menunjukkan bahwa persentase dari pengamat 1 yaitu Bapak Ahmad Ainul Yaqin, S.Pd yaitu sebesar 96%, sedangkan dari pengamat 2 Novika Mita memperoleh 97%. Sehingga selisih persentase aktivitas siswa pada pelaksanaan tindakan siklus II antara 2 pengamat yaitu 1%. Berdasarkan perhitungan, persentase aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran pada siklus II adalah 96%. Hasil ini menunjukkan bahwa aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran pada siklus II ini telah mencapai presentase yang telah ditetapkan di indikator keberhasilan pada aktivitas siswa yaitu 80%.

Respon Siswa Siklus II

Ketika model pembelajaran berbasis proyek digunakan untuk melakukan kegiatan kelas pada siklus II pembelajaran sains, 95% respon siswa menggunakan model tersebut selama kegiatan pembelajaran siklus II. Hasil tersebut menunjukkan bahwa respon siswa menggunakan model *project based learning* pada 2 siklus mengalami peningkatan sebesar 20%. Dengan begitu menunjukkan bahwa respon siswa menggunakan model *project based learning* selama kegiatan pembelajaran pada siklus II ini telah mencapai presentase yang telah ditetapkan di indikator keberhasilan pada aktivitas guru yaitu 80%.

Deskripsi Penilaian Tes Evaluasi Pada Siklus II

Siswa diberikan soal evaluasi yang berupa soal HOTS dalam bentuk *pretest* dan *posttest*, setelah penyelesaian materi pada siklus I. nilai soal evaluasi *pretest* dari siswa 24 siswa yang mendapatkan nilai ≥ 75 sebanyak 12 siswa, sehingga persentase ketuntasan belajar dari soal evaluasi *pretest* adalah 50%, sedangkan persentase peserta didik yang tidak tuntas dalam *pretest* adalah 50%. Soal evaluasi *posttest* dari 24 siswa yang memperoleh nilai ≥ 75 berjumlah 22 siswa, sehingga proporsi ketuntasan belajarnya sebesar 91%, sedangkan persentase siswa yang tidak tuntas sebesar 9%. Hal ini menunjukkan bahwa ketuntasan belajar siswa pada siklus II telah mencapai persentase yang tertera pada indikator keberhasilan, yaitu 75%. Hal ini menunjukkan bahwa siswa pada siklus I tuntas belajarnya sebesar 58%. Pada siklus II terjadi peningkatan, yaitu mencapai persentase 91%. Seluruh siswa dinyatakan tuntas karena capaian belajarnya telah mencapai persentase indikator keberhasilan sebesar 75%.

Hambatan-Hambatan yang Terjadi dalam Proses Pembelajaran Menggunakan Model *Project Based Learning* Pada Siklus II

Pada siklus II model pembelajaran berbasis proyek pada pembelajaran IPA materi tata surya kelas VI, peneliti menemui kendala dalam proses pembelajaran. Secara khusus, masih ada beberapa siswa yang kesulitan memahami materi, dan ada beberapa siswa yang masih berisik sehingga sulit untuk dikondisikan.

Refleksi Siklus II

Berdasarkan hasil dari pengamatan pengamat terhadap pelaksanaan pembelajaran pada saat proses pembelajaran berlangsung mencerminkan bahwa siklus II lebih optimal dan mampu mencapai tujuan pembelajaran yang sesuai harapan. Proses pembelajaran pada siklus II tidak mengalami perubahan, hanya skor kinerja yang mengalami peningkatan. Hal ini dikarenakan kendala yang terjadi pada siklus I dapat dengan mudah diatasi pada siklus II.

Nilai hasil tes belajar dalam mengukur peningkatan kemampuan berpikir kreatif pada siswa terdapat peningkatan dan menunjukkan hasil yang memenuhi yaitu presentase ketuntasan peserta didik sebesar 91%. Oleh karena itu, seluruh kriteria keberhasilan penelitian sudah terlaksana pada siklus II sehingga pembelajaran tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Pembahasan

Dari hasil observasi menunjukkan bahwa berpikir kreatif siswa meningkat sebanyak 22% karena aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran meningkat. Hal tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran menggunakan model *project based learning* memiliki dampak yang baik pada proses pembelajaran. Berpikir kreatif merupakan metode penyelesaian masalah dengan menerapkan berbagai pendekatan terhadap masalah tersebut. Sementara itu, pembelajaran melalui model pembelajaran berbasis proyek memaksa siswa untuk menghasilkan ide-ide baru dalam menyelesaikan masalah.¹⁷ Hasil evaluasi siswa secara klasikal mengalami peningkatan sebesar 33% yaitu dari siklus I sebesar 58% dan pada siklus II sebesar 91 %. Jumlah siswa yang masih mendapat nilai di bawah KKM yaitu 9% dari jumlah siswa 24 yaitu 2 siswa.

