



PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROJECT BASED LEARNING* (PjBL) TERHADAP KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA

¹⁾ **Ahmad Choirun Najib**

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, Indonesia
ahmadchoirunnajib117@gmail.com

²⁾ **Septinaningrum**

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, Indonesia
septinaningrum@uinsatu.ac.id

Artikel history

Diterima : 1 Juni 2025
Direvisi : 20 Juli 2025
Disetujui : 24 Juli 2025

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

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

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) terhadap kreativitas dan hasil belajar siswa di MI Nurul Jadid Blitar. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian *Quasi Experimental Design*. Subjek dalam sampel adalah siswa kelas V-A dan V-B MI Nurul Jadid Blitar yang berjumlah 41 siswa. Teknik sampling yang digunakan yaitu *Purposive Sampling*. Pengumpulan data menggunakan instrumen angket kreativitas dan soal tes hasil belajar siswa. Uji normalitas dan uji homogenitas dilakukan sebagai uji prasyarat sebelum dilakukannya uji hipotesis. Uji hipotesis yang digunakan adalah *Independent Sample T-Test* dan uji MANOVA. Temuan utama yang terdapat di lapangan adalah kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dikarenakan guru masih menggunakan model konvensional (ceramah) atau ekspositori (berpusat pada guru). Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya sumbangsih keilmuan serta memperkaya kajian maupun temuan, khususnya mengenai model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) terhadap kreativitas dan hasil belajar siswa dalam dunia pendidikan. Hasil penelitian yang diperoleh untuk kreativitas menunjukkan: nilai rata-rata *post test* kelas kontrol yaitu 43,05 dan nilai rata-rata *post test* kelas eksperimen yaitu 50,19. Sedangkan untuk hasil belajar menunjukkan: rata-rata nilai *post test* kelas kontrol yaitu 72,40 dan nilai rata-rata *post test* kelas eksperimen yaitu 79,81. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) secara efektif dapat mempengaruhi kreativitas dan hasil belajar siswa.

Abstract

This study aims to determine the effect of the Project Based Learning (PjBL) learning model on student creativity and learning outcomes at MI Nurul Jadid Blitar. This research uses quantitative methods

with the type of research Quasi Experimental Design. The subjects in the sample were students of class V-A and V-B MI Nurul Jadid Blitar, totaling 41 students. The sampling technique used was Purposive Sampling. Data collection used creativity questionnaire instruments and student learning outcomes test questions. Normality test and homogeneity test were conducted as prerequisite tests before hypothesis testing. The hypothesis tests used were Independent Sample T-Test and MANOVA test. The main finding in the field is the lack of student activeness in the learning process because teachers still use conventional (lecture) or expository (teacher-centered) models. The results of this study are expected to enrich scientific contributions and enrich studies and findings, especially regarding the Project Based Learning (PjBL) learning model on creativity and student learning outcomes in the world of education. The results obtained for creativity show: the average value of the control class post test is 43.05 and the average value of the experimental class post test is 50.19. As for learning outcomes, it shows: the average post test value of the control class is 72.40 and the average post test value of the experimental class is 79.81. Thus, it can be concluded that the application of the Project Based Learning (PjBL) model can effectively affect student creativity and learning outcomes.

Koresponden: ahmadchoirunnajib117@gmail.com

artikel dengan akses terbuka dibawah lisensi

CC BY SA

2025



PENDAHULUAN

Secara mendasar, proses pembelajaran merupakan landasan penting bagi dunia pendidikan yang akan membawa siswa menjadi generasi unggul. Dalam pernyataan Menteri Nadiem Makarim “pembelajaran seharusnya tidak hanya berlangsung di dalam kelas, tetapi juga diluar kelas”. Dari pernyataan itu, dapat disimpulkan bahwa inti permasalahan dalam dunia pendidikan Indonesia saat ini adalah minimnya motivasi siswa untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran, dimana siswa lebih banyak berperan sebagai pendengar, sementara guru sebagai fasilitator atau pemapar (Kaharuddin, 2020). Tentunya untuk mencapai keadaan dimana proses belajar mengajar dapat berlangsung dengan baik dan dianggap berhasil, diperlukan berbagai media serta dukungan untuk meraih tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Peningkatan mutu proses belajar mengajar dapat dilakukan dengan pemilihan model pembelajaran yang sesuai, sehingga pembelajaran menjadi strategis dan memberikan dampak positif (Herlina et al., 2022).

