

LITERASI

Jurnal Pendidikan Dasar

<http://journal.upgris.ac.id/index.php/jpd>

KEEFEKTIFAN MODEL *PROJECT BASED LEARNING* TERHADAP KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS 5 SD N 1 TAWANGHARJO

Deviana Lailatul Rofiih¹⁾, Duwi Nuvitalia²⁾, Fine Reffiane³⁾

DOI : 10.26877/literasi.v5i1.22280

¹²³ Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

Abstrak

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) efektif terhadap kreativitas dan hasil belajar IPAS siswa kelas 5 SD N 1 Tawangharjo. Jenis penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif menggunakan *Pre-Experimental Design* dengan bentuk *One-Group Pretest-Posttest Design*. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 5 SD N 1 Tawangharjo. Sampel yang diambil adalah 23 siswa kelas 5. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui Tes, Wawancara, Observasi, dan Dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran PjBL efektif untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar IPAS siswa kelas 5 SD N 1 Tawangharjo. Berdasarkan hasil data yang diperoleh rata-rata hasil *pretest* kelas sebesar (54,13). Dari hasil uji-t *paired sampel t-test* didapatkan t_{hitung} sebesar 8,52 dan t_{tabel} dari df 22 yaitu sebesar 1,77 dengan syarat jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, $8,52 \geq 1,77$. Berdasarkan data hasil kreativitas dan hasil belajar siswa yang diperoleh, uji N-Gain kreativitas menunjukkan bahwa, nilai rata-rata N-Gain sebesar 76,1% dengan kategori g-Tinggi. Sedangkan pengaruh peningkatan hasil belajar materi cahaya dan sifatnya mencapai kriteria nilai rata-rata N-Gain sebesar 79,5% dengan persentase $g > 0,7$ kategori g-Tinggi. Maka keduanya bertafsiran efektif, jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan model PjBL efektif terhadap kreativitas dan hasil belajar IPAS siswa kelas 5 SD N 1 Tawangharjo.

Kata Kunci: Model Pembelajaran *Project Based Learning*, Kreativitas, Hasil Belajar

Abstract

The purpose of this study is to find out whether the Project Based Learning (PjBL) learning model is effective on the creativity and learning outcomes of science science students in grade 5 of SD N 1 Tawangharjo. This type of research is a quantitative approach using Pre-Experimental Design in the form of One-Group Pretest-Posttest Design. The population of this study is all 5th grade students of SD N 1 Tawangharjo. The sample taken was 23 grade 5 students. The data in this study was obtained through Tests, Interviews, Observations, and Documentation. The results of this study show that the PjBL learning model is effective in increasing the creativity and learning outcomes of science science students in grade 5 of SD N 1 Tawangharjo. Based on the results of the data obtained, the average class pretest result was (54.13). From the results of the t-paired test of the t-test sample, a tcount of 8.52 and a ttable of df 22 was obtained of 1.77 with the condition that if the t-table count \geq , $8.52 \geq 1.77$. Based on the data on the creativity results and learning outcomes of the students obtained, the N-Gain of creativity test shows that the average score of N-Gain is 76.1% with the g-High category. Meanwhile, the effect of improving the learning outcomes of light materials and their properties

reached the N-Gain average value criterion of 79.5% with a percentage of $g > 0.7$ in the g-High category. So both are interpreted as effective, so it can be concluded that the use of the PjBL model is effective on the creativity and learning outcomes of social science students in grade 5 of SD N 1 Tawangharjo.

Keywords: *Project Based Learning Learning Model, Creativity, Learning Outcomes*

History Article

Received 15 Februari 2025

Approved 23 Februari 2025

Published 17 Maret 2025

How to Cite

Rofifah, D. L., Nuvitalia, D. & Reffiane, F (2025). Keefektifan Model Project Based Learning Terhadap Kreativitas dan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas 5 SD N 1 Tawangharjo. *Literasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 127-136



Coessponding Author:

Jl. Raya Purwodadi-Blora, Grobogan, Indonesia.

