

Penerapan Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kreativitas Kelas IIC Pada Pembelajaran Tematik

Septiana Arum Pangestuningtyas^{1*}, Esti Harini^{2*}, Margareta Shelly Adelina^{3*}

¹ PPG Prajabatan PGSD, Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Yogyakarta

² Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Yogyakarta

³ SD Negeri Glagah, Yogyakarta

*email: septianaarump26@gmail.com

Abstrak: Kreativitas merupakan keterampilan abad 21 yang sangat dibutuhkan. Guru perlu untuk membantu peserta didik meningkatkan daya kreativitas mereka melalui proses pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, diperlukan suatu upaya untuk mendorong peserta didik terlibat langsung melakukan karyanya sekaligus memecahkan masalah dalam pembelajaran. Salah satunya dengan menerapkan model Project Based Learning. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kreativitas belajar peserta didik dengan menggunakan model Project Based Learning di kelas IIC SD Negeri Glagah Yogyakarta. Metode penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IIC SD Negeri Glagah Yogyakarta tahun ajaran 2023/2024 yang terdiri dari 27 peserta didik. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi aktivitas peserta didik, dan lembar observasi kreativitas peserta didik. Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh aktivitas peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran pada siklus I skor 75% dengan kategori baik, dan meningkat pada siklus II memperoleh skor 82,5% dengan kategori baik sekali. Dari pengolahan tingkat kreativitas peserta didik pada siklus I skor 71,01% dengan kategori cukup kreatif dan meningkat pada siklus II memperoleh 80,03% dengan kategori kreatif. Dengan demikian model Project Based Learning dapat meningkatkan kreativitas belajar peserta didik di kelas IIC SD Negeri Glagah Yogyakarta

Kata Kunci: *Kreativitas_1; Project Based Learning (PjBL)_2; Pembelajaran Tematik*

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan saat ini dituntut mampu membekali para peserta didik dengan keterampilan abad 21. Keterampilan yang dimaksud adalah kemampuan peserta didik untuk berpikir kritis dan memecahkan masalah, kreatif, inovasi, serta keterampilan berkomunikasi dan kolaborasi. Pendidikan dalam pembelajaran sangat berperan penting yaitu memberikan pengetahuan pada peserta didik, maka perlu adanya mewujudkan suasana belajar dalam proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan profesi dirinya untuk memiliki kekuatan dalam Pendidikan paradigma baru yaitu perprofil pelajar Pancasila. Harapannya bahwa guru dengan peserta didik saling berinteraksi selama proses pembelajaran, agar terciptalah suasana belajar guru dan peserta didik berinteraksi aktif, maka guru perlu memberikan kebebasan belajar pada peserta didik yang kreatif dan berpartisipasi mengembangkan ide-ide yang dimiliki dalam kegiatan pembelajaran. Dalam pembelajaran guru harus dapat mendorong peserta didik agar mereka mampu menuangkan ide atau gagasan untuk perkembangan kreativitas peserta didik melalui memberi kesempatan kepada peserta didik untuk berbicara, bertanya, mengemukakan pendapat, membuat suatu karya atau produk, dan lain sebagainya, sehingga kreativitas dapat tertanam dengan baik

**Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa
Vol. 2, No. 1, 2023, 752**

Septiana Arum Pangestuningtyas, Esti Harini, & Margareta Shelly Adelina

pada peserta didik.

Keberhasilan suatu kegiatan pembelajaran juga dipengaruhi oleh model pembelajaran. Sebagai seorang guru diharapkan dapat memilih dan menentukan model pembelajaran dengan tepat sehingga tujuan dari pembelajaran akan tercapai. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan guru dalam proses pembelajaran yaitu model pembelajaran Project Based Learning. Berdasarkan tujuan penelitian diatas adalah mendeskripsikan tentang penerapan pembelajara Project Based Learning (PjBL) untuk meningkatkan kreativitas peserta didik kelas IIIC SD Negeri Glagah.

Harapan guru selama proses pembelajaran dikelas peserta didik dapat saling berinteraksi selama proses pembelajaran, agar terciptanya suasana belajar guru dan peserta didik yang aktif. Dalam kegiatan pembelajaran peserta didik dapat mengembangkan ide-ide yang dimilikinya dan guru memberikan kebebasan belajar kepada peserta didik untuk menjadi peserta didik yang kreatif dalam proses pembelajaran berlangsung (Alzoubi et al., 2016). Untuk memunculkan kreativitas pada peserta didik, guru dalam proses pembelajaran harus dapat memberikan dorongan kepada peserta didik agar mereka mampu menuangkan gagasan atau ide untuk perkembangan kreativitas melalui mengemukakan pendapat, bertanya, memberi kesempatan peserta didik untuk berbicara, membuat suatu produk atau karya, dan lain sebagainya (Utami et al., 2018)

Indikator kreativitas adalah kefasihan/kelancaran (fluency), keluwesan/luwes (flexibility), kebaruan (novelty), dan keterincian (elaboration). Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan suatu hal yang baru, sehingga peserta didik dapat memberikan pendapat atau gagasan untuk memecahkan masalah dalam penerapannya atau untuk mendapatkan pandangan lain tentang hubungan-hubungan baru antara unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya. Kreativitas peserta didik dapat tumbuh ketika terlibat langsung dalam proses pembelajaran (Siregar, 2020)

Beberapa penelitian telah dilakukan untuk meningkatkan kreativitas peserta didik, diantaranya penelitian Widia dkk, Menunjukkan bahwa adanya pengaruh model PjBL (Project Based Learning) sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, dapat mencapai keberhasilan dalam proses pembelajaran. ini dapat dilihat pada persentase hasil penelitian sikap percaya diri yang selalu meningkat. Penelitian yang dilakukan peneliti tahun 2014, dilaksanakan dengan III siklus. Pada siklus I sebesar 77,2% belum terlihat peningkatan, pada pelaksanaan siklus II sudah terjadi peningkatan sebesar 88,6% aktivitas peserta didik dalam kegiatan pembelajaran lebih aktif, sikap percaya diri dan hasil belajar peserta didik meningkat, dan pada siklus III yaitu 93% terjadi peningkatan yang sangat baik, peserta didik lebih aktif bertukar pikiran untuk memenuhi informasi untuk menyelesaikan tugas-tugasnya

Berdasar hasil observasi dan wawancara guru kelas IIIC SD Negeri Glagah pada tanggal 14 Juli 2023, diperoleh informasi bahwa peserta didik kurang memiliki rasa ingin tahu; peserta didik jarang mengungkapkan ide, pendapat, maupun pertanyaan; peserta didik kurang mampu mengembangkan ide sehingga belum mampu menghasilkan gagasan ataupun produk yang kreatif; pembelajaran bersumber dari buku peserta didik; belum menerapkan pembelajaran yang memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk menumbuhkembangkan kreativitas peserta didik; dan peserta didik mudah bosan pada kegiatan pembelajaran sehingga membuat gaduh dalam kelas. Lingkup penelitian difokuskan pada peserta didik kurang memiliki rasa ingin tahu; peserta didik jarang

**Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa
Vol. 2, No. 1, 2023, 753**

Septiana Arum Pangestuningtyas, Esti Harini, & Margareta Shelly Adelina

mengungkapkan ide, pendapat, maupun pertanyaan; dan peserta didik kurang mampu mengembangkan ide sehingga belum mampu menghasilkan gagasan ataupun produk yang kreatif. Dari permasalahan di atas, dapat disimpulkan satu fokus permasalahan, yaitu kreativitas peserta didik kelas IIC SD Negeri Glagah rendah.