Model pembelajaran sendiri merupakan suatu langkah terstruktur atau rancangan dalam mengatur pengalaman belajar guna mencapai tujuan pendidikan. Dalam proses belajar, diharapkan guru dapat memilih dan menerapkan model pembelajaran yang mencakup pendekatan menyeluruh dan mendalam (Rahmaniati, 2024). Menurut Nisbet dalam buku yang ditulis Kaharuddin, dijelaskan bahwa belajar tidak hanya menggunakan satu cara akan tetapi dengan memilih model, metode, strategi, dan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan memperhatikan kondisi lingkungan dan karakter siswa, suasana pembelajaran akan menjadi lebih hidup dan tentu saja siswa akan termotivasi untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran (Kaharuddin, 2020). Pemilihan model dalam pembelajaran juga dapat dipengaruhi oleh materi ataupun pelajaran yang akan disampaikan contohnya pada mata

pelajaran IPAS.

Pada kurikulum merdeka, Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan mata pelajaran yang wajib diambil oleh siswa. Ilmu ini mempelajari makhluk hidup dan benda mati di alam semesta dan interaksinya, serta kehidupan manusia sebagai individu dan manusia sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Singkatnya pengetahuan ini mencakup materi ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial (Wandini et al., 2022). Pembelajaran IPAS memiliki peranan penting dalam meningkatkan kualitas Pendidikan serta memfokuskan pada peningkatan pengetahuan peserta didik tentang diri sendiri, sosial, dan alam sekitarnya. Siswa dibantu dalam menemukan dan mentransformasikan sendiri materi yang sulit ketika mempelajari sains dan sosial. Siswa diharapkan belajar tentang alam, masyarakat, dan diri mereka sendiri, serta peluang untuk pertumbuhan masa depan dalam penerapannya dalam kehidupan sehari-hari (Kusumawati, 2022). Proses pembelajaran IPAS harus berjalan secara efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran yang dapat berupa perubahan tingkah laku serta pengetahuan.

Tercapainya sebuah tujuan pembelajaran dapat diamati dari hasil belajar peserta didik. Keterampilan yang diperoleh siswa setelah menyelesaikan proses pembelajaran yang meliputi keterampilan kognitif, emosional, dan psikomotorik disebut dengan hasil belajar (Nurrita, 2018). Hasil belajar bisa dinyatakan dengan simbol, angka, maupun huruf. Dengan adanya hasil belajar ini seseorang dapat mengetahui sejauh mana perubahan yang terjadi pada setiap individu berupa keterampilan, kecakapan dan pengetahuan baru melalui latihan pendidikan yang dibuat dan dilaksanakan oleh guru di kelas dan sekolah tertentu (Rahman, 2021). Penelitian yang dilakukan oleh Syamsi menyatakan bahwa rendahnya hasil belajar siswa biasanya dipengaruhi oleh penggunaan metode pengajaran yang kurang menarik dan menantang, sehingga membuat siswa tidak tertarik bahkan sebelum mereka memulai pelajaran (Syamsi, 2021). Selain itu, pengaruh internal dan eksternal biasanya berdampak pada hasil pembelajaran. Unsur internal adalah unsur-unsur yang ada dalam diri seseorang, meliputi aspek fisik dan psikis. Di sisi lain, faktor eksternal seperti faktor sosial adalah faktor yang ada di luar individu.

