

## **PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *PROJECT BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK TEMA 9 SUB TEMA 1 KEKAYAAN SUMBER ENERGI INDONESIA KELAS 4 SD NEGERI PATEMON 01**

**Eunike Tabita Surono<sup>1</sup>, Firosalia Kristin<sup>2</sup>, Indri Anugraheni<sup>3</sup>**

Program Stud PGSD FKIP Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga  
e-mail: <sup>1</sup>292015040@student.uksw.edu, <sup>2</sup>firosalia.kristin@uksw.edu,  
<sup>3</sup>indri.anugraheni@uksw.edu

### **Abstrak**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui fase atau langkah-langkah dari model *Project Based Learning* untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar, mengetahui kreativitas siswa, dan mengetahui hasil belajar siswa di kelas 4 SD Negeri Patemon 01, Salatiga. Penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subjek siswa kelas 4 SD Negeri Patemon 01 yang berjumlah 25 siswa dan dilakukan dalam 2 siklus. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa teknik tes dan teknik non tes. Analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Penerapan dengan *Project Based* dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar pembelajaran Tematik Tema 9 Sub Tema 1 siswa kelas 4 SD Negeri Patemon 01. Hal ini terbukti dengan terjadinya peningkatan rata-rata kreativitas belajar siswa dari kondisi awal (pra siklus) sebesar 11,60 dengan kategori tidak kreatif, setelah dilakukan penelitian pada siklus I menjadi 15,24 dengan kategori cukup kreatif, begitu juga pada siklus II skor rata-rata kreativitas siswa meningkat menjadi 16,80 dengan kategori kreatif. Hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan dengan rata-rata pada kondisi awal (pra siklus) sebesar 59,16 dengan jumlah 8 siswa tuntas dengan persentase 32 dan 17 siswa tidak tuntas dengan persentase 68. Pada siklus I mengalami peningkatan dengan skor rata-rata sebesar 73,56 dengan jumlah 17 siswa tuntas dengan persentase 68 dan 8 siswa tidak tuntas dengan persentase 32. Pada siklus II juga mengalami peningkatan dengan skor rata-rata 82,84 dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 24 dengan persentase 96 dan 1 siswa yang tidak tuntas dengan persentase 4.

**Kata Kunci:** *Project Based Learning, Hasil Belajar, Kreativitas.*

### **Abstract**

The purpose of this study was to determine the phases or steps of the *Project Based Learning* model to improve creativity and learning outcomes, to find out the creativity of students, and to know the learning outcomes of students in the 4th grade of Patemon 01 Public Elementary School, Salatiga. The research conducted was Classroom Action Research (CAR) with the subject of the 4th grade of Patemon 01 Public Elementary School, Salatiga, totaling 25 students and conducted in 2 cycles. Data collection techniques used were in the form of test techniques and non-test techniques. Analysis of the data used were quantitative and qualitative descriptive analysis. *Project Based* implementation can increase creativity and learning outcomes of Thematic Learning Theme 9 Sub Theme 1 in the 4th grade of Patemon 01 Public Elementary School, Salatiga. This is proved by the increase of the students' creativity of learning

from the initial condition (pre cycle) of 11.60 as the “not creative” category. After conducting research in the first cycle, it increased to 15.24 as the “fairly creative” category. In the second cycle, the average score of the students’ creativity increased to 16.80 as the “creative” category. Student learning outcomes also increased with the average in the initial conditions (pre-cycle) of 59.16 with the number of 8 students completed with the percentage of 32 and 17 students did not complete with the percentage of 68. In the first cycle, it increased with an average score of 73.56 with 17 students completed with the percentage of 68 and 8 students did not complete with the percentage of 32. In the second cycle, it also experienced an increase with an average score of 82.84 with the number of students completed as many as 24 with the percentage of 96 and 1 student who did not complete with the percentage of 4.