E-mail: ¹ devianalailatul511@gmail.com, ² duwinuvitalia@upgris.ac.id, ³ finereffiane@upgris.ac.id

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses usaha memperoleh ilmu atau pengetahuan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang bermartabat dan berakhlak. Salah satu bentuk pendidikan adalah proses pembelajaran di sekolah. Proses pembelajaran yang berada di sebagian besar sekolah masih berpusat pada buku. Sehingga pengetahuan yang diperoleh siswa berpusat pada buku. Sementara itu, pengetahuan siswa dari pengalaman sehari-hari di luar sekolah masih kurang diperhatikan dalam proses belajar. Hal ini mengakibatkan proses pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah menjadi tidak kreatif, tidak orisinal, tidak terkesan melibatkan perasaan dan emosi siswa, dan cenderung artifisial serta penuh paksaan.

Mengingat juga kita telah memasuki fase perkembangan abad 21 yang disertai dengan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan informasi. Adapun keterampilan abad 21 yaitu *Critical Thinking* (berpikir kritis), *Creativity* (kreativitas), *Communication* (berkomunikasi), dan *Collaboration* (bekerja sama) yang sering disingkat dengan 4C. Keempat keterampilan tersebut merupakan keterampilan abad 21 yang wajib dikuasai peserta didik (Meilani dkk., 2020). Salah satu keterampilan yang harus dikuasai adalah *Creativity* (kreativitas). Kreativitas merupakan keterampilan untuk menemukan hal baru yang belum ada sebelumnya, bersifat orisinal, mengembangkan berbagai solusi baru untuk setiap masalah, dan melibatkan keterampilan untuk menghasilkan ide-ide yang baru, bervariasi, dan unik (Redhana, 2019).

Berdasarkan hasil wawancara di SD N 1 Tawangharjo siswa kelas 5 kreativitasnya masih rendah. Dari 23 siswa hanya 6 siswa saja yang aktif mengungkapkan ide dan gagasannya. Dalam mengerjakan tugas siswa lebih mengandalkan jawaban langsung dari *google* dari pada memunculkan ide dan gagasan menurut pendapat mereka sendiri. Sehingga jawaban yang siswa berikan tidak orisinal dari pikiran mereka sendiri. Ketika menghadapi suatu masalah siswa belum dapat mengembangkan berbagai solusi penyelesaian masalahnya. Maka dapat diartikan siswa belum dapat menghasilkan ide-ide baru yang bervariasi untuk menyelesaikan masalahnya.

Hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPAS juga masih kurang. Banyak siswa yang belum bisa memahami materi IPAS Seperti dalam materi Melihat karena Cahaya, Mendengar karena Bunyi pada bab 1. Siswa hanya mengetahui sifat-sifat cahaya tetapi tidak dapat memahami sifat cahaya. Siswa tidak dapat memahami penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Kenyataan ini menunjukkan masih rendahnya pemahaman siswa dalam pelaksanaan pembelajaran yang masih berpusat pada guru dan hanya bersumber dari buku saja. Hal ini menyebabkan siswa menjadi pasif dan tidak dapat mengembangkan kreativitas dan meningkatkan hasil belajar IPAS nya khususnya materi IPA. Mata pelajaran IPA merupakan suatu mata pelajaran terstruktur untuk penguasaan pada konsep IPA. Sehingga diperlukan proses pembelajaran yang tidak membosankan (Reffiane, 2020).

Salah satu model pembelajaran yang dapat mengembangkan kreativitas dan meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan model *Project Based Learning* atau disingkat menjadi (PjBL). *Project Based Learning* (PjBL) adalah model pembelajaran yang menjadikan peserta didik sebagai sebuah subjek atau pusat pembelajaran, dimana menitikberatkan pada

proses belajar yang memiliki hasil akhir berupa produk (Nababan, 2023). Dengan menggunakan model *Project Based Learning* pada materi IPAS siswa bisa menghasilkan suatu karya. Adanya proyek juga akan membuat siswa lebih memaknai arti belajar yang sedang dialami (Nuvitalia,2014). Dimana dengan menghasilkan karya siswa dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah yang lebih besar. Secara aktif siswa juga akan memunculkan ide-ide baru dari diri mereka sendiri. Terutama siswa lebih dapat memahami materi Melihat karena Cahaya, Mendengar karena Bunyi pada bab 1. Dengan begitu selain bisa mengembangkan keterampilan kreativitas siswa juga bisa meningkatkan hasil belajarnya menjadi lebih baik khususnya pada pembelajaran IPAS.

