

Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek terhadap Kreativitas Belajar pada Pelajaran IPA Siswa Kelas V SD Negeri 229 Palembang

Witriyani¹, Nuranisa², Hermansyah³

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Palembang, Indonesia

Witriyani904@gmail.com¹

Kata Kunci:

Model Pembelajaran Berbasis Proyek, Kreativitas, IPA.

Abstrak

Penelitian ini di latar belakang oleh rendahnya kreativitas belajar siswa pada saat pembelajaran IPA, hal ini dapat dibuktikan pada saat proses pembelajaran berlangsung siswa cenderung diam dan terpaku pada buku pelajaran sehingga siswa belum mampu mengembangkan gagasan atau ide mereka sendiri. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh model pembelajaran berbasis proyek terhadap kreativitas belajar pada pelajaran IPA siswa kelas V SD Negeri 229 Palembang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian *eksperimen*, yaitu pemberian suatu *treatment*. Populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 229 Palembang yang berjumlah 27 siswa di kelas kontrol dan 27 siswa di kelas eksperimen. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan Tes Kreativitas. Teknik analisis data diukur dengan menggunakan Uji Normalitas, Uji Homogenitas, dan Uji Hipotesis. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $5,901 > 2,006$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini berarti terdapat pengaruh model pembelajaran berbasis proyek terhadap kreativitas belajar pada pelajaran IPA siswa kelas V SD Negeri 229 Palembang.

Abstract

Key Word:

Project Based Learning, Creativity, Sains.

This research is based on the low learning creativity of students during science learning, this can be proven during the learning process students tend to be silent and fixated on the textbook so that students are not able to develop their own ideas or ideas. The purpose of this study is to find out whether or not there is an influence of the project-based learning model on learning creativity in science lessons for grade V students of SD Negeri 229 Palembang. The method used in this study is an experimental research method, namely the provision of a treatment. The population and sample in this study are grade V students of SD Negeri 229 Palembang which amounted to 27 students in the control class and 27 students in the experimental class. The data collection technique in this study is by using the Creativity Test. Data analysis techniques were measured using the Normality Test, Homogeneity Test, and Hypothesis Test. The results of this study show that the $t_{count} > t_{table}$ or $5.901 > 2.006$ can be concluded that H_0 is rejected and H_a is accepted. This means that there is an influence of the project-based learning model on learning creativity in science lessons for grade V students of SD Negeri 229 Palembang.

Copyright © 2024 Witriyani, Nuranisa, Hermansyah

This work is licensed under an **Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0)**

PENDAHULUAN

Pendidikan, berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 1, didefinisikan sebagai suatu usaha yang dilakukan dengan kesadaran dan perencanaan untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran. Tujuan dari ini adalah mendorong siswa untuk aktif dalam mengembangkan potensi mereka, sehingga mereka dapat memiliki kekuatan spiritual, kemampuan untuk mengendalikan diri, kepribadian yang positif, kecerdasan, akhlak yang baik, serta keterampilan yang diperlukan untuk diri mereka sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, fungsi dan tujuan pendidikan nasional adalah untuk meningkatkan kemampuan serta membentuk karakter dan peradaban bangsa yang bermartabat, dengan tujuan mencerdaskan kehidupan masyarakat. Tujuan ini bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa sehingga mereka menjadi individu yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, memiliki akhlak yang baik, dalam keadaan sehat, berpengetahuan, terampil, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab (Mistrika & Krisdiana, 2023).

Kurikulum dalam Pasal 1 Ayat 19 UU No. 20 Tahun 2003 adalah “rangkaian rencana dan pengaturan tujuan pendidikan, isi dan bahan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan Pendidikan”. Proses pembelajaran dalam kurikulum 2013 dilaksanakan dengan cara yang interaktif, menginspirasi, menyenangkan, menantang, dan memotivasi siswa guna lebih meningkatkan kreativitas sesuai dengan

pengalaman serta meningkatkan hasil belajar (Surya, Relmasira, & Hardini, 2019). Proses pembelajaran Kurikulum Merdeka bertujuan memberikan kesempatan kepada sekolah untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan potensi dan keunggulan masing-masing. Kurikulum Merdeka muncul sebagai respons terhadap kemajuan teknologi yang terus berkembang. Kurikulum ini memberikan peluang bagi siswa untuk belajar lebih aktif dan menantang, dengan menggabungkan berbagai media teknologi dan keterampilan yang relevan di dunia modern. Kurikulum Merdeka juga menunjukkan perlunya fasilitas pendukung untuk membantu siswa mengoptimalkan potensi mereka (Kurniawan Bayu, 2023).