Rendahnya kreativitas peserta didik kelas IIC ini dapat ditingkatkan dengan salah satu model pembelajaran yang mampu memberikan kesempatan bagi guru dan peserta didik untuk membentuk lingkungan pembelajaran yang mampu menumbuhkembangkan kreativitas peserta didik. Salah satu model pembelajaran dalam Kurikulum 2013 yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan kreativitasnya adalah model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*). Hal ini juga didukung dengan apa yang disebutkan oleh Sani (2015: 24), bahwa ide membuat proyek membutuhkan kreativitas peserta didik. Abidin (dalam Kusumaningrum & Djukri, 2016: 242) juga menyebutkan bahwa model pembelajaran berbasis proyek dinilai sebagai salah satu model pembelajaran yang sangat baik dalam mengembangkan berbagai keterampilan dasar yang harus dimiliki peserta didik seperti keterampilan membuat keputusan, kemampuan berkegiatan dan kemampuan memecahkan masalah.

Salah satu upaya yang dilakukan dalam meningkatkan kreativitas peserta didik di kelas IIC SD Negeri Glagah pada pembelajaran tematik dengan menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning*. Model ini dapat mengatasi permasalahan pembelajaran yang dialami peserta didik karena model ini menerapkan peserta didik melakukan kegiatan mendesain, mengumpulkan informasi, kolaborasi dalam kerjasama antar kelompok, dan menghasilkan produk nyata. Sintak model *Project Based Learning* terdiri dari 6 tahap yakni; (1) penentuan pertanyaan mendasar, (2) penyusunan perencanaan proyek, (3) penyusunan jadwal, (4) pemantauan peserta didik dan kemajuan proyek, (5) penilaian hasil, dan (6) evaluasi pengalaman (Rifai et al., 2020)

Berdasarkan uraian di atas, maka perlu adanya penelitian terhadap masalah di atas. Oleh karena itu, tujuan penelitian kelas ini "untuk meningkatkan kreativitas peserta didik kelas IIC SD Negeri Glagah Yogyakarta dengan menggunakan *Project-Based Learning* (PjBL)".

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif yang terdiri dari 2 Siklus dan setiap siklus selama dua siklus dengan empat tahapan yang saling terkait dalam tiap siklusnya yaitu: rencana (planning), tindakan (action), pengamatan (observation), dan yang terakhir refleksi (reflection). PTK merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama (Arikunto, dkk. 2013: 3).

Waktu dan Tempat Penelitian

**Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa
Vol. 2, No. 1, 2023, 754**

Septiana Arum Pangestuningtyas, Esti Harini, & Margareta Shelly Adelina

Penelitian ini dilakukan selama 2 bulan yaitu pada bulan Juli dan Agustus 2023. Penelitian ini dilakukan selama 2 siklus dengan tahap pelaksanaan meliputi penyusunan rencana, pelaksanaan tindakan dan observasi, serta refleksi. Penelitian ini berlokasi di SD Negeri Glagah Yogyakarta.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IIC SD Negeri Glagah Tahun Pelajaran 2023/2024 yang berjumlah 27 peserta didik. Terdiri dari 13 peserta didik laki-laki dan 14 peserta didik perempuan. Objek penelitian ini adalah kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas kolaborasi karena penelitian ini melibatkan kerjasama antara guru pamong dan Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) dan peneliti. Peneliti berperan sebagai pelaksana proses pembelajaran, sedangkan guru dan DPL serta rekan sejawat mahapeserta didik berperan sebagai pengamat (observer).

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data berupa lembar observasi. lembar observasi digunakan untuk mengamati proses pembelajaran yang berlangsung di kelas menggunakan model PjBL dan mengobservasi kreativitas peserta didik didalam kelas. Data yang diperoleh berupa data deskriptif kualitatif, hal ini disebabkan data yang diperoleh berdasarkan hasil observasi guru dan peserta didik berupa penjelasan atau keterangan berupa data kualitatif. Selanjutnya data yang diperoleh dikualifikasikan dengan skor yang sudah ditentukan berdasarkan pada pedoman Skala Likert (Mukaromah et al., 2013).

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif kualitatif, hal ini disebabkan data yang diperoleh berdasarkan hasil observasi guru dan peserta didik berupa penjelasan atau keterangan berupa data kualitatif. Selanjutnya data yang diperoleh dikualifikasikan dengan skor yang sudah ditentukan berdasarkan pada pedoman Skala Likert dengan membandingkan perkembangan kreativitas peserta didik dari siklus I ke siklus II.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Siklus 1

Pada deskripsi siklus I akan membahas tentang tahap rencana tindakan, pelaksanaan tindakan dan observasi, hasil observasi, hasil tindakan, dan refleksi. Kegiatan pembelajaran pada siklus 1 dilaksanakan dalam 2 pertemuan.

- a. Perencanaan Tindakan Siklus 1

**Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa
Vol. 2, No. 1, 2023, 755**

Septiana Arum Pangestuningtyas, Esti Harini, & Margareta Shelly Adelina

Sebelum melakukan Tindakan, guru terlebih dahulu mempersiapkan berbagai hal yang mendukung dalam menggunakan model pembelajaran PjBL yang nantinya dapat meningkatkan kreativitas peserta didik. Adapun persiapan yang dilakukan dalam menyiapkan perangkat pembelajaran antara lain: RPP, Bahan Ajar, LKPD, dan media konkret serta alat dan bahan membuat proyek.