Hal-hal yang telah diungkapkan di atas dapat mendasari peneliti untuk melakukan penelitian terkait Keefektifan Model *Project Based Learning* terhadap Kreativitas dan Hasil Belajar IPAS pada Siswa Kelas 5 SD N 1 Tawangharjo.

METODE

Metode penelitian ini menggunakan metode pendekatan kuantitatif *pre-experimental design* dengan bentuk *one-group pretest-posttest design*. Pendekatan kuantitatif adalah metode yang digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu. Pada umumnya teknik pengambilan sampel dilakukan secara random. Data dikumpulkan dengan menggunakan instrumen penelitian. Data-data tersebut bersifat kuantitatif/statistik yang tujuannya untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan sebelumnya (Sugiyono, 2016: 14). Rancangan *pre-experimental one group pretest-posttest design* dapat ditulis dengan bentuk sebagai berikut:

$$O_1 \times O_2$$

Keterangan:

O1 : Nilai *pretest* (tes pertama sebelum diberi perlakuan)

X : perlakuan atau tindakan (eksperimen)

O2 : Nilai *posttest* (tes setelah diberi perlakuan)

Penelitian ini dilaksanakan di SD N 1 Tawangharjo pada semester ganjil tahun pelajaran 2024/2025. Dalam penelitian ini terdiri dari dua variabel, yaitu variabel bebas (*Independent Variabel*) dan variabel terikat (*Dependent Variabel*). Variabel bebas dari penelitian ini yaitu model *Project Based Learning* (X). Sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini yaitu kreativitas (Y1) dan hasil belajar IPAS (Y2). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 5 SD N 1 Tawangharjo yang berjumlah 23 orang siswa.

Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen. Metode penelitian eksperimen adalah pendekatan melalui percobaan yang bertujuan untuk mengetahui suatu pengaruh yang timbul, sebagai akibat dari adanya perlakuan tertentu (Abraham dan Supriyati, 2022). Desain penelitian eksperimen yang digunakan yakni *pre-experimental design*, dengan jenis desain pembelajaran hanya mempelajari satu kelas, maka desain ini menggunakan satu kelas untuk pembelajaran.

Desain penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Terdapat tiga tahapan dalam desain ini menurut Gall (dalam Setyosari, 2020:213) yaitu: (a) melaksanakan pretes untuk mengukur variabel terikatnya, (b) melaksanakan perlakuan atau tahap eksperimen; dan (c) melaksanakan paska untuk mengukur dampak atau hasil dari perlakuan yang telah diberikan.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah random atau acak. Dalam teknik ini setiap individu memiliki peluang yang sama untuk menjadi subjek penelitian. Jenis teknik ini berasal dari pengambilan sampel secara acak dari populasi yang ada tanpa mempertimbangkan strata. Menurut Setyosari (2020) *Sampling* adalah suatu teknik dalam pengambilan sampel yang harus memenuhi syarat representative, artinya sampel yang dipilih benar-benar mewakili populasi yang ada. Dalam penelitian ini peneliti mengambil sampel dari kelas 5 SD N 1 Tawangharjo sebanyak 23 siswa.

Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen observasi dan tes. Menurut Rumina (2024) Teknik pengumpulan data adalah proses mengumpulkan data sebagai dasar penelitian. Instrumen observasi digunakan untuk melihat kreativitas siswa menggunakan lembar observasi kreativitas yang berupa rubik. Rubik pengukuran yang digunakan yaitu dengan jawaban 1-4 (kurang, cukup, baik, sangat baik). Sedangkan instrument tes digunakan untuk mengukur kuantitas dan kualitas (Suwanto, 2022). Dalam penelitian ini instrumen tes berisi 15 soal pilihan ganda yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa. Setelah selesai melakukan penelitian maka data yang sudah terkumpul selanjutnya dianalisis sesuai dengan metode analisis statistik deskriptif, uji normalitas, uji N-Gain dan uji hipotesis menggunakan *paired sample t-test*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