Selain dilihat dari hasil belajar, tercapainya tujuan pembelajaran juga dapat diamati melalui daya cipta siswa atau kreativitas. Dalam proses pembelajaran kreativitas sering dikaitkan dengan daya cipta siswa dalam proses pembelajaran sebagai pendukung dari peningkatan pemahaman siswa (Sari, Rosyid, & Prestika, 2019). Terdapat indikator kreativitas yakni *fleksibility*, *originality*, *elaboration*, dan *fluency* (Qomariyah & Subekti, 2021). Kreativitas merupakan proses berpikir yang menghasilkan ide, solusi, konsep, teori, atau karya seni yang unik dan istimewa (Paul H. Wright, 2005). Penelitian yang dilakukan oleh Wiyono menjelaskan bahwa kreativitas sangat penting untuk dikembangkan karena kreativitas dapat meningkatkan prestasi belajar. Semakin tinggi kreativitas yang dimiliki seseorang maka tidak menutup kemungkinan semakin tinggi pula prestasi akademik yang diraih (Wiyono, 2018). Sehingga perlunya suatu metode yang bisa mendukung siswa dalam mengembangkan kemampuan kreatif, imajinatif, dan pemecahan masalah dalam menyusun pembelajaran.

Efektivitas pembelajaran sangat dipengaruhi oleh penggunaan model pembelajaran yang tepat. Sebelumnya peneliti telah melaksanakan observasi di MI Nurul Jadid Blitar pada bulan Oktober 2024, dimana diketahui bahwa siswa kurang aktif pada saat proses pembelajaran berlangsung. Model pembelajaran konvensional masih lazim digunakan oleh guru di sekolah. Guru menggunakan dua jenis model pembelajaran, model pembelajaran konvensional (tradisional) dan model pembelajaran ekspositori. Dengan model ini, siswa menerima materi dari guru secara satu arah. Selain itu, siswa mungkin menjadi tidak aktif dengan pendekatan pembelajaran ini, pembelajaran mungkin menjadi membosankan, dan guru mungkin tidak

menyadari tantangan yang dihadapi siswanya. Keterampilan siswa tidak berkembang pada saat proses belajar mengajar karena paradigma pembelajaran tradisional hanya berkonsentrasi pada guru. Selain itu, penyajian materi pembelajaran IPAS secara langsung menghambat siswa dalam mengembangkan kreativitasnya selama belajar.

Diperlukan suatu model pembelajaran yang sesuai dengan ciri-ciri pengembangan kreativitas guna menumbuhkan kreativitas siswa. Model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) adalah salah satunya. Selain menekankan pada latihan pemecahan masalah dan penugasan, model pembelajaran ini juga menekankan pentingnya pemberian proyek yang melibatkan siswa secara aktif guna menstimulasi mereka, membantu mereka memecahkan kesulitan kelompok, dan pada akhirnya menghasilkan karya nyata. Proyek dan aktivitas juga digunakan sebagai media dalam gaya belajar ini. Adapun langkah-langkah *Project Based Learning* (PjBL), diantaranya yaitu: (1) mengajukan pertanyaan mendasar, (2) mengatur perencanaan, (3) mengatur penjadwalan, (4) memonitoring kemajuan belajar, (5) melaksanakan penilaian, (6) evaluasi (Ridwan Abdullah Sani, 2018). Kegiatan pembelajaran termasuk objek yang dapat menggali dan membangun kemampuan akademik siswa dapat ditingkatkan dengan paradigma pembelajaran ini. Selain itu, dapat merangsang kreativitas siswa sehingga akan meningkatkan produktivitas belajarnya. Selain itu, teknik ini dapat membantu siswa menjadi lebih kreatif dan meningkatkan hasil belajarnya. Kreativitas siswa diartikan sebagai kemampuan atau cara berpikirnya untuk menghasilkan solusi baru terhadap suatu permasalahan (Ridwan Abdullah Sani, 2018). Selain itu dengan penerapan berkelompok siswa dapat lebih bersosialisasi dengan teman disekitar dan membagi tugas yang ada sehingga semua memiliki rasa tanggungjawab.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *Quasi Eksperiment*. Desain penelitian adalah *Nonequivalent Control Group Design* yang secara spesifik terdapat dua kelas, yaitu kelas eksperimen (menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning*) dan kelas kontrol (menggunakan model pembelajaran konvensional). Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V MI Nurul Jadid Blitar. Teknik pengambilan sampel menggunakan *Purposive Sampling*, sehingga terpilih sampel pada penelitian ini adalah kelas V-B Sebagai kelas eksperimen dan kelas V-A sebagai kelas kontrol.