**Key Words:** *Project Based Learning, Student Learning Outcomes, Creativity.*

## PENDAHULUAN

Dunia Pendidikan di Indonesia saat ini sudah mulai berganti menjadi kurikulum yang baru yaitu kurikulum 2013. Kurikulum 2013 ini bertujuan untuk mengubah paradigm-paradigma lama yang sudah berakar dalam dunia pendidikan yang harus segera diubah. Paradigma-paradigma yang lama antara lain seperti guru lebih sering memberi pengetahuan-pengetahuan secara detail sehingga siswa menjadi malas. Guru cenderung lebih sering mengajar dengan metode ceramah dan guru juga berharap siswa dapat duduk, diam, catat dan hafal. Pembelajaran pada kurikulum sebelumnya adalah pembelajaran yang berpusat pada guru. Pada Kurikulum 2013 pembelajaran akan lebih bersifat kontekstual atau nyata dan kurikulum 2013 ini merubah pola dari *teaching centered learning* (TCL) ke arah *student centered learning* (SCL) (Mulyasa, 2015:48). Kurikulum 2013 ini menuntut proses pembelajaran harus dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk lebih dapat berkomunikasi, berkolaborasi, berfikir kritis dan memiliki kreativitas dan inovasi yang tinggi sesuai dengan pengalaman serta dapat meningkatkan hasil belajar. Pada kurikulum 2013 akan dilaksanakan dengan model pembelajaran intergratif dimana pembelajaran ini menggabungkan beberapa mata pelajaran yang akan dijadikan satu dalam bentuk pembelajaran tematik terpadu. Menurut Prastowo (2013:223) pembelajaran tematik terpadu merupakan pendekatan yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari mata pelajaran kedalam berbagai tema. Kegiatan pembelajaran ini dilakukan dengan mempelajari berbagai mata pelajaran secara bersama-sama. Sedangkan menurut Sundayana (2014:8) kurikulum terpadu (*integrated curriculum*) pada dasarnya yaitu mengintegrasikan dari sejumlah mata pelajaran melalui keterkaitan diantara tujuan, isi, keterampilan dan sikap. Dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang mengintegrasikan antara pengetahuan, sikap dan keterampilan ke dalam berbagai muatan mata pelajaran.

Pada pembelajaran Tematik terdapat beberapa tema dan untuk kelas 4 di bagi menjadi 9 tema dan setiap tema terdiri 3 sampai 4 sub tema yang di bagi menjadi 6 pembelajaran. Menurut Permendikbud tahun 2016 No.24 Tujuan pembelajaran tematik ini mencakup empat kompetensi yaitu : (1) Kompetensi sikap spiritual (2)Sikap

sosial ( 3)Pengetahuan 4) Keterampilan. Dalam hal ini empat kometensi ini mencakup dalam pembelajaran tematik dimana siswa akan belajar dalam hal pengetahuan dan juga belajar untuk memiliki 4 kompetensi sikap tersebut. Sehingga dalam proses pembelajaran siswa juga dapat memiliki sikap –sikap yang baik dan pembelajaran akan lebih menyenangkan dan bervariasi.

Observasi yang dilakukan peneliti pada kelas 4 di SD Negeri Patemon 01 menunjukkan bahwa kreativitas siswa masih sangat rendah. Hal ini dapat dibuktikan dari data observasi dari 25 hanya 7 siswa dengan presentase 28 yang masuk dalam kategori cukup kreatif, 17 siswa dengan presentase 68 masuk dalam kategori tidak kreatif dan 1 siswa dengan presentase 4 masuk dalam kategori sangat tidak kreatif. Skor rata-rata sebesar 11,60 berada pada kategori tidak kreatif. Kategori tidak kreatif pada siswa kelas 4 di SD Negeri Patemon 01 ini juga berdampak pada hasil belajar siswa yang masih sangat kurang. Hal ini terbukti ketika peneliti melihat hasil dari Penelitian Tengah Semester (PTS) siswa pada pembelajaran tematik Tema 8, ternyata terdapat banyak siswa yang hasil belajarnya belum mencapai batas KKM yang ditetapkan oleh sekolah yaitu 60. Siswa yang sudah mencapai batas KKM hanya 8 siswa dengan presentase 32 dan 17 siswa dengan presentase 68 belum mencapai batas KKM. Hal tersebut diperlukan sebuah model pembelajaran yang dapat membantu untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan dapat diambil kesimpulan bahwa kreativitas dan hasil belajar siswa kelas 4 SD Negeri Patemon 01 pada pembelajaran tematik masih rendah. Sudarman (2013:9) kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk membuat atau menghasilkan sesuatu hal dalam bentuk ide, gagasan, langkah-langkah, maupun nantinya dalam bentuk model. Slameto (2011:119) kreativitas merupakan kemampuan untuk menghasilkan sesuatu yang berbeda dan tidak dapat dibuat oleh orang lain, sesuatu yang dihasilkan ini merupakan suatu hal atau benda yang baru yang tentunya memiliki daya guna. Berdasarkan pengertian tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk menghasilkan sesuatu hal dalam bentuk ide, gagasan atau menghasilkan benda yang memiliki daya guna. Menurut Munandar (2014:257-258) menyatakan bahwa kreativitas dapat diukur dari beberapa karakteristik yaitu : (1) *Fluency* (kelancaran); (2) *Originality* (keaslian); (3)*Fleksibility* (Keluwesan); (4) *Elaboration* (Penguraian).