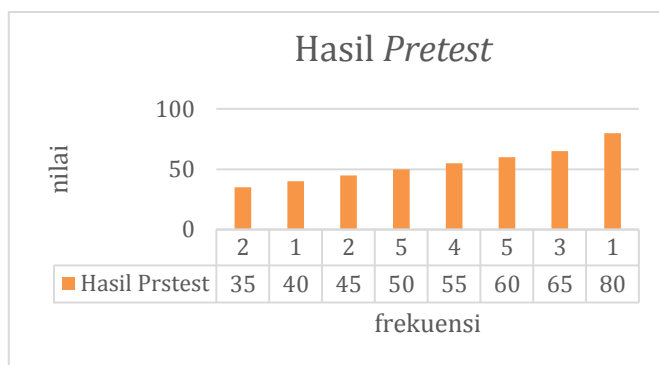
Kreativitas siswa dapat diketahui melalui hasil observasi, sedangkan pada tingkat awal hasil belajar siswa diketahui melalui *pretest* siswa. Berdasarkan data tersebut maka dilakukan uji normalitas dan uji-t. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data berdistribusi normal. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi $< 0,05$ maka populasi berdistribusi normal. Jadi H_0 diterima dan data menunjukkan berdistribusi normal.

Berdasarkan data kreativitas siswa tahap akhir pada materi cahaya dan sifatnya diketahui bahwa kreativitas siswa mengalami peningkatan persentase. Berdasarkan hasil uji *paired sample t-test* kreativitas dari hasil uji statistik didapatkan nilai sig. $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dari hasil uji-t didapatkan t_{hitung} sebesar 8,92038 dan t_{tabel} dari df yaitu 22 sebesar 1,86003, dengan syarat jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, $8,92038 \geq 1,86003$. Artinya kreativitas siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan dengan rata-rata nilai yaitu sebesar 43,13 dan nilai kreativitas sebesar 86,3 maka kreativitas siswa sesudah diberi perlakuan mengalami peningkatan. Sehingga terdapat peningkatan signifikan pada siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan model PjBL.

Data N-Gain hasil observasi kreativitas siswa, diketahui bahwa pengaruh peningkatan kreativitas mencapai kriteria nilai rata-rata N-Gain sebesar 76,1238%. Perolehan N-Gain dalam persentase $g > 0,7$ dikategorikan g- Tinggi. Maka jenis tafsirannya adalah efektif, jadi

dapat disimpulkan bahwa penggunaan model PjBL ini efektif terhadap kreativitas siswa pada mata Pelajaran IPAS materi Cahaya dan Sifatnya.

Penerapan model *Project Based Learning* tidak hanya meningkatkan kreativitas siswa, tetapi juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa materi cahaya dan sifatnya. Pada penelitian ini peningkatan hasil belajar siswa materi cahaya dan sifatnya dari penggunaan model PjBL diukur menggunakan nilai *pretest* dan *posttest*. Perbedaan perlakuan yang diberikan bertujuan untuk mengetahui keefektifan penggunaan model PjBL terhadap peningkatan hasil belajar siswa materi cahaya dan sifatnya. Proses pembelajaran dilakukan menggunakan model PjBL dengan membuat proyek kotak sifat cahaya. Pembelajaran materi cahaya dan sifatnya dilakukan di kelas 5 dengan 2 kali pertemuan dalam waktu 4 JP X 45 menit. Pertemuan pertama, guru memberikan soal *pretest* sebelum memulai pembelajaran, dengan hasil yang ditunjukkan pada gambar 1. Setelah itu, guru menerangkan materi dan membagi kelompok untuk membuat proyek di pertemuan ke dua. Di pertemuan pertama ini siswa bersama kelompok mulai berdiskusi menentukan proyek, merancang proyek, dan menyusun jadwal pembuatan proyek.



Gambar 1 Hasil *Pretest*

Pertemuan kedua, guru melaksanakan proses pembelajaran menggunakan model PjBL dengan melakukan penyelesaian proyek dan penyusunan laporan bersama kelompok untuk dipresentasikan setelah pengerjaan. Dari penyelesaian proyek juga berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hal tersebut, terlihat dari penentuan produk kotak sifat cahaya yang sesuai dengan penerapan sifat cahaya dalam kehidupan, sehingga pengalaman belajar dengan membuat proyek tersebut tersimpan dalam memori siswa. Salah satu respon yang ditunjukkan siswa ketika membuat proyek yaitu siswa lancar dalam mengemukakan ide dan pendapatnya dalam penyelesaian proyek. Selain itu, siswa juga luwes dalam menyelesaikan masalah ketika mereka menemukan kesulitan dalam proses pembuatan proyek. Ide-ide dan gagasan yang mereka kemukakan juga asli dari pikiran mereka sendiri. Siswa juga berkreasi menambahkan hiasan-hiasan yang berbeda antar kelompoknya. Respon-respon yang ditunjukkan tersebut merupakan indikator dari kreativitas. Melalui pembuatan proyek siswa mampu meningkatkan kreativitas dan mampu memahami suatu materi dari pengalamannya. Langkah pembuatan proyek dalam pembelajaran PjBL sebagai berikut:

1. Guru membagi siswa dalam 5 kelompok sesuai sifat cahaya
2. Siswa menentukan proyek, merancang proyek, dan menyusun jadwal.