Variabel terikat pada penelitian ini yaitu kreativitas dan hasil belajar siswa. Variabel bebas yaitu model pembelajaran *Project Based Learning* di kelas eksperimen dan pembelajaran konvensional di kelas kontrol. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, dokumentasi, dan tes. Lembar observasi digunakan untuk mengetahui proses belajar siswa dikelas. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data jumlah siswa dan nama siswa. Instrumen tes terbagi atas 2; tes berbentuk angket yang digunakan untuk mengukur kreativitas siswa dan tes soal pilihan ganda yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa. Rangkaian analisis data pada penelitian ini adalah 1) uji instrument meliputi uji validitas dan reliabilitas, 2) uji Prasyarat meliputi uji normalitas dan homogenitas, 3) uji hipotesis menggunakan uji *independent sample T-test* dan MANOVA.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kisi-Kisi Instrumen Angket Kreativitas

Angket diberikan pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol sebelum dan setelah dilakukan perlakuan pada proses pembelajaran. Angket yang digunakan dalam peneliti

menggunakan parameter skala *Likert* yang pada jawabannya terdapat poin dari yang paling positif hingga yang paling negative. Pada penelitian digunakan sebagai berikut:

Tabel 1: Parameter Skala *Likert*.

No	Indikator	Skor
1.	Sangat Setuju	4
2.	Setuju	3
3.	Tidak Setuju	2
4.	Sangat Tidak Setuju	1

Berdasarkan pada tabel 1 terdapat empat parameter dalam penilaian angket menggunakan skala *Likert*, yaitu 1) Sangat Setuju, 2) Setuju, 3) Tidak Setuju, 4) Sangat Tidak Setuju. Indikator seseorang berpikir kreatif sebagai berikut: berpikir secara lancar (*fluency*), berpikir luwes (*flexibility*), orisinilitas (*originality*), kemampuan menilai (*evaluation*), dan kemampuan memperinci/mendalam (*elaboration*). Berikut merupakan tabel kisi-kisi angket untuk mengukur kreativitas siswa:

Tabel 2: Kisi-Kisi Instrumen Angket Kreativitas Siswa.

No	Aspek yang diukur	Indikator Kreativitas	Butir Soal
1.	<i>Fluency</i> (kelancaran)	a) Mencetuskan banyak jawaban atau gagasan mengenai suatu pertanyaan b) Mandiri dalam belajar IPAS materi organ pencernaan pada manusia	1,2
2.	<i>Flexibility</i> (keluesan)	a) Menghasilkan pertanyaan atau pernyataan yang bervariasi b) Melihat masalah dengan sudut pandang yang berbeda-beda c) Mampu mengubah cara pendekatan maupun pemikiran	3,4,5
3.	<i>Originality</i> (keaslian)	a) Mampu mengungkapkan sesuatu yang baru dan unik b) Mampu membuat kondisi yang tidak lazim dari suatu unsur-unsur c) Memiliki kemauan keras untuk menyelesaikan suatu tugas	6,7,8
4.	<i>Evaluation</i> (evaluasi)	a) Mampu menentukan penilaian diri sendiri b) Mampu membuat rencana yang baik untuk menyelesaikan tugas c) Berani mengambil keputusan terhadap suatu permasalahan	9,10,11
5.	<i>Elaboration</i> (Kerincian)	a) Aktif bertanya b) Berani melaksanakan tugas berat c) Bersemangat dan aktif dalam menjawab pertanyaan d) Mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk	12,13,14,15

Uji Prasyarat Data Hasil Penelitian

Dilakukan uji prasyarat. Data penelitian berupa data kreativitas dan hasil belajar siswa yang diperoleh dari nilai posttest yang berasal dari dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil uji prasyarat normalitas dijelaskan pada tabel 1 & 2 berikut.

Tabel 3: Hasil Uji Normalitas Angket Kreativitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.

	Kelas	<i>Kolmogorov-Smirnov^a</i>			<i>Shapiro-Wilk</i>		
		Statisti			Statisti		
		c	df	Sig.	c	df	Sig.
Kreativitas	Kelas Eksperimen	.159	21	.179	.941	21	.223
	Kelas Kontrol	.146	20	.200	.946	20	.313

Berdasarkan tabel 1 melalui uji normalitas menggunakan *Kolmogorov-Smirnov* dan *Shapiro-Wilk* dengan *SPSS 2.5.0 for windows* dapat disimpulkan bahwa rata-rata data *post-test* angket kreativitas kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki taraf signifikansi > 0.05 sehingga dapat dikatakan berdistribusi normal.