Penulis menggunakan instrumen untuk mengumpulkan data. Instrumen pengumpulan data berupa rubrik penilaian kreativitas, lembar penilain kreativitas, lembar hasil penilaian kreativitas. Digunakan untuk mengetahui peningkatan kreativitas peserta didik. Peneliti juga menggunakan lembar observasi pelaksanaan pembelajaran menggunakan model PjBL, lembar observasi pelaksanaan sebagai bahan untuk mengetahui aktivitas selama proses pembelajaran mulai dari berdoa sampai akhir kegiatan pembelajaran.

Langkah-langkah pembelajaran yang dirancang disesuaikan dengan pembelajaran Project Based Learning (PjBL). Peneliti menyiapkan lembar observasi penerapan Project Based Learning (PjBL) untuk mengecek implementasi guru oleh observer. Lembar observasi ini digunakan peneliti untuk mengetahui lebih jelas tindakan yang dilakukan di kelas dengan langkah-langkah yang sudah dirancang.

b. Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Pelaksanaan tindakan kelas pada siklus I dilaksanakan sebanyak dua pertemuan. Alolasi waktu setiap pertemuan 4 x 35 menit. Pelaksanaan tindakan yang dilakukan pada tahap ini sesuai dengan rencana yang telah direncanakan. Adapun langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut.

1) Pertemuan Pertama

Pertemuan I pada siklus 1 dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 25 Juli 2023. Kelas IIIC SD Negeri 03 Glagah ada 2 peserta didik tidak berangkat dan saat pelaksanaan pembelajaran begitu antusias mengikuti kegiatan pembelajaran. Untuk mengamati kegiatan guru dan peserta didik peneliti meminta 1 observer merupakan rekan sejawat. Untuk mengamati kreativitas peserta didik guru menilai sendiri dari kegiatan pembelajaran pertemuan pertama hingga pertemuan kedua.

Sesuai rencana yang akan dilaksanakan dalam kegiatan awal pembelajaran guru menyiapkan peserta didik dan menyampaikan tujuan dalam kegiatan pembelajaran. Kemudian untuk mengeksplor pengetahuan peserta didik, guru memberikan pertanyaan esensial yang diawali dengan memberikan permasalahan dengan memberikan gabungan gambar segitiga dan susunan rumah. Sebelum membuat produk peserta didik dibentuk menjadi 5 kelompok yang setiap kelompoknya terdiri dari 4 peserta didik. Ketua kelompok yang sudah ditunjuk guru meamandu anggotanya untuk membuat organisasi kelompok dalam pembuatan proyek. Sebelum kelompok membuat rancangan tahapan pembuatan proyek guru menyampaikan aturan dalam persiapan, pelaksanaan maupun penyelesaian proyek. Peserta didik secara berkelompok merancang tahapan penyelesaian produk berupa nama proyek, waktu yang dibutuhkan, hal yang dilaporkan, bangun yang dibutuhkan, alat dan bahan yang digunakan. Setiap kelompok membuat jadwal tahapan pelaksanaan pembuatan produk dilengkapi waktu yang dibutuhkan setiap tahapannya dan koordinator atau penanggung jawabnya. Guru memantau kinerja peserta didik. Peserta didik yang merasa kesulitan meminta bantuan guru. Peserta didik secara

**Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa
Vol. 2, No. 1, 2023, 756**

Septiana Arum Pangestuningtyas, Esti Harini, & Margareta Shelly Adelina

berkelompok mempresentasikan hasil pembuatan tahapan tahapan perkembangan manusia yang sudah dilakukan dengan menjawab pertanyaan berikut. Tunjukkan masing-masing tahapan perkembangan dan pertumbuhan manusia. Guru memberikan tanggapan dan umpan balik. Peserta didik membuat refleksi tentang kegiatan pembuatan proyek dengan menuliskan pengalaman yang di dapat selama membuat proyek. Refleksi ini ditulis dalam bentuk cerita sehingga peserta didik bisa menyampaikan secara mendalam apa yang mereka rasakan saat proses pembuatan proyek. Peserta didik membuat evaluasi di akhir pertemuan tentang tahapan perkembangan manusia

2) Pertemuan kedua

Pertemuan kedua pada siklus ke 1 dilaksanakan hari Rabu, 2 Agustus 2023. Pertemuan I pada siklus 1 dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 25 Juli 2023. Kelas IIC SD Negeri 03 Glagah ada 2 peserta didik tidak berangkat dan saat pelaksanaan pembelajaran begitu antusias mengikuti kegiatan pembelajaran. Untuk mengamati kegiatan guru dan peserta didik peneliti meminta 1 observer merupakan rekan sejawat. Untuk mengamati kreativitas peserta didik guru menilai sendiri dari kegiatan pembelajaran pertemuan pertama hingga pertemuan kedua.

Sesuai rencana yang akan dilaksanakan dalam kegiatan awal pembelajaran guru menyiapkan peserta didik dan menyampaikan tujuan dalam kegiatan pembelajaran. Kemudian untuk mengeksplor pengetahuan peserta didik, guru memberikan pertanyaan esensial yang diawali dengan memberikan permasalahan dengan memberikan gabungan gambar segitiga dan susunan rumah. Sebelum membuat produk peserta didik dibentuk menjadi 5 kelompok yang setiap kelompoknya terdiri dari 4 peserta didik. Ketua kelompok yang sudah ditunjuk guru meamandu anggotanya untuk membuat organisasi kelompok dalam pembuatan proyek. Sebelum kelompok membuat rancangan tahapan pembuatan proyek guru menyampaikan aturan dalam persiapan, pelaksanaan maupun penyelesaian proyek. Setiap kelompok akan mendapatkan satu misi yaitu membuat diorama daur hidup hewan. (critical thinking) Peserta didik mendapatkan arahan guru untuk melaksanakan "Masing-masing kelompok akan mendapatkan satu amplop yang berisi satu gambar tahapan perkembangan. Peserta didik menyimak penjelasan guru tentang proyek yang akan dikerjakan yaitu membuat "Diorama Daur Hidup Hewan" Peserta didik dan guru membuat kesepakatan waktu yang 30 menit akan digunakan dalam pembuatan diorama daur hidup hewan. Peserta didik dan guru menyusun jadwal untuk membuat tahapan perkembangan hewan. Pembuatan akan dilakukan selama pembelajaran di kelas dengan jadwal sebagai berikut. Guru sudah mempersiapkan alat dan bahan pada hari sebelumnya Pada saat pembelajaran peserta didik mempersiapkan lem dan kertas origami Peserta didik membuat proyek selama 30 menit. Peserta didik secara berkelompok merancang tahapan penyelesaian produk berupa nama proyek, waktu yang dibutuhkan, hal yang dilaporkan, yang dibutuhkan, alat dan bahan yang digunakan. Setiap kelompok membuat jadwal tahapan pelaksanaan pembuatan produk dilengkapi waktu yang dibutuhkan setiap tahapannya dan koordinator atau penanggung jawabnya. Guru memantau kinerja peserta didik. Peserta didik yang merasa kesulitan meminta bantuan guru.

**Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa
Vol. 2, No. 1, 2023, 757**

Septiana Arum Pangestuningtyas, Esti Harini, & Margareta Shelly Adelina

Peserta didik secara berkelompok mempresentasikan hasil pembuatan diorama daur hidup hewan yang sudah dilakukan dengan menjawab pertanyaan berikut. Tunjukkan masing-masing diorama daur hidup hewan. Guru memberikan tanggapan dan umpan balik. Peserta didik membuat refleksi tentang kegiatan pembuatan proyek dengan menuliskan pengalaman yang di dapat selama membuat proyek. Refleksi ini ditulis dalam bentuk cerita sehingga peserta didik bisa menyampaikan secara mendalam apa yang mereka rasakan saat proses pembuatan proyek. Peserta didik membuat evaluasi di akhir pertemuan tentang tahapan diorama daur hidup hewan

3) Pengamatan/ Observasi Siklus 1

Observasi dilakukan selama proses kegiatan pembelajaran siklus pertama berlangsung. Observasi pada kegiatan guru dilakukan selama pembelajaran Project Based Learning (PjBL) dalam 2 pertemuan. Observasi dilakukan terhadap aktivitas peserta didik berdasarkan pengamatan observer, serta tingkat kreativitas peserta didik.

a) Observasi Aktivitas Peserta didik dalam Pelaksanaan Model PjBL

Pengamatan terhadap aktivitas guru dengan menggunakan instrument berupa lembar observasi yang dilakukan oleh seorang rekan sejawat yang merupakan rekan mahapeserta didik PPG Prajabatan yaitu Hafifah Anissa Putri, S.Pd. hasil pengamatan aktivitas peserta didik pada siklus I terlihat peserta didik masih kurang dalam berbagai hal diantaranya peserta didik masih kurang dalam mendengarkan penjelasan guru, peserta didik masih kurang dalam mengikuti instruksi guru dalam membuat kelompok, dalam mengerjakan LKPD peserta didik masih kurang mengikuti arahan yang diberikan guru, tidak hanya itu dalam berdiskusi peserta didik juga masih kurang sehingga berdampak peserta didik menjadi kurang dapat menanggapi hasil presentasi temannya dan peserta didik kurang mampu dalam menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Maka jumlah skor nilai secara keseluruhan yang mencakup kegiatan awal, kegiatan inti, kegiatan penutup memperoleh untuk pertemuan pertama diperoleh nilai persentase adalah 70 % sedangkan untuk pertemua kedua diperoleh adalah 75%. Dengan demikian nilai persentase berhasil signifikan adalah 75% berarti taraf keberhasilan aktivitas peserta didik berdasarkan data termasuk kedalam kategori baik, namun ada beberapa aspek aktivitas yang perlu diperbaiki lagi.

b) Pengamatan Kreativitas Peserta Didik menggunakan model PjBL

Pengamatan kreativitas peserta didik dalam Tema Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup Sub tema Pertumbuhan dan Perkembangan Manusia dan Hewan dan Diorama Daur Hidup Hewan dengan menggunakan menggunakan model project based learning dilakukan dengan menggunakan rubrik kreativitas peserta didik.

Hasil kreativitas peserta didik diperoleh dari hasil observasi guru selama kegiatan pembelajaran berlangsung selama 1 siklus. Observasi ini diamati dari kegiatan di pertemuan pertama, pelaksanaan di pertemuan kedua dan diakumulasikan. Peneliti kemudian membuat hasil rekapitulasi hasil kreativitas peserta didik dari pertemuan pertama, pertemuan kedua, dan pertemuan ketiga. Setelah itu peneliti menghitung skor yang didapat dari setiap anak untuk dikategorikan termasuk dalam kreativitas rendah, sedang, tinggi, atau sangat tinggi. Berdasarkan

**Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa
Vol. 2, No. 1, 2023, 758**

Septiana Arum Pangestuningtyas, Esti Harini, & Margareta Shelly Adelina

menunjukkan bahwa tingkat kreativitas peserta didik dapat diketahui melalui jumlah 27 peserta didik ybahwa tingkat kreativitas peserta didik masih dalam kategori cukup kreatif. Kategori tingkat kreativitas peserta didik dikatakan tuntas dalam kemampuan kreativitasnya apabila memperoleh nilai > 75 (dalam kategori kreatif dan sangat kreatif). Dengan demikian dapat dikatakan penerapan model project based learning pada siklus I kreativitas peserta didik belum meningkat.

4) Refleksi Siklus 1

Pada pertemuan yang pertama masih terdapat kekurangan yaitu guru kurang melibatkan peserta didik dalam kegiatan refleksi, dan peserta didik kurang berperan aktif. Namun pada pertemuan yang kedua kekurangan tersebut sudah berkurang, peserta didik sudah aktif tetapi belum semua peserta didik bisa terlibat dalam kegiatan refleksi. Dalam pertemuan terakhir keaktifan peserta didik mulai meningkat dengan berekspresi dalam membuat proyek. Mereka saling memberikan masukan untuk memberikan produk yang terbaik dalam kelompoknya.

Kekurangan yang terjadi disiklus I akan diperbaiki di siklus II sehingga pembelajaran yang dilakukan akan menghasilkan yang lebih baik lagi. Hal-hal yang perlu diperbaiki seperti pemberian kesempatan pada peserta didik untuk berperan langsung dalam pembuatan peraturan pelaksanaan proyek, dan pemberian kesempatan pada semua peserta didik untuk ikut serta dalam kegiatan refleksi. Dengan seperti itu semua peserta didik memiliki kesempatan yang sama untuk mengungkapkan pendapat dan berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Perlunya guru untuk memancing peserta didik dalam berkarya untuk meningkatkan kreativitas peserta didik dalam merencanakan sebuah produk. Pemberian pertanyaan yang esensial juga harus bersifat nyata atau yang benar-benar ada dalam kehidupan sehari-hari.