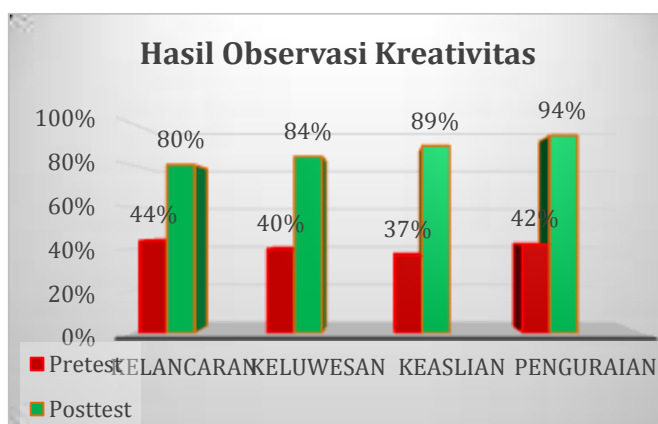
3. Siswa menyelesaikan pojek dan menyusun laporan
4. Siswa melakukan presentasi, teman serta guru menilai dan mengevaluasi

Kreativitas siswa dapat diamati melalui pembuatan proyek IPAS pada pembuatan kotak sifat cahaya. Suratno (2012) menjelaskan 4 indikator kreativitas yang dikembangkan oleh Guilford yaitu yang pertama kelancaran (*fluency*), kelancaran siswa dapat diamati dari proses pembelajaran, siswa lancar ketika mengungkapkan ide, gagasan, dan pendapatnya dalam penyusunan proyek. Siswa lancar memunculkan banyak cara dan tanggapan untuk menyelesaikan proyek. Siswa juga lancar dalam proses penyelesaian proyek dan lebih cepat dari teman yang lain.

Indikator kedua yaitu keluwesan (*flexibility*), keluwesan siswa dapat diamati ketika siswa dalam pembuatan proyek mengalami hambatan. Dilihat dari seberapa tepat siswa menyelesaikan hambatan-hambatan yang dialaminya. Selain itu, dilihat dari banyaknya siswa memunculkan alternatif atau cara untuk menyelesaikan hambatan yang dialami.

Kemudian yang ketiga adalah keaslian (*originality*) yang dapat diamati dari seberapa beda proyek yang dibuat antar kelompok. Semakin berbeda alat, bahan, dan rancangan yang dibuat maka akan semakin terlihat keaslian mereka dalam menyusun proyek sesuai pikiran mereka sendiri. Sedangkan yang terakhir yaitu penguraian (*elaboration*) dapat diamati dari komponen-komponen penyusunan laporan. Semakin lengkap keterangan yang diberikan maka semakin terlihat bentuk penguraiannya. Hal inilah yang akan memotivasi siswa untuk menciptakan karya-karya baru yang dapat mengembangkan kreativitas siswa. Sehingga dengan bimbingan guru dalam pembuatan proyek siswa dapat menyelesaikan proyek kotak sifat cahaya. Melalui percobaan IPAS siswa dapat meningkatkan kreativitas dan mampu meningkatkan pemahaman suatu materi dari pengalamannya.