Tabel 4: Hasil Uji Normalitas Tes Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.

	Kelas	<i>Kolmogorov-Smirnov^a</i>			<i>Shapiro-Wilk</i>		
		Statisti			Statisti		
		c	df	Sig.	c	df	Sig.
Hasil Belajar	Kelas Eksperimen	.158	21	.183	.955	21	.423
	Kelas Kontrol	.164	20	.166	.922	20	.110

Berdasarkan tabel 2 melalui uji normalitas menggunakan *Kolmogorov-Smirnov* dan *Shapiro-Wilk* dengan *SPSS 2.5.0 for windows* dapat disimpulkan bahwa rata-rata data *post-test* hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki taraf signifikansi > 0.05 sehingga dapat dikatakan berdistribusi normal.

Uji prasyarat homogenitas menyatakan kedua kelas memiliki kesamaan distribusi data. Hasil dijelaskan pada table 3 dan 4 berikut:

Tabel 5: Hasil Uji Homogenitas Angket Kreativitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.

		Levene	df		Sig.
		Statistic	1	df2	
Kreativitas	Based on Mean	2.452	1	39	.125
	Based on Median	2.527	1	39	.120
	Based on Median and with adjusted df	2.527	1	36.23	.121
				4	
	Based on trimmed mean	2.567	1	39	.117

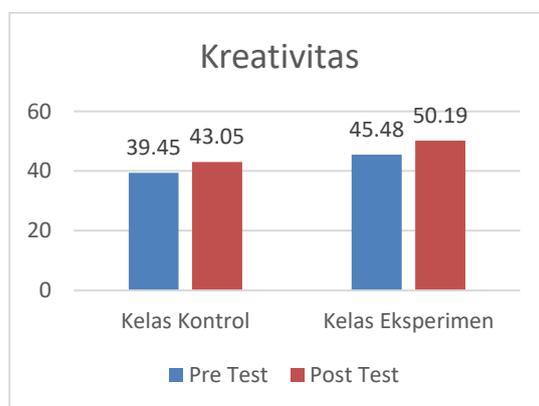
Berdasarkan tabel 3 melalui uji homogenitas angket kreativitas dapat diketahui bahwa nilai signifikansi hasil uji homogenitas sebesar 0.125 dimana nilai tersebut sudah > 0.05 sehingga disimpulkan bahwa sampel dalam penelitian ini dinyatakan homogen atau kelompok data penelitian memiliki varians yang sama.

Tabel 6: Hasil Uji Homogenitas Tes Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.

		Levene	df		Sig.
		Statistic	1	df2	
Hasil Belajar	Based on Mean	3.229	1	39	.080
	Based on Median	3.333	1	39	.076
	Based on Median and with adjusted df	3.333	1	32.10 2	.077
	Based on trimmed mean	3.217	1	39	.081

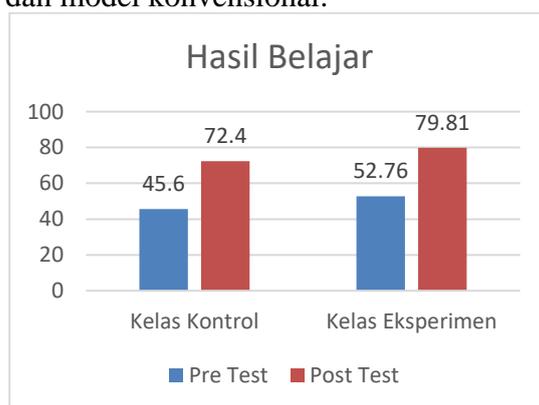
Berdasarkan tabel 4 melalui uji homogenitas tes hasil belajar dapat diketahui bahwa nilai signifikansi hasil uji homogenitas sebesar 0.080 dimana nilai tersebut sudah > 0.05 sehingga dapat disimpulkan bahwa sampel dalam penelitian ini dinyatakan homogen atau kelompok data penelitian memiliki varians yang sama.