Christina dan Kristin (2016:223) Hasil belajar merupakan perubahan perilaku siswa setelah mengikuti pelajaran terjadi akibat lingkungan belajar yang sengaja dibuat oleh guru melalui model pembelajaran yang dipilih dan digunakan dalam suatu pembelajaran. Pembelajaran akan dikatakan berhasil jika setelah mengikuti pelajaran terjadi perubahan dari dalam diri siswa namun, jika tidak terjadi perubahan dalam diri siswa maka pembelajaran tersebut belum berhasil. Menurut Sudjana (2009:22) hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah ia menerima pengalaman pada belajarnya. Susanto (2013:5) Hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada siswa, baik perubahan yang menyangkut aspek kognitif,afektif,dan psikomotorik sebagai hasil yang telah dilakukan. Sedangkan menurut Anugraheni (2017:249) hasil belajar merupakan sebagian besar dari kegiatan

atau perilaku yang diperlihatkan seseorang. Pendapat dari beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah siswa mengikuti kegiatan pembelajaran yang mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil tersebut dapat diukur dengan menggunakan teknik tes dan non tes.

Berdasarkan masalah yang ditemukan di atas maka diperlukan solusi untuk dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa dengan menggunakan model *Project Based Learning*. Hosnan (2014:321) *Project Based Learning* adalah merupakan strategi pembelajaran yang menggunakan *project* atau kegiatannya sebagai sarana pembelajaran. Menurut Yance (2013:49) *Project Based Learning* merupakan *project* yang memfokuskan pada pengembangan produk atau unjuk kerja, siswa akan melakukan pengkajian atau penelitian, memecahkan masalah dan menerima informasi. Sedangkan menurut Wena (2013:145) Pembelajaran *Project Based Learning* adalah pembelajaran yang memiliki potensi yang begitu luar biasa untuk menjadikan kegiatan yang dilakukan siswa menjadi pengalaman yang menarik dan bermakna bagi siswa pada saat belajar. Berdasarkan pendapat di atas dapat dikatakan bahwa model pembelajaran *Project Based Learning* merupakan model pembelajaran yang berpusat pada aktifitas siswa dan mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeluarkan ide gagasannya serta memberikan kebebasan kepada siswa untuk berkreasi namun masih dalam pengontrolan dan pengawasan guru yang pada akhirnya siswa mampu menghasilkan sebuah produk.

Tujuan dari penelitian ini adalah (1) untuk mendeskripsikan aktifitas pelaksanaan belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas 4 SD Negeri Patemon 01 dengan menggunakan model *Project Based Learning*; (2) untuk meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran tematik kelas 4 SD Negeri Patemon 01 dengan menggunakan model *Project Based Learning*; (3) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran tematik kelas 4 SD Negeri Patemon 01 dengan menggunakan model *Project Based Learning*.