Siklus II

Pada deskripsi siklus II akan membahas tentang tahap rencana tindakan, pelaksanaan tindakan dan observasi, hasil observasi, hasil tindakan, dan refleksi seperti dilakukan di siklus 1. Kegiatan pembelajaran pada siklus II dilaksanakan dalam 2 pertemuan.

a. Perencanaan Tindakan Siklus II

Perencanaan pada siklus II yaitu memperbaiki kelemahan pada siklus I yang berdasarkan refleksi dari pengamat. Dalam tahap ini peneliti mempersiapkan beberapa hal, yaitu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran. Selain itu, peneliti juga menyiapkan alat dan media pembelajaran yang dibutuhkan dalam pembelajaran, seperti RPP, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), lembar pengamatan kegiatan guru, lembar pengamatan kegiatan peserta didik, dan rubrik kreativitas peserta didik yang semuanya dapat dilihat pada lampiran.

b. Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Pelaksanaan tindakan kelas pada siklus I dilaksanakan sebanyak dua pertemuan. Alolasi waktu setiap pertemuan 4 x 35 menit. Pelaksanaan tindakan yang dilakukan pada tahap ini sesuai dengan rencana yang telah direncanakan. Adapun langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut.

1) Pertemuan Pertama

Pertemuan I pada siklus II dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 8 Agustus 2023. Kelas IIIC SD Negeri 03 Glagah saat pelaksanaan pembelajaran begitu antusias mengikuti

**Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa
Vol. 2, No. 1, 2023, 759**

Septiana Arum Pangestuningtyas, Esti Harini, & Margareta Shelly Adelina

kegiatan pembelajaran. Untuk mengamati kegiatan guru dan peserta didik peneliti meminta 1 observer merupakan rekan sejawat. Untuk mengamati kreativitas peserta didik guru menilai sendiri dari kegiatan pembelajaran pertemuan pertama hingga pertemuan kedua. Pada penelitian ini penulis yang bertindak sebagai guru dalam pembelajaran dengan menggunakan model Project Based Learning pada materi tahapan pertumbuhan tumbuhan tomat dan semangka. Kegiatan pembelajaran dibagi kedalam tiga tahap, yaitu pendahuluan (kegiatan awal), kegiatan inti dan kegiatan akhir (penutup). Tahap-tahap tersebut sesuai dengan RPP (terlampir). Kegiatan awal yang dilakukan oleh guru adalah membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa sebelum belajar, mengkondisikan kelas dan guru melakukan apersepsi (menghubungkan pengetahuan peserta didik dengan materi yang akan diajarkan) dengan peserta didik. Guru Peserta didik memperhatikan gambar tentang kerja sama saat menanam tanaman. Apakah kalian menanam maupun menyiram? Mengapa kita setiap hari menyiram tanaman? Untuk apa? Peserta didik menjawab dengan pengalamannya masing-masing. Lalu guru menyampaikan tujuan pembelajaran serta menghubungkan materi yang dipelajari dengan materi sebelumnya, guru juga menjelaskan model pembelajaran yang akan dilakukan yaitu model Project Based Learning.

Tahap selanjutnya yaitu kegiatan inti. Guru menjelaskan pertumbuhan dan perkembangbiakan tumbuhan melalui media assembler edu. Guru memperlihatkan video tahapan tanaman tomat dan semangka. Peserta didik dan guru berdiskusi tentang pertanyaan mendasar "Supaya pembelajaran lebih menyenangkan bagaimana jika hari ini kita melakukan proyek membuat pop up book. Guru membagi peserta didik menjadi dalam 5 kelompok, serta menyajikan materi pembelajaran. Guru membagikan lembar kerja peserta didik (LKPD) serta alat dan bahan yang dibutuhkan untuk membuat. Peserta didik menyimak penjelasan guru tentang proyek yang akan dikerjakan yaitu membuat "Pop up book Daur Hidup tanaman". Peserta didik dan guru membuat kesepakatan waktu yang 45 menit akan digunakan dalam Pop up book Daur Hidup tanaman semangka dan tomat. Peserta didik dan guru menyusun jadwal untuk membuat tahapan perkembangan hewan. Pembuatan akan dilakukan selama pembelajaran di kelas dengan jadwal sebagai berikut. (LKPD 2). Guru sudah mempersiapkan alat dan bahan pada hari sebelumnya. Pada saat pembelajaran peserta didik mempersiapkan lem dan kertas origami. Peserta didik membuat proyek selama 30 menit. Bersama kelompok peserta didik mendiskusikan tentang pembuatan proyek dan saling bertanya jawab mengenai proyek yang akan dibuat. Selama pembuatan proyek berlangsung, guru sebagai fasilitator, yaitu membantu peserta didik jika mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran. Guru berkeliling mengawasi masing-masing kelompok saat bekerja, sambil mengevaluasi proses pembelajaran jika ada peserta didik yang rebut atau mengerjakan aktivitas yang tidak relevan dengan pembelajaran guru langsung membimbing dan mengajak peserta didik untuk belajar dengan baik. Setelah menyelesaikan proyek, masing-masing kelompok maju kedepan untuk mempresentasikan hasil dari proyek yang telah dibuat. Guru dan peserta didik lainnya menanggapi dari proyek yang telah mereka presentasikan. Kegiatan selanjutnya adalah kegiatan akhir (penutup). Pada tahap ini

**Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa
Vol. 2, No. 1, 2023, 760**

Septiana Arum Pangestuningtyas, Esti Harini, & Margareta Shelly Adelina

guru menanyakan kepada peserta didik apakah ada yang belum paham dan meminta kepada peserta didik untuk bertanya jika ada yang kurang paham tentang materi yang telah dipelajari. Selanjutnya, guru mengarahkan peserta didik menarik kesimpulan dari pembelajaran siklus II tersebut dan menguatkan kembali kesimpulan tersebut. Guru menyampaikan pesan moral, menutup pembelajaran dengan berdoa.