Hasil kreativitas siswa sebelum dan sesudah pembuatan proyek pada pembelajaran IPAS cahaya dan sifatnya melalui PjBL dari penilaian observasi kreativitas siswa dapat diamati pada gambar 2 sebagai berikut:

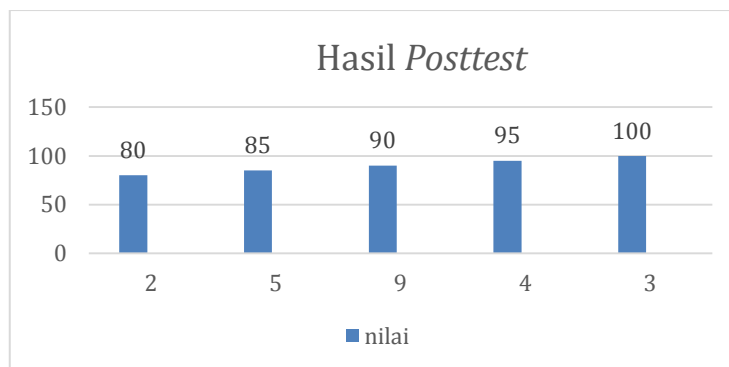


Gambar 2 Hasil Observasi Kreativitas

Data hasil observasi yang diamati dari 23 siswa kelas 5 SD N 1 Tawangharjo diperoleh bahwa indikator kreativitas siswa aspek kelancaran sebelum diberi perlakuan pembelajaran

model PjBL berjumlah 44% dan sesudah melakukan PjBL menjadi 80%, keluwesan dari berjumlah 40% menjadi 84%, keaslian dari 37% menjadi 89%, dan penguraian dari berjumlah 42% menjadi 94%. Sehingga mayoritas atau sebagian besar kreativitas siswa mengalami peningkatan dari tergolong rendah ke tergolong tinggi. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Kusmiati (2022) yang membuktikan pembelajaran *Project Based Learning* berpengaruh dalam meningkatkan kreativitas siswa SD.

Posttest materi cahaya dan sifatnya dilakukan setelah pembelajaran selesai. Siswa mengerjakan soal *posttest* yang dibagikan guru untuk mengukur hasil belajar siswa. Hasil *posttest* ditunjukkan pada Gambar 3 berikut:



Gambar 3 Hasil *Posttest*

Nilai *posttest* materi cahaya dan sifatnya diperoleh rata-rata nilai yaitu sebesar 90,2 sedangkan *pretest* diperoleh rata-rata sebesar 54,13. Oleh karena itu, dilihat dari hasil *posttest* dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata materi cahaya dan sifatnya lebih tinggi dari nilai *pretest*. Nilai rata-rata *posttest* ini selanjutnya digunakan untuk membuktikan hipotesis penelitian dengan menggunakan uji-t.

Data hasil belajar pada materi cahaya dan sifatnya diketahui bahwa dari hasil uji-t *paired sample t-test* didapatkan t_{hitung} sebesar 8,52223 dan t_{tabel} dari df yaitu 22 sebesar 1,77701, dengan syarat jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, $8,52223 \geq 1,77701$. Artinya rata-rata hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan dengan rata-rata nilai yaitu sebesar 54,13 dan nilai hasil belajar sebesar 90,2 maka hasil belajar siswa sesudah diberi perlakuan mengalami peningkatan. Hal ini dapat disimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran materi cahaya dan sifatnya dengan menggunakan model *Project Based Learning* melalui pembuatan proyek efektif dalam meningkatkan hasil belajar dari pada proses pembelajaran menggunakan model konvensional dengan metode ceramah.

Data N-Gain hasil belajar materi cahaya dan sifatnya diketahui, bahwa pengaruh peningkatan hasil belajar mencapai kriteria nilai rata-rata N-Gain sebesar 79,4984%. Perolehan N-Gain dalam persentase $g > 0,7$ dikategorikan g- Tinggi. Maka jenis tafsirannya adalah efektif, jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan model PjBL ini efektif terhadap hasil belajar siswa pada mata Pelajaran IPAS materi Cahaya dan Sifatnya.

Berdasarkan perhitungan siswa kelas 5 mendapatkan rata-rata *pretest* 54,1304 yaitu 1 siswa mendapatkan tuntas dengan persentase 4%, sedangkan pada *posttest* mendapatkan rata-rata 90,2174 yaitu 23 siswa mendapatkan tuntas dengan persentase 100%. Jadi dapat

disimpulkan bahwa penggunaan model PjBL ini efektif terhadap hasil belajar siswa pada mata Pelajaran IPAS materi Cahaya dan Sifatnya. Hal ini sesuai dengan pendapat Miftah (2024) bahwa hasil belajar yang baik menunjukkan keberhasilan dalam kegiatan belajar mengajar dengan melakukan pengukuran hasil belajar menggunakan serangkaian tes.