Aktivitas guru ketika menggunakan model *project based learning* pada mata materi sistem tata surya pada siklus I memperoleh persentase sebesar 74%. Pernyataan tersebut menjelaskan bahwa aktivitas pembelajaran guru pada siklus I belum mencapai persentase indikator keberhasilan yang ditetapkan sebesar 80%. Setelah dilakukan perbaikan, kualitas aktivitas pembelajaran guru pada siklus II mengalami peningkatan, terbukti dari peningkatan dari 22% menjadi 96% pada siklus II, yang menunjukkan bahwa semua aspek aktivitas guru telah terlaksana dengan baik dan aktivitas pembelajaran guru telah mencapai persentase indikator keberhasilan yang ditetapkan.

Selain aktivitas guru, partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran juga dapat berdampak pada keberhasilan pembelajaran. Aktivitas siswa meningkat pada siklus I dan II, yaitu meningkat sebesar 25% pada setiap siklus dan meningkat sebesar 96% pada siklus II. Siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran, lebih berani dalam menyampaikan pendapat, dan tampak lebih percaya diri saat mempresentasikan hasil proyek tata surya mereka, yang semuanya berkontribusi pada aktivitas siswa yang mencapai persentase indikator keberhasilan.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan, penerapan model pembelajaran berbasis proyek pada materi tata surya untuk siswa kelas VI MI Al-Mukhlashin dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Sesuai dengan penelitian sebelumnya, penelitian ini memiliki kelebihan dan kekurangan, antara lain berpotensi meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam menyampaikan pendapat secara tidak langsung dan peningkatan hasil evaluasi siswa sebesar 33%.

KESIMPULAN

Terbukti dengan adanya peningkatan presentase skor respon siswa sebesar 20% dari 75% pada siklus I menjadi 95% pada siklus II, hasil tes angket respon siswa dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi tata surya kelas VI MI Al-Mukhlashin Tanjungan selama penggunaan model pembelajaran berbasis proyek untuk

¹⁷ Titu, "Penerapan model pembelajaran project based learning (PjBL) untuk meningkatkan kreativitas siswa pada materi konsep masalah ekonomi."

meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa mengalami peningkatan, hal ini menunjukkan bahwa motivasi siswa terhadap keterampilan sosial telah mencapai presentase keberhasilan yang ditetapkan yaitu 70%.

Hasil evaluasi siswa secara klasikal mengalami peningkatan sebesar 33%, yaitu pada siklus I sebesar 58% dan pada siklus II sebesar 91%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil evaluasi siswa setelah menggunakan model pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi tata surya kelas VI MI Al-Mukhlashin Tanjungan menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa telah mencapai presentase keberhasilan yang ditetapkan yaitu 70%. Hasil evaluasi siswa terhadap soal evaluasi siswa yang digunakan untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif siswa dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek mengalami peningkatan dan telah memenuhi kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan.

Berdasarkan hasil penelitian, maka peneliti memberikan rekomendasi sebagai berikut: a) Guru hendaknya mampu menerapkan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek agar siswa terbiasa dan mampu mengembangkan kemampuan berpikir kreatifnya; b) Guru dapat membantu siswa dengan memberikan dukungan ketika mengalami kendala sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan maksimal dan siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatifnya; dan c) Penerapan model pembelajaran dapat disesuaikan dengan materi yang akan dipelajari.