2) Pertemuan kedua

Pertemuan kedua pada siklus ke II dilaksanakan hari Selasa, 8 Agustus 2023. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan masih melanjutkan dipertemuan yang kedua tentang sifat-sifat bangun datar. Namun dalam pertemuan yang kedua ini peserta didik akan melakukan evaluasi pembelajaran untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik. Pertemuan kedua ini diawali dengan Kegiatan awal yang dilakukan oleh guru adalah membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa sebelum belajar, mengkondisikan kelas dan guru melakukan apersepsi (menghubungkan pengetahuan peserta didik dengan materi yang akan diajarkan) dengan bertanya dongeng "Mencari pohon buah" dengan media wayang hewan dan media panggung cerita. Guru meminta peserta didik untuk menyebutkan judul dongeng yang tepat berdasarkan gambar yang di tampilkan. Kemudian Guru menanyakan tentang siapa saja tokoh dan bagaimana sifat/ karakter dari setiap tokoh, dalam dongeng. Peserta didik dan guru berdiskusi tentang pertanyaan mendasar "Supaya pembelajaran lebih menyenangkan bagaimana jika hari ini kita melakukan proyek membuat video kalian bermain peran dengan wayang hewan dan tumbuhan melalui media panggung cerita? Tahap selanjutnya yaitu kegiatan inti. Pada tahap ini peserta didik melihat gambar tumbuhan yang telah disiapkan oleh guru didepan kelas kemudian guru bertanya mengenai gambar yang ditunjukkan. Guru menjelaskan materi tentang bagianbagian tumbuhan beserta fungsinya dengan serius dan lebih tegas dengan memperingatkan peserta didik untuk memperhatikan pembelajaran dengan baik dan peserta didik mendengarkan penjelasan guru mengenai materi yang diajarkan. Sebelum membuat produk peserta didik dibentuk menjadi 5 kelompok yang setiap kelompoknya terdiri dari 4 peserta didik. Ketua kelompok yang sudah ditunjuk guru meamandu anggotanya untuk membuat organisasi kelompok dalam pembuatan proyek. Sebelum kelompok membuat rancangan tahapan pembuatan proyek guru menyampaikan aturan dalam persiapan, pelaksanaan maupun penyelesaian proyek. Peserta didik secara berkelompok merancang tahapan penyelesaian produk berupa nama proyek, waktu yang dibutuhkan, hal yang dilaporkan, bangun yang dibutuhkan, alat dan bahan yang digunakan. Setelah rancangan jadi setiap kelompok mengkonsultasikan kepada guru untuk mendapatkan masukan, kritikan maupun saran. Peserta didik menyimak penjelasan guru tentang proyek yang akan dikerjakan yaitu membuat "Video bermain peran" Peserta didik dan guru membuat kesepakatan waktu yang 30 menit akan digunakan dalam pembuatan diorama daur hidup hewan. Peserta didik dan guru menyusun jadwal untuk membuat tahapan perkembangan hewan. Pembuatan akan dilakukan selama pembelajaran di kelas dengan jadwal sebagai berikut. (LKPD 2). Guru sudah mempersiapkan alat dan bahan pada hari sebelumnya. Pada saat pembelajaran setiap kelompok dibagi dalam bermain peran setiap tokoh, narrator atau yang memvidiokan. Peserta didik berlatih dengan kelompok dalam bermain peran. Peserta

**Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa
Vol. 2, No. 1, 2023, 761**

Septiana Arum Pangestuningtyas, Esti Harini, & Margareta Shelly Adelina

didik membuat projek selama 30 menit.

Bersama kelompok peserta didik mendiskusikan tentang pembuatan proyek dan saling bertanya jawab mengenai proyek yang akan dibuat. Selama pembuatan proyek berlangsung, guru sebagai fasilitator, yaitu membantu peserta didik jika mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran.

Guru berkeliling mengawasi masing-masing kelompok saat bekerja, sambil mengevaluasi proses pembelajaran. Setelah menyelesaikan proyek, masing-masing kelompok maju kedepan untuk mempresentasikan hasil dari proyek yang telah dibuat. Guru dan peserta didik lainnya menanggapi dari proyek yang telah mereka presentasikan. Pada tahap ini peserta didik sudah terlihat lebih serius dalam proses pembelajaran baik itu dalam mengerjakan tugas dan mendengarkan arahan guru. Kegiatan selanjutnya adalah kegiatan akhir (penutup). Pada tahap ini guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari, tidak hanya itu guru juga melakukan tanya jawab dengan peserta didik untuk mengetahui ketercapaian materi yang telah diajarkan kepada peserta didik. Sebelum pembelajaran ditutup guru menyampaikan pesan moral kepada peserta didik dan menutup pembelajaran dengan berdoa

3) Pengamatan/ Observasi Siklus II

Observasi dilakukan selama proses kegiatan pembelajaran siklus pertama berlangsung. Observasi pada kegiatan guru dilakukan selama pembelajaran Project Based Learning (PjBL) dalam 2 pertemuan. Observasi dilakukan terhadap aktivitas peserta didik berdasarkan pengamatan observer, serta tingkat kreativitas peserta didik setelahnya.

a) Observasi Aktivitas Peserta didik dalam Pelaksanaan Model PjBL

Pengamatan terhadap aktivitas guru dengan menggunakan instrument berupa lembar observasi yang dilakukan oleh seorang rekan sejawat yang merupakan rekan mahapeserta didik PPG Prajabatan yaitu Hafifah Anissa Putri, S.Pd. Hasil pengamatan aktivitas peserta didik pada siklus II jumlah skor nilai secara keseluruhan yang mencakup kegiatan awal, kegiatan inti, kegiatan penutup memperoleh untuk pertemua pertama diperoleh nilai persentase adalah 77 % sedangkan untuk pertemua kedua diperoleh demikian nilai persentase adalah 82,5%. Dengan demikian nilai persentase berhasil signifikan adalah 82,5% berarti taraf keberhasilan aktivitas peserta didik berdasarkan data termasuk kedalam kategori Sangat baik. Pada siklus II sudah ada perubahan dari sebelumnya dimana sekarang aspek penilaiannya dengan kategori baik sekali. Maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dengan menggunakan model project based learning terpenuhi/tercapai dengan target yang diinginkan sesuai dengan langkah-langkah yang ada di RPP.

b) Pengamatan Kreativitas Peserta Didik menggunakan model PjBL

Pengamatan kreativitas peserta didik dalam Tema Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup Sub tema Pertumbuhan dan Perkembangan Manusia dan Hewan dengan menggunakan menggunakan model project based learning dilakukan dengan menggunakan rubrik kreativitas peserta didik. Hasil kreativitas peserta didik diperoleh dari hasil observasi guru selama kegiatan

**Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa
Vol. 2, No. 1, 2023, 762**

Septiana Arum Pangestuningtyas, Esti Harini, & Margareta Shelly Adelina

pembelajaran berlangsung selama 1 siklus. Observasi ini diamati dari kegiatan di pertemuan pertama, pelaksanaan di pertemuan kedua dan diakumulasikan. Peneliti kemudian membuat hasil rekapitulasi hasil kreativitas peserta didik dari pertemuan pertama, pertemuan kedua, dan pertemuan ketiga. Setelah itu peneliti menghitung skor yang didapat dari setiap anak untuk dikategorikan termasuk dalam kreativitas rendah, sedang, tinggi, atau sangat tinggi. Dari hasil tingkat kreativitas peserta didik dapat diketahui melalui jumlah 27 peserta didik yang mampu mencapai kategori tingkat kreativitas peserta didik secara klasikal baru mencapai 80,03%, maka dapat dikatakan bahwa tingkat kreativitas peserta didik masih dalam kategori cukup kreatif. Kategori tingkat kreativitas peserta didik dikatakan tuntas dalam kemampuan kreativitasnya apabila memperoleh nilai > 75 (dalam kategori kreatif dan sangat kreatif). Dengan demikian dapat dikatakan penerapan model project based learning pada siklus II kreativitas peserta didik meningkat.