Uji deskriptif data dilakukan untuk mengetahui perbedaan rata-rata di kedua kelas. Hasil tersebut dapat dilihat pada gambar 1 dan 2 berikut.



Gambar 1: Hasil *Pretest* dan *Posttest* Angket Kreativitas.

Berdasarkan gambar 1 hasil yang diperoleh rata-rata *pre test* kelas eksperimen yaitu 45,48 dan kelas kontrol 39,45. Kemudian untuk rata-rata *post test* pada kelas eksperimen yaitu 50,19 dan untuk kelas kontrol yaitu 43,05. Dari hasil tersebut terlihat perbedaan setelah menerapkan model PjBL dan model konvensional.



Gambar 2: Hasil *Pretest* dan *Posttest* Tes Hasil Belajar.

Berdasarkan gambar 2 hasil yang diperoleh rata-rata *pre test* kelas eksperimen yaitu 52,76 dan kelas kontrol yaitu 45,60. Kemudian untuk rata-rata *post test* pada kelas eksperimen yaitu 79,81 dan untuk kelas kontrol yaitu 72,40. Dari hasil tersebut terlihat perbedaan setelah menerapkan model PjBL dan model konvensional.

Uji Hipotesis Data Hasil Penelitian

Independent sample t-test dan MANOVA berbantu *SPSS 25 for Windows* digunakan untuk uji hipotesis. Berikut ini hasil hipotesis pada table 5, 6, dan 7 yang telah dilakukan.

Tabel 7: *Output* Uji T Kreativitas Siswa dengan *Independent Sample T-Test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Kreativitas	Equal variances assumed	2.452	.125	13.596	39	.000	7.140	.525	6.078	8.203
	Equal variances not assumed			13.479	33.762	.000	7.140	.530	6.064	8.217

Berdasarkan tabel 5 tentang *Output* pada uji *independent Sample T-test* angket kreativitas siswa menunjukkan bahwa nilai signifikansi baris Sig. (2-tailed) sebesar 0.000. berdasarkan pada kriteria pengambilan keputusan apabila $0.000 < 0.05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sehingga dapat disimpulkan penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* berpengaruh terhadap kreativitas siswa di MI Nurul Jadid Blitar.

Tabel 8: *Output* Uji T Hasil Belajar Siswa dengan *Independent Sample T-Test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar	Equal variances assumed	3.229	.080	3.518	39	.001	7.410	2.106	3.150	11.669
	Equal variances not assumed			3.557	33.711	.001	7.410	2.083	3.175	11.644

Berdasar tabel 6 tentang *Output* pada uji *independent Sample T-test* angket kreativitas siswa menunjukkan bahwa nilai signifikansi baris Sig. (2-tailed) sebesar 0.001. berdasarkan pada kriteria pengambilan keputusan apabila $0.001 < 0.05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa di MI Nurul Jadid Blitar.

Tabel 9: Output Uji Manova Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa.

Effect		Value	F	Hypothes is df	Error df	Sig.	Partial Eta Squared
Intercept	Pillai's Trace	.999	16815.52 3 ^b	2.000	38.000	.000	.999
	Wilks' Lambda	.001	16815.52 3 ^b	2.000	38.000	.000	.999
	Hotelling's Trace	885.02 8	16815.52 3 ^b	2.000	38.000	.000	.999
	Roy's Largest Root	885.02 8	16815.52 3 ^b	2.000	38.000	.000	.999
PjBL	Pillai's Trace	.829	92.343 ^b	2.000	38.000	.000	.829
	Wilks' Lambda	.171	92.343 ^b	2.000	38.000	.000	.829
	Hotelling's Trace	4.860	92.343 ^b	2.000	38.000	.000	.829
	Roy's Largest Root	4.860	92.343 ^b	2.000	38.000	.000	.829

Berdasarkan tabel 7 di atas hasil analisis menunjukkan bahwa nilai signifikansi baris PjBL untuk *Pillai's Trace*, *Wilk's Lambda*, *Hotelling's Trace*, dan *Roy's Largest Root* adalah 0.000. berdasarkan pada pengambilan keputusan apabila $0.000 < 0.05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap kreativitas dan hasil belajar siswa di MI Nurul Jadid Blitar.