Berdasarkan data hasil kreativitas dan hasil belajar siswa yang diperoleh, maka pelaksanaan pembelajaran model PjBL sudah baik dan siswa berhasil mengikuti pembelajaran sehingga terjadi peningkatan pada hasil belajar siswa dengan diterapkannya model PjBL. Artinya model pembelajaran PjBL efektif terhadap kreativitas dan hasil belajar IPAS siswa kelas 5 SD N 1 Tawangharjo. Hal ini sejalan dengan hasil temuan oleh Natty (2019) yang menunjukkan peningkatan kreativitas dan hasil belajar melalui penerapan model *Project Based Learning* pada siswa kelas 3 SD.

SIMPULAN

Berdasarkan dari hasil penelitian serta pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa model *Project Based Learning* (PjBL) efektif terhadap kreativitas dan hasil belajar IPAS siswa kelas 5 SD N 1 Tawangharjo. Hal ini dibuktikan dengan pengujian hipotesis menggunakan uji-t *paired sample t-test* yaitu terhadap 1) kreativitas, didapatkan hasil t_{df} yaitu 22 sebesar 1,86003, 2) hasil belajar, didapatkan hasil dengan t_{df} yaitu 22 sebesar 1,77701. Hasil keduanya melebihi nilai t_{tabel} dengan uji hipotesis H_a ditolak dan H_o diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model *Project Based Learning* efektif terhadap kreativitas dan hasil belajar IPAS pada siswa kelas 5 SD N 1 Tawangharjo.

DAFTAR PUSTAKA

- Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). Desain kuasi eksperimen dalam pendidikan: Literatur review. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3).
- Kusmiati, K. (2022). Pengaruh model pembelajaran project based learning terhadap kreativitas siswa sekolah dasar. *Educator: Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik dan Kependidikan*, 2(2), 206-211.
- Meilani, D., Dantes, N., & Tika, I. N. (2020). Jurnal Elementary Pengaruh Implementasi Pembelajaran Saintifik Berbasis Keterampilan Belajar Dan Berinovasi 4C Terhadap Hasil Belajar IPA Dengan Kovariabel Sikap Ilmiah Pada Peserta Didik Kelas V SD Gugus 15 Kecamatan Buleleng. *Jurnal Elementary*, 3(1), 1-5. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/elementary>
- Miftah, N. A., Hanifah, N., & Nugraha, R. G. (2024). Penerapan Project Based Learning pada Tema 3 Benda di Sekitarku untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Kelas III SD Negeri 4 Cindaga. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(1), 219-230.
- Nababan, D., Marpaung, A. K., & Koresy, A. (2023). Strategi Pembelajaran *Project Based Learning* (Pjbl). *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 2(2), 706-719
- Natty, R. A., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2019). Peningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran project based learning di sekolah dasar. *Jurnal basicedu*, 3(4), 1082-1092.

- Nuvitalia, D. (2014). Pembelajaran Berbasis Proyek pada Mata Kuliah Fisika Lingkungan Untuk Menumbuhkan Kepedulian Pada Lingkungan.
- Redhana, I. W. (2019). Mengembangkan keterampilan abad ke-21 dalam pembelajaran kimia. *Jurnal inovasi pendidikan kimia*, 13(1).
- Rumina, R. (2024). Teknik Pengumpulan Data Dalam Penelitian Pendidikan. *ILJ: Islamic Learning Journal*, 2(1), 157-177.
- Reffiane, F., Sudarmin, S., Wiyanto, W., & Saptano, S. (2020). Analisis Penggunaan LMS SPADA UPGRIS pada Mata Kuliah IPA Program Studi S1 PGSD Universitas PGRI Semarang dengan Pendekatan Etno-STEM. In *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana* (Vol. 3, No. 1, pp. 898-901). Daniel, W.W. (1980). *Statistika nonparametrik terapan*. (Terjemahan Tri Kuntjoro). Jakarta : Gramedia.
- Setyosari, Punaji. (2020). Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan. Jakarta: Kencana.
- Sudjana, S. (2005). Metode Statistika Edisi ke-6. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. 2016. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta
- Suratno, T. (2012). Pengembangan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar. *Sampoerna Fondation Institutut*.
- Suwarto, M. P., & Musa, M. Z. B. (2022). Karakteristik Tes Ilmu Pengetahuan Alam. *Jurnal Pendidikan*, 31(1), 109-120.