4) Refleksi Siklus II

Refleksi adalah kegiatan untuk mengingat dan melihat kembali pada tiap siklus untuk menyempurnakan untuk menyempurnakan pada siklus berikutnya. Dengan refleksi dapat mengetahui bahwa kegiatan pembelajaran cukup sesuai dengan rencana dan langkah-langkah yang sudah dirancang. Pada pertemuan yang pertama masih terdapat kekurangan yaitu guru kurang melibatkan peserta didik dalam kegiatan refleksi, dan peserta didik kurang berperan aktif. Namun pada pertemuan yang kedua kekurangan tersebut sudah berkurang, peserta didik sudah aktif tetapi belum semua peserta didik bisa terlibat dalam kegiatan refleksi. Dalam pertemuan terakhir keaktifan peserta didik mulai meningkat dengan berekspressi dalam membuat proyek. Mereka saling memberikan masukan untuk memberikan produk yang terbaik dalam kelompoknya. Dapat diketahui bahwa kemampuan aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran sudah dalam kategori sangat baik, tidak hanya itu aspek aktivitas peserta didik juga mengalami peningkatan. Upaya ini didukung oleh bagaimana cara guru mengelola proses pembelajaran hingga berdampak baik pada peserta didik dan juga meningkatkan kreativitas belajar peserta didik menjadi lebih meningkat. Dengan penerapan model project based learning peserta didik menjadi lebih aktif dan mengerjakan tugas lebih kreatif, serta proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Sesuai keseluruhan penelitian ini sudah sesuai dengan yang diharapkan maka oleh itu penelitian pada siklus selanjutnya diberhentikan.

Pembahasan

Penelitian dengan variabel kreativitas peserta didik dan model Project Based Learning (PjBL) dilaksanakan di kelas IIIC SD Negeri Glagah. Hasil penelitian ini akan membahas kreativitas peserta didik selama pembelajaran Tematik dengan menerapkan model Project Based Learning (PjBL). Setelah melakukan analisis data dari dua siklus yang dilaksanakan dengan model Project Based Learning (PjBL), maka didapatkan hasil yang menunjukkan adanya

**Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa
Vol. 2, No. 1, 2023, 763**

Septiana Arum Pangestuningtyas, Esti Harini, & Margareta Shelly Adelina

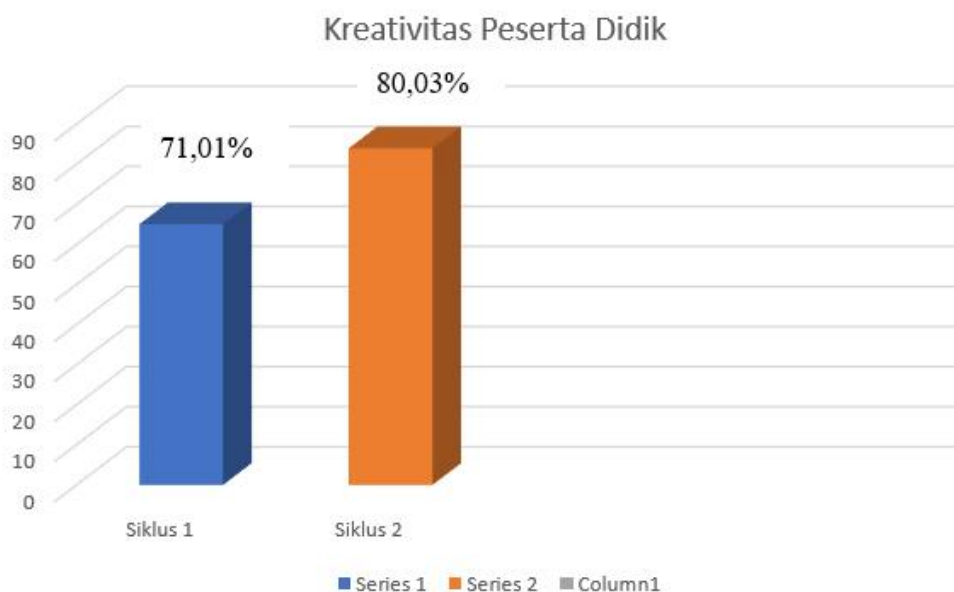
peningkatan kreativitas peserta didik selama proses pembelajaran, meningkatnya kreativitas membuat karya/produk yang dihasilkan peserta didik. Berdasarkan analisis yang dilakukan pada tiap akhir siklus diperoleh peningkatan ketuntasan belajar peserta didik dari siklus ke siklus. Analisis data observasi peningkatan kreativitas pada siklus I dan II peserta didik kelas IIIC SD Negeri Glagah dapat dilihat pada Tabel 1.

**Tabel 1. Tingkat Kreativitas Peserta Didik dalam Pelaksanaan Pembelajaran
Project Based Learning (PjBL)**

No	Indikator Kreativitas	Siklus 1		Siklus II	
		Per.1	Per.2	Per.1	Per.2
1	Keterampilan berpikir orisinil (orisinilitas)	59,25	68,60	73,35	75,90
2	Keterampilan berpikir luwes (fleksibility)	64,81	79,29	81,48	84,25
3	Keterampilan berpikir lancar (fluency)	68,03	75,81	78	78
4	Keterampilan berpikir rinci (elaboration)	73,40	78,92	83,3	86
Jumlah %		71,01		80,03	

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada siklus I dan siklus II tentang kemampuan kreativitas peserta didik, diperoleh 71,01% pada siklus I dan 80,03% pada siklus II. Dengan ketercapaian 80,03 % pada siklus II maka siklus diberhentikan karena telah mencapai kriteria keberhasilan. Oleh karena itu, penelitian cukup dilaksanakan sampai dengan siklus II dan tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya.

1. Kreativitas Peserta Didik dengan Penerapan Model Project Based Learning
Setiap peserta didik dikatakan kreatif jika jumlah skor yang diperolehnya minimal mencapai 12 dengan nilai 75, kreativitas peserta didik diukur menggunakan hasil proyek yang telah dilaksanakan. Hal ini dilakukan pada setiap siklus, sehingga tingkat kreativitas peserta didik meningkat sesuai yang diharapkan. Maka dari itu penelitian ini dilakukan sebanyak II siklus, dengan demikian untuk mengetahui tingkat kreativitas pada setiap siklus dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar 1. Presentase Presentase Tingkat Kreativitas Peserta Didik

Berdasarkan diagram diatas dapat menunjukkan bahwa tingkat kreativitas peserta didik secara klasikal melalui model pembelajaran project based learning dengan pembelajaran tematik diterapkan di kelas IIIC SD Negeri Glagah mengalami peningkatan pada setiap siklusnya, dari siklus I dengan nilai 71,01 dalam kategori cukup kreatif, kemudian mengalami peningkatan pada siklus II dengan nilai 80,03 dalam kategori sangat kreatif. Dari penjelasan tersebut jelas bahwa penerapan model project based learning mampu meningkatkan kreativitas belajar peserta didik di SD Negeri Glagah.