Pemilihan model pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa, seperti halnya model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) yang telah terbukti mampu meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa dibanding model pembelajaran konvensional. Hal tersebut dapat dilihat berdasarkan hasil uji MANOVA pada tabel 9 yang menyatakan bahwa nilai Sig. *Pillai's Trace*, *Wilks' Lambda*, *Hotelling's Trace*, dan *Roy's Largest Root* berdistribusi $0.000 < 0.05$. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima yang berarti ada pengaruh model *Project Based Learning* (PjBL) terhadap kreativitas dan hasil belajar siswa.

Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa kreativitas dan hasil belajar siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) lebih baik dari pada menggunakan model konvensional yang mana hal tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata jumlah nilai angket kreativitas pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Begitupun pada rata-rata tes hasil belajar siswa pada kelas eksperimen juga mendapat nilai lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata nilai angket kreativitas siswa pada kelas kontrol.

Penelitian ini menggunakan subjek kelas V, pada fase ini siswa berada pada operasional konkret dimana siswa dapat berpikir secara strategis sistematis, dapat mendengarkan instruksi, berpikir kreatif dan logis. Sehingga sudah bisa diterapkan model pembelajaran yang berpusat pada siswa salah satunya adalah model PjBL. Sesuai dengan penelitian Meila Anggara dan Asep Samsudin yang menyatakan bahwa siswa sekolah dasar berada pada fase operasional konkret sehingga dalam pembelajaran harus disertai dengan hal-hal yang nyata. Model pembelajaran berbasis proyek ini dapat membantu membekali siswa untuk memahami materi karena siswa belajar bukan hanya secara teori, tetapi juga terlibat langsung dalam kegiatan praktis (Anggara & Samsudin, 2023). Dengan cara ini, siswa diberi kesempatan untuk menerapkan konsep-konsep yang telah dipelajari dalam situasi nyata, sehingga mereka dapat

mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan *problem-solving*.

Model pembelajaran PjBL menghasilkan produk yang membuat siswa lebih aktif dan kompak dalam bekerja kelompok. Hal ini berpengaruh positif dalam meningkatkan pemahaman siswa karena mereka saling bertukar pikiran dan informasi tentang materi yang akan dimasukkan ke dalam proyek. Proses pembuatan produk juga mendorong siswa untuk lebih antusias dan mengembangkan kreativitas, sehingga meningkatkan kemampuan berpikir kreatif mereka. Dengan model ini, siswa dapat berinovasi, menciptakan ide baru, dan memperkaya pengalaman belajar mereka. Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Khoiri dkk dalam penelitiannya menyatakan model PjBL merupakan paradigma pembelajaran yang menampilkan kegiatan jangka panjang yang melibatkan siswa dalam merancang, menciptakan, dan memamerkan barang-barang untuk memecahkan permasalahan dunia nyata. Dengan menggunakan sistem pengajaran yang aktif, maka akan memacu kreativitas siswa dengan belajar membuat sesuatu (*learning by making*) (Khoiri, Marinia, & Kurniawan, 2017). Kemudian hasil penelitian yang dilakukan Kuni Maratus Solehah dan Hifni Septina Carolina pada penelitian menyatakan bahwa penerapan model PjBL berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Karena variasi model ini di desain untuk meletakkan siswa pada situasi yang aktif, kreatif, dan kompak dengan kelompoknya sehingga proses pembelajaran dapat menyenangkan dan dapat meningkatkan pengetahuan siswa (Solehah & Carolina, 2023). Hasil penelitian lain yang dilakukan Eva Wati dan Siti Sahronih menyatakan bahwa penerapan model PjBL dapat meningkatkan hasil belajar dan kreativitas karena siswa akan selalu terlibat dalam pekerjaan akademis yang diberikan dalam bentuk individu maupun berkelompok (Wati & Sahronih, 2022). Berdasarkan pemaparan dan hasil analisis data penelitian dengan uji hipotesis di atas, dapat dinyatakan bahwa dengan menerapkan model *Project Based Learning* secara efektif dapat mempengaruhi kreativitas dan hasil belajar siswa.

KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan sebuah kesimpulan bahwa ada pengaruh model *Project Based Learning* (PjBL) terhadap kreativitas dan hasil belajar siswa kelas V MI Nurul Jadid Blitar dengan didukung hasil rata-rata nilai angket kreativitas siswa pada kelas eksperimen 50,19 lebih tinggi dibanding dengan kelas kontrol (43,05) dan nilai rata-rata tes hasil belajar siswa pada kelas eksperimen (79,81) lebih tinggi dibanding dengan kelas kontrol (72,4). Selain peningkatan dalam hasil belajar terdapat juga peningkatan dari segi kreativitas siswa yang mencakup nilai: 1) *Fluency* (kelancaran); menyelesaikan tugas proyek yang diberikan, 2) *Flexibility* (keluwesan); menemukan cara, solusi, atau ide dalam proses penyelesaian proyek, 3) *Originality* (keorisinalan); mengubah bahan-bahan yang tidak biasa menjadi karya dalam menunjang pembelajaran, 4) *Evaluation* (mengevaluasi); mengemukakan ide-ide, menjelaskan proses, dan menarik kesimpulan dari apa dipelajari atau dibuat pada pembelajaran PjBL, 5) *Elaboration* (memperinci); memodifikasi proyek menjadi karya yang unik dan original.

REFERENSI

- Anggara, Meila, and Asep Samsudin. 2023. "Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Mengetahui Gambaran Pemahaman Konsep Penjumlahan Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar."
- Herlina, Elin, Ni Putu Gatriyani, Nur Saqinah Galugu, Vini Rizqi, Nanny Mayasari, Feriyanto, Junaidi, et al. 2022. *Strategi Pembelajaran*. Makasar: Tohar Media.
- Kaharuddin, Andi. 2020. *Pembelajaran Inovatif & Variatif*. Gowa: Pusaka Almaida.

- Khoiri, Nur, Anni Marinia, and Wawan Kurniawan. 2017. "Keefektifan Model Pembelajaran PjBL (Project Based Learning) terhadap Kemampuan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI." *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika* 7 (2). <https://doi.org/10.26877/jp2f.v7i2.1309>.
- Kusumawati, Naniek. 2022. *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Magetan: Cv. Ae Media Grafika.
- Nurrita, Teni. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah* 3 (1): 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>.
- Paul H. Wright. 2005. *Pengantar Engineering*. Jakarta: Erlangga.
- Qomariyah, Dwi Nur, and Hasan Subekti. 2021. "Analisis kemampuan berpikir kreatif: Studi eksplorasi siswa di SMPN 62 Surabaya" 9.
- Rahman, Sunarti. 2021. "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar."
- Rahmaniati, Rita. 2024. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Ridwan Abdullah Sani. 2018. *Pembelajaran Saintifik Untuk Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sari, Catur Retno, Ahmad Tafaul Rosyid, and Yurista Prestika. 2019. "Penerapan Sistem Among Di Sekolah Dasar."
- Solehah, Kuni Maratus, and Hifni Septina Carolina. 2023. "Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Terhadap Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa SMA Negeri 2 Sekampung." *Al Jahiz: Journal of Biology Education Research* 3 (2): 166. <https://doi.org/10.32332/al-jahiz.v3i2.5433>.
- Syamsi, Nurnaningki. 2021. "Pengaruh Model Pembelajaran Realistic Mathematics Education Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN 3 Tapa Bone Bolango," 174–81.
- Wandini, Rora Rizki, Putri Zulva Sari, Noni Indah Rini, Sakinah Aprianni, and Anisyah Rahmadani. 2022. "Menerapkan Proses Keterampilan dalam Pembelajaran IPA di MI/SD."
- Wati, Eva, and Siti Sahronih. 2022. "Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar." *PERISKOP : Jurnal Sains dan Ilmu Pendidikan* 3 (2). <https://doi.org/10.58660/periskop.v3i2.26>.
- Wiyono, Teguh. 2018. "Pengaruh Motivasi Siswa dan Kreativitas Belajar Terhadap Hasil Belajar PKn Siswa." *Citizenship Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan* 6 (2): 90. <https://doi.org/10.25273/citizenship.v6i2.3115>.