Berdasar latar belakang masalah dan kajian pustaka maka hipotesis tindakan dari penelitian adalah : (1) melalui penerapan langkah-langkah yang terdapat dalam model *Project Based Learning* yang meliputi penentuan pertanyaan mendasar (*start with the essential question*), mendesain perencanaan proyek (*design a plan for the project*), menyusun jadwal (*create a schedule*), memonitor siswa dan kemajuan proyek (*monitor the students and the progress of the project*), menguji hasil (*assess the outcome*), mengevaluasi pengalaman (*evaluate the experience*). (2) melalui penerapan model *Project Based Learning* dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa kelas 4 SD Negeri Patemon 01. (3) melalui penerapan model *Project Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas 4 SD Negeri Patemon 01.

## **METODE**

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini menggunakan empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas 4 SD Negeri Patemon 01 Salatiga yang berjumlah 25 siswa dengan rincian 13 laki-laki dan 12 perempuan.

Penelitian ini dilaksanakan dengan dua siklus. Mawardi (2014:119) mengemukakan bahwa siklus pembelajaran minimal 2 siklus. Penelitian ini dilakukan menjadi dua siklus dan setiap satu siklus terdiri dari tiga pertemuan dengan alokasi waktu setiap pertemuan 3x35 menit.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik tes dan teknik non tes. Teknik tes tertulis dengan bentuk pilihan ganda digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa pada pembelajaran Tematik Tema 9 Sub Tema 1. Sedangkan untuk teknik non tes diperoleh dari observasi yang dilakukan pada saat proses pembelajaran dengan mengisi lembar observasi yang diisi oleh observer untuk mengukur kreativitas siswa. Teknik analisis data yang digunakan berupa data deskriptif kuantitatif dan data kualitatif. Hasil belajar siswa diukur menggunakan soal evaluasi siklus I dan siklus II. Hasil dari setiap siklus digunakan untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar siswa. Indikator yang digunakan adalah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hasil belajar Pembelajaran Tematik Tema 9 Sub Tema 1 dinyatakan meningkat apabila diatas 80% siswa memperoleh nilai diatas KKM. KKM yang ditentukan oleh SD Negeri 01 Patemon yaitu 60.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus. Setiap siklus dilakukan dalam tiga kali pertemuan dengan alokasi waktu 3x35 menit, total keseluruhan pertemuan dari siklus I dan siklus II adalah enam kali. Berikut ini merupakan tabel peningkatan kreativitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran Tematik Tema 9 Sub tema 1 dari kondisi awal (pra siklus), siklus I dan siklus II siswa kelas 4 SD Negeri Patemon 01 tahun ajaran 2018/2019 dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning*.

Tabel 1. Peningkatan Kreativitas Siswa

Kategori Kreativitas Belajar	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
	frekuensi	Persentase (%)	frekuensi	Persentase (%)	frekuensi	Persentase (%)
Sangat Kreatif	0	0	4	16	10	40
Kreatif	0	0	9	36	10	40
Cukup Kreatif	7	28	8	32	5	20
Tidak Kreatif	17	68	4	16	0	0
Sangat Tidak Kreatif	1	4	0	0	0	0
Skor tertinggi	13		18		13	
Skor terendah	6		13		19	
Rata-rata	11,60		15,24		16,8	
<b>Kategori Selisih</b>	Tidak Kreatif		Cukup Kreatif		Kreatif	
			3,64		1,56	