2. Aktivitas Peserta didik Selamat Proses Pembelajaran dengan Penerapan model *Project Based Learning*

Dari hasil yang telah dipaparkan sebelumnya, menunjukan adanya peningkatan aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran untuk setiap siklusnya. Peningkatan ini diukur berdasarkan nilai data yang diperoleh dari masing-masing siklus. Adapun peningkatan aktivitas peserta didik pada setiap siklus dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 2 Presentase Aktivitas Belajar Peserta Didik

Dapat disimpulkan bahwa aktivitas peserta didik dalam belajar mengajar dengan penerapan model project based learning pada tema peduli terhadap makhluk hidup dalam kategori baik sekali. Hal ini disebabkan karena Aktivitas peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran pada kegiatan awal, inti, dan penutup sudah terlaksana sesuai dengan langkah-langkah model project based learning dan sesuai dengan rencana yang telah disusun pada Perangkat pembelajaran pertemuan 1 dan 2.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Project Based Learning dapat meningkatkan kreativitas peserta didik. Hal ini ditunjukkan dari hasil observasi selama pembelajaran serta penilaian produk/karya peserta didik. Kreativitas peserta didik kelas IIIC SD Negeri Glagah dalam membuat karya mengalami peningkatan dalam setiap siklusnya. Hal ini juga berdampak pada peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik dari setiap siklus yang dilakukan. Terbukti jumlah peserta didik yang mencapai ketuntasan bertambah. Penerapan model Project Based Learning dapat meningkatkan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran tematik di kelas IIIC SD Negeri Glagah Yogyakarta. Hal ini dapat dilihat dari hasil siklus I memperoleh nilai 71,01% dengan kategori cukup kreatif. Sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan dengan memperoleh nilai 80,03% dengan kategori kreatif. Saran dalam penelitian ini adalah hendaknya para guru menggunakan model Project Based Learning dalam meningkatkan kreativitas peserta didik pada proses belajar dan hasil belajar. Peserta didik dapat kreativitas dalam membuat suatu karya sebagai proses dan hasil belajar. Penggunaan model Project Based Learning dapat melatih peserta didik untuk berpikir secara aktif dan kreatif di dalam proses pembelajaran.

**Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa
Vol. 2, No. 1, 2023, 766**

Septiana Arum Pangestuningtyas, Esti Harini, & Margareta Shelly Adelina

Ucapan Terimakasih

Penelitian ini dapat berjalan lancar karena adanya dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan ucapan terimakasih kepada: (1) Prof. Drs. H. Pardimin, M.Pd., Ph.D. selaku Rektor Universitas SarjanawiyataTamanpeserta didik yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian ini, . (2) Kepala sekolah dasar yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian Dra. Triana Nuriastuti, M.Pd. selaku kepala SD Negeri Glagah yang memberikan ijin melakukan penelitian di sekolah tersebut. Penyusunan penelitian ini tidak akan berhasil dan terlaksana dengan baik tanpa bantuan dari berbagai pihak, (3) segenap peserta penelitian yang telah bekerja sama dengan baik dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini, (3) semua pihak yang tidak mungkin disebutkan satu persatu yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung.

Daftar Pustaka

- Abdul Kadir dan Hanun Asrohah. 2014. Pembelajaran Tematik. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Abdulloh, Ridwan Sani. (2015). Pembelajaran Sainifik untuk Implementasi Kurikulum 2013. Jakarta: Bumi Aksara.
- Alzoubi, A. M., Al Qudah, M. F., Albursan, I. S., Bakhiet, S. F., & Abduljabbar, A. S. (2016). The Effect of Creative Thinking Education in Enhancing Creative Self-Efficacy and Cognitive Motivation. *Journal of Educational and Developmental Psychology*, 6(1), 117. <https://doi.org/10.5539/jedp.v6n1p117>
- Arikunto, Suharsimi. (2012). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- Asis Saefuddin dan Ika Berdiati. (2014). *Pembelajaran Efektif*. Bandung: Pt Remaja Rosdakarya.
- E, Mulyasa, *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. (Bandung; PT Remaja RosdaKarya, 2007), h27
- Hajar, Ibnu. (2013). *Panduan Lengkap Kurikulum Tematik untuk SD/MI*. Yogyakarta: DIVA Press
- Heldanita, H. (2018). Pengembangan Kreativitas Melalui Eksplorasi. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 3(1), hlm. 54
- Khoiri, N., Marinia, A., & Kurniawan, W. (2016). Keefektifan Model Pembelajaran PjBL (Project Based Learning) terhadap Kemampuan Kreativitas dan Hasil Belajar Peserta didik Kelas XI. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 7, 142–146. <https://doi.org/10.26877/jp2f.v7i2.1309>
- Kunandar. (2012). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

**Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa
Vol. 2, No. 1, 2023, 767**

Septiana Arum Pangestuningtyas, Esti Harini, & Margareta Shelly Adelina

- Kusumaningrum, S., & Djukri, D. (2016). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model Project Based Learning (PjBL) untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains dan Kreativitas. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 2 (2), 2016, 241-251.
- Rifai, A. S., Utomo, S. B., & Indriyanti, N. Y. (2020). Penerapan Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Kreativitas dan Prestasi Belajar Peserta didik pada Materi Pokok Termokimia Kelas XI IIS SMA Negeri 5 *Jurnal Pendidikan Kimia*, 10(2). <https://doi.org/10.20961/jpkim.v10i2.41379>
- Mulyasa. (2014). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Trianto.(2011). *Model Pembelajaran Terpadu Konsep Strategi Dan Implementasinya Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara
- Siregar, H. (2020). Kreativitas Peserta didik dalam Mata Pelajaran IPA. *Journal Evaluation in Education (JEE)*, 1(1), 21–26. <https://doi.org/10.37251/jee.v1i1.27>
- Utami, T., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PJBL) untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar IPA Peserta didik Kelas 3 SD. *Jurnal Mitra Pendidikan*, 2(6), 541–552.