DAFTAR PUSTAKA

- Adinugraha, Fajar. "Model pembelajaran berbasis proyek pada mata kuliah media pembelajaran." *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)* 3, no. 1 (2018). <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/SAP/article/view/2728>.
- Ardianti, Sekar Dwi, Ika Ari Pratiwi, dan Mohammad Kanzunnudin. "Implementasi project based learning (pjbl) berpendekatan science edutainment terhadap kreativitas peserta didik." *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 7, no. 2 (2017). <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/RE/article/view/1225>.
- Arikunto, Suharsimi, Supardi, dan Suhardjono. *Penelitian Tindakan Kelas: Edisi Revisi*. Jakarta: Bumi Aksara, 2021.
- Aulia, Nisa. "Penerapan Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa di Sekolah Dasar." *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah* 3, no. 1 (2023): 1-7.
- Cintia, Nichen Irma, Firosalia Kristin, dan Indri Anugraheni. "Penerapan model pembelajaran discovery learning untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa." *Perspektif ilmu pendidikan* 32, no. 1 (2018): 67-75.
- Djamarah, dan Syaiful Bahri. *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: PT. Rineka Jaya, 2005.
- Erisa, Hera, Agnes Herlina Dwi Hadiyanti, dan Albertus Saptoru. "Model project based learning untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa." *Jurnal Pendidikan Dasar* 12, no. 01 (2021): 1-11.
- Fakhrurrazi, Fakhrurrazi. "Hakikat pembelajaran yang efektif." *At-Ta'fikir* 11, no. 1 (2018): 85-99.

- Fathurrohman, Muhammad. "Model-model Pembelajaran Inovatif: Alternatif Desain," 2015.
- Fauziah, Ria Resti, and Arinil Haq Al Azkiya. "Meningkatkan Pemahaman Siswa Tentang Penjumlahan Dan Pengurangan Bilangan 0 Sampai 500 Melalui Metode Demonstrasi Pada Siswa Kelas II Di Mi Tarbiyatul Ulum Kecamatan Menganti Gresik." *El-Miaz: Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Dasar* 1.2 (2022): 33-42.
- Mariana, I. Made Alit, dan Wandy Praginda. "Hakikat IPA dan pendidikan IPA." *Bandung: PPPPTK IPA*, 2009. <https://library.habi.ac.id/repository/2016/47.pdf>.
- Moma, La. "Pengembangan instrumen kemampuan berpikir kreatif matematis untuk siswa SMP." *Delta-Pi: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika* 4, no. 1 (2015). <http://ejournal.unkhair.ac.id/index.php/deltapi/article/view/142>.
- Rijali, Ahmad. "Analisis data kualitatif." *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah* 17, no. 33 (2019): 81-95.
- Rosad, Ali Miftakhu. "Implementasi pendidikan karakter melalui manajemen sekolah." *Tarbawi: Jurnal Keilmuan Manajemen Pendidikan* 5, no. 02 (2019): 173-90.
- Rosdiana, Syifa, Yajeng Isni Zaenah, Beti Rahmawati, Sofi Nurul Aulia, dan Zidan Zainudin. "Isu Tentang Jumlah Siklus Penelitian Dalam Penelitian Tindakan Kelas." *Jurnal Kreativitas Mahasiswa* 1, no. 1 (2023): 76-84.
- Sari, Shinta Puspita, Uus Manzilatusifa, dan Sungging Handoko. "Penerapan Model Project Based Learning (PjBL) untuk meningkatkan kemampuan berfikir kreatif peserta didik." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ekonomi Akuntansi*, 2019, 119-31.
- Septantiningtyas, Niken, Mahfud Dhofir Jailani, dan Wardah Maghfirah Husain. *PTK (Penelitian Tindakan Kelas)*. Jawa Tengah: Lakeisha, 2019.
- Sudjana, Nana. "Penilaian hasil proses belajar mengajar," 2010. http://senayan.iain-palangkaraya.ac.id/index.php?p=show_detail&id=6027.
- Suharsimi, Arikunto. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Bina Aksara, 2003.
- Yuliana, Ivo, Nur Jannah Wanda Hamidah, and Ria Resti Fauziah. "IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN E-LEARNING MATEMATIKA SISWA KELAS IV MI AL-AZHAR MENGANTI GRESIK." (2021): 102-106.
- Zaeriyah, Siti. "Peningkatan motivasi belajar menggunakan Project Based Learning (PjBL) melalui media vlog materi senam aerobik." *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru* 7, no. 1 (2022): 40-46.