Berdasarkan tabel 1 dapat menunjukkan bahwa kreativitas hasil pembelajaran Tematik Tema 9 Sub Tema 1 siswa SD Negeri Patemon 01 terdapat peningkatan yang signifikan. Dapat dilihat bahwa kategori kreativitas belajar pada saat observasi penelitian sebelum menggunakan model siswa yang memiliki kategori sangat kreatif pada pra siklus berjumlah 0 dengan persentase 0. Pada siklus 1 yang memiliki kategori sangat kreatif terdapat 4 siswa dengan persentase 16, dan pada siklus 2 ada peningkatan lagi menjadi 10 siswa dengan persentase 40. Siswa yang memiliki kategori kreatif pada pra siklus berjumlah 0 siswa dengan persentase 0, pada siklus 1 ada peningkatan untuk siswa yang memiliki kategori kreatif berjumlah 9 orang dengan persentase 36, dan pada siklus ke 2 mengalami peningkatan untuk siswa yang memiliki kategori kreatif menjadi 10 siswa dengan persentase 40. Kategori cukup kreatif pada pra siklus berjumlah 7 siswa dengan persentase 28 dan pada siklus 1 mengalami peningkatan menjadi 8 dan pada siklus 2 terjadi penurunan menjadi 5 dikarenakan pada siklus 2 sudah meningkat pada kategori kreatif dan sangat kreatif. Pada kategori tidak kreatif pada siklus 1 berjumlah 17 siswa dengan persentase 68 kemudian mengalami penurunan dan pada siklus 2 menjadi 0 siswa dengan persentase 0 yang memiliki kategori tidak kreatif dikarenakan sudah meningkat ke kategori cukup kreatif, kreatif dan sangat kreatif. Pada kategori sangat tidak kreatif terdapat 1 siswa dengan persentase 4 pada kegiatan observasi pra siklus dan kategori sangat tidak kreatif ini tidak terdapat lagi pada kegiatan siklus 1 dan siklus 2. Skor rata-rata kreativitas yang di peroleh pada observasi sebelum diadakannya penerapana menggunakan model *project based learning* 11,60 dengan kategori tidak kreatif. Pada siklus 1 setelah menggunakan model *project based learning*, skor rata-rata kreativitas menjadi 15,24 dengan kategori cukup kreatif. Selisih skor rata-rata pra siklus dan siklus 1 sebesar 3,64 Pada siklus 2 setelah melakukan evaluasi dari siklus 1 maka skor rata-rata meningkat menjadi 16,8 dengan kategori kreatif. Selisih skor rata-rata pada siklus 1 dan siklus 2 sebesar 1,56. Hal ini dapat disimpulkan bahwa kreativitas belajar Tematik Tema 9 Sub Tema 1 siswa kelas 4 SD Negeri Patemon 01 dengan menggunakan model *Project Based Learning* terdapat peningkatan yang signifikan dari pra siklus, siklus 1 sampai siklus 2. Sejalan dengan penelitian Lian Pujiatun (2016) dengan judul "*Penerapan Pembelajaran Project Based Learning dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sd Negeri 03 Kalimanggis Kecamatan Kaloran Kabupaten Temanggung Semester 2 Tahun Pelajaran 205/2016*" Hal ini terbukti bahwa lembar lembar observasi telah terlaksana dengan baik pada setiap siklusnya. Hasil keterlaksanaan kegiatan guru dengan penerapan *Project Based Learning* pada siklus 93,3% dan pada siklus II 100%. Sedangkan keterlaksanaan kegiatan siswa pada siklus I 91,65%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pada penelitian tersebut *Project Based Learning* dapat meningkatkan kreativitas siswa. Peneliti juga menuliskan data hasil belajar siswa kelas 4 SD Negeri Patemon 01 dari kondisi awal(pra siklus) hingga siklus II dalam bentuk tabel sebagai berikut :

Tabel 2  
 Peningkatan Hasil Belajar

No	Nilai	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
		frekuensi	Persentase (%)	Frekuensi	Persentase (%)	frekuensi	Persentase (%)
1	Tuntas	8	32	17	68	24	96
2	Tidak Tuntas	17	68	8	32	1	4
3	Nilai Tertinggi		80		97		100
4	Nilai Terendah		40		45		50
5	Rata-rata		59,16		73,56		82,84
	Selisih				14,4		9,28
	Jumlah	25	100	25	100	25	100

Berdasarkan tabel 2 menunjukkan bahwa hasil belajar Tematik Tema 9 Sub Tema 1 SD Negeri Patemon 01 sangat meningkat. Dapat dilihat pada pra siklus siswa yang tuntas sebanyak 8 siswa dengan persentase 32. Setelah menggunakan model *project based learning* terjadi peningkatan dari pra siklus ke siklus 1 siswa yang tuntas sebanyak 17 dengan persentase 68 dan pada siklus 2 terjadi peningkatan menjadi 24 siswa dengan persentase 96. Penurunan siswa yang tidak tuntas terlihat dari dalam penelitian ini, pada kegiatan pra siklus siswa yang tidak tuntas sebanyak 17 siswa dengan persentase 68, setelah diterapkan model pembelajaran *Project Based Learning* pada siklus 1 siswa yang tidak tuntas menjadi 8 siswa dengan persentase 32, pada siklus 2 terjadi penurunan yang tidak tuntas menjadi 1 siswa dengan persentase 4. Skor rata-rata pada pra siklus sebelum di terapkan model *project based learning* sebesar 59,16. Pada siklus 1 setelah diterapkan model *project based learning* meningkat sebesar 67,84. Selisih skor rata-rata hasil belajar antara pra siklus dan siklus 1 sebesar 14,4. Pada siklus 2 skor rata-rata meningkat menjadi 82,84. Selisih skor rata-rata hasil belajar dari siklus 1 dan siklus 2 sebesar 9,28. Hal tersebut membuktikan bahwa adanya hasil peningkatan dari kondisi awal (pra siklus), siklus I, siklus II yang meningkat ketika diterapkannya model *project based learning* dan berpengaruh pada meningkatnya hasil belajar siswa.

Hasil penelitian diatas sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Munandar (2009:13) kreativitas adalah kecenderungan untuk mengaktualisasi diri, mewujudkan potensi, dorongan untuk berkembang dan menjadi matang, kecenderungan untuk mengekspresikan dan mengaktifkan semua kemampuan organisme. Muqodas (2015:27) kreativitas berasal dalam rasa keingintahuan dan keterbukaan alamiah individu. Hasil penelitian ini juga selaras dengan teori yang dikemukakan oleh Kristin (2016:78) bahwa hasil belajar adalah hasil yang diperoleh akibat dari suatu aktivitas yang dilakukan dan mengakibatkan terjadinya perubahan tingkah laku. Susanto (2013:5) adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada siswa, baik perubahan yang menyangkut aspek kognitif,afektif, dan psikomotorik sebagai hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.

Berdasarkan penjelasan diatas maka, penerapan model *Project Based Learning* pada siswa kelas 4 SD Negeri Patemon 01 dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar pembelajaran Tematik Tema 9 Subtema 1. Hasil penelitian ini memperkuat penelitian terdahulu seperti yang dilakukan oleh Penelitian yang dilakukan oleh Veronica tahun 2013 dengan judul "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika bagi Siswa kelas IV Melalui Project Based Learning dengan pendekatan kontekstual di SD Negeri 01 Gandulan Semester 2 Tahun Pelajaran 2012/2013". Hasil Penelitian menunjukkan dengan penggunaan pendekatan kontekstual melalui *Project Based Learning* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dilihat dari siklus I, siklus II. Hasil pada pra siklus terdapat 11 siswa dengan presentase 52,38 yang belum tuntas dengan hasil belajarnya. Dan pada siklus I mengalami peningkatan hasil belajar pada siswa dilihat dari hasil tes formatif yang diperoleh 5 siswa dengan presentase 23,8 belum tuntas dan 16 siswa dengan presentase 72,2 sudah tuntas dengan KKM. Setelah siklus II yang diperoleh 2 siswa dengan presentase 9,5 belum memenuhi KKM dan 19 siswa dengan presentase 90,5 sudah memenuhi KKM. Penelitian ini berhasil karena hasil belajar siswa yang sudah mencapai KKM lebih dari 85%.

Penelitian ini memiliki keunggulan dibandingkan dengan peneliti sebelumnya yaitu penelitian ini mengukur kreativitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik dengan menggunakan model *Project Based Learning*. Selain itu dalam penelitian ini bukan hanya aspek kognitif saja yang dapat terlihat meningkat melainkan aspek psikomotorik dan aspek kognitif yang ikut meningkat. Dengan menggunakan model berbasis proyek ini maka siswa akan dituntut untuk memiliki ide-ide dan gagasan untuk membuat proyek dan menghasilkan sebuah produk sehingga siswa akan lebih aktif dan mau untuk mengeluarkan ide-ide dan gagasannya. Model *Project Based Learning* ini memudahkan dan memberikan pengalaman yang nyata kepada siswa maupun guru sehingga materi pembelajaran Tematik Tema 9 Subtema 1 akan lebih bermakna untuk siswa kelas 4 SD Negeri Patemon 01 Tahun 2018/2019.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di SD Negeri Patemon 01 menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning*, maka dapat diambil kesimpulan bahwa :

1. Penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* untuk meningkatkan kreativitas dan hasil Belajar siswa kelas 4 SD Negeri Patemon 01, Salatiga telah dilakukan dengan langkah –langkah sebagai berikut: (1) menyampaikan tujuan pembelajaran (2) menyampaikan materi dengan bantuan buku pedoman yang bergambar (3) membentuk kelompok (4) membuat *project* poster dan klipings (5) melakukan pertanyaan mendasar (6) mendesain perencanaan *project* (7) menyusun jadwal pembuatan *project* (8) memonitori siswa dan kemajuan *project*. (9) Menguji hasil (10) Mengevaluasi pengalaman (11) melakukan diskusi kelompok (12) mengerjakan lembar kerja kelompok.
2. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Project Based Learning* dapat meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran tematik kelas 4 SD Negeri Patemon 01, Salatiga. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan rata-rata kreativitas siswa pada kondisi awal (Pra Siklus) sebesar 11,60 dengan kategori tidak kreatif,



pada siklus I meningkat menjadi 15,24 dengan kategori cukup kreatif dan pada siklus II rata-rata kreativitas siswa meningkat dari siklus I menjadi 16,80 dengan kategori kreatif.

3. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Project Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran tematik Tema 9 Sub tema 1 SD Negeri Patemon 01. Hal ini dibuktikan dengan data mulai dari skor rata-rata nilai kelas 59,16 dengan presentase ketuntasan 32 , pada siklus I meningkat menjadi 73,56 dengan presentase 68 dan mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 82,84 dengan presentase ketuntasan 96%.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Anugraheni, I. (2017). Penggunaan Portofolio dalam Perkuliahan Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*, 246-258.
- Christina, L. V., & Kristin, F. (2016). Tipe Group Investigation (GI) dan Cooperative Integrated Reading And Composition (CIRC) dalam Meningkatkan Kreativitas Berpikir Kritis dan Hasil Belajar. *Scholaria Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 6 (3), 223.
- Hosnan. (2014). *Pendekatan Belajardan Pembelajaran Impelementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Yrama Widya.
- Kristin, F. (2016). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Ditinjau dari Hasil Belajar IPS Siswa Kelas 4 SD. *Scholaria:Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 74-79.
- Mawardi, M. (2014). Pemberlakuan Kurikulum SD/MI Tahun 2013 dan Implikasinya Terhadap Upaya Memperbaiki Proses Pembelajaran Melalui PTK. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 4(3), 107-121.
- Mulyasa. (2015). *Guru dalam Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Munandar, U. (2009). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat Departemen Pendidikan & Kebudayaan* . Jakarta: Rineka Cipta.
- Muqodas, I. (2015). *Mengembangkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar* . Metodik Didaktik .
- Prastowo, A. (2013). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Slameto, N. (2011). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Metode Pembelajaran Make a Match Berbantu Media Gambar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Universitas Sebelas Maret*, 119.
- Sudarman. (2013). *Mengembangkan Keterampilan Berfikir Kreatif*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sudjana. (2009). *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. 2009: Rineka Cipta.
- Sundayana, W. (2014). *Pembelajaran Berbasis Tema*. Jakarta: Erlangga.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar* . Jakarta: Premedia Group.

- Veronika, Y. (2013). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Bagi Siswa Kelas 4 Melalui Project Based Learning dengan Pendekatan Kontekstual di SD Negeri 01 Gandulan Semester 2 Tahun Pelajaran 2012/2013. *Salatiga*.
- Wena. (2013). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksar.
- Yance, R. (2013). Pengaruh Penerapan Model Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas XII SMA Negeri 1 Batipuh Kabupaten Tanah Datar. *Pilar of Physics Education (1)*, 49.