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan salah satu mata pelajaran dalam kurikulum merdeka di tingkat sekolah dasar yang secara khusus mengintegrasikan ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial. Isi pembelajaran IPA yang terdiri dari berbagai pengetahuan merupakan suatu susunan yang terorganisir dari temuan-temuan yang dihasilkan oleh para peneliti. Hasil penelitiannya meliputi konsep, prinsip, fakta, hukum, model, dan teori yang berkaitan dengan tipe serta area penelitian yang dilakukan. Menurut (Hindicha Yuliana, 2024) Materi pelajaran IPA memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi lebih dalam tentang lingkungan dan alam yang ada di sekitar mereka. Sesuai dengan tujuan dan proses pembelajaran yang ingin dicapai, penerapan model pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam pelajaran IPA sangatlah penting. Salah satu metode untuk meningkatkan kreativitas adalah dengan menggunakan pendekatan pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai fokus utama dalam proses belajar.

Karakteristik pembelajaran IPA diartikan Sebagai informasi yang didapatkan melalui pengumpulan data dengan cara inkuiri, pengamatan, dan deduksi untuk menghasilkan pemahaman tentang suatu fenomena yang dianggap benar. Dalam IPA, Terdapat tiga kemampuan pokok, yaitu: (1) kemampuan mengidentifikasi hal-hal yang diamati, (2) kemampuan melakukan prediksi hasil dari pengamatan tersebut, dan (3) kemampuan untuk menguji inkuiri yang telah dilakukan, serta pengembangan sikap ilmiah. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) melibatkan pengembangan kemampuan untuk mengajukan pertanyaan, mencari jawaban, memahami, dan memperbaiki jawaban seputar “apa”, “mengapa”, dan “bagaimana” yang berkaitan dengan fenomena alam dan ciri-ciri lingkungan sekitar. Proses ini dilakukan dengan pendekatan yang sistematis, yang kemudian diterapkan dalam kehidupan sehari-hari dan dalam bidang teknologi. Fakta dilapangan menunjukkan bahwa hingga saat ini masih sedikit guru yang mampu melaksanakan pembelajaran dengan melibatkan siswa secara fisik, mental, dan sosial sesuai dengan yang diharapkan dalam kurikulum. Banyak pembelajaran yang masih terbatas pada metode konvensional dan minimnya partisipasi siswa dalam kelas menyebabkan rendahnya kreativitas, yang pada akhirnya mempengaruhi hasil belajar mereka (Ulfa Maria, 2024).

Dalam proses pembelajaran, siswa sebaiknya diberikan peluang untuk mengungkapkan ide dan pemikiran mereka dalam sebuah karya. Salah satu metode dalam pengajaran yang diyakini dapat meningkatkan kreativitas peserta didik adalah model pembelajaran yang berbasis proyek, yang disebut sebagai Project Based Learning (PjBL). Menurut Kusmiati (2022), pembelajaran berbasis proyek adalah metode pembelajaran yang mencakup pelaksanaan suatu proyek. Proyek yang dikerjakan oleh siswa bisa berbentuk pekerjaan individu atau kelompok, dilaksanakan dalam periode tertentu secara kolaboratif. Proyek ini menghasilkan sebuah produk yang akan dipamerkan dan disajikan. Model pembelajaran berbasis proyek dipilih karena menawarkan berbagai keuntungan, salah satunya adalah meningkatkan kreativitas siswa dalam belajar. Model pembelajaran yang berfokus pada proyek, yang dikenal sebagai Project Based Learning, memiliki dampak yang penting terhadap kreativitas siswa dalam belajar. Proyek pembelajaran diharapkan dapat mendukung siswa untuk merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi kegiatan belajar mereka secara mandiri, sehingga siswa dapat menjadi lebih kreatif dalam menghadapi berbagai tantangan pembelajaran. Oleh karena itu, model pembelajaran yang berbasis proyek terbukti efektif untuk digunakan dalam proses belajar mengajar dengan tujuan meningkatkan kreativitas siswa.

Kreativitas merujuk pada keadaan, sikap, kemampuan, dan proses transformasi perilaku individu yang bertujuan untuk menciptakan produk atau ide, serta menemukan solusi yang lebih inovatif dan efisien dalam pembelajaran (Winarni & Astuti, 2020). Kreativitas dapat merangsang kemampuan berpikir kritis, membentuk sikap atau karakter yang inovatif, serta mendorong peserta didik untuk meningkatkan rasa percaya diri dan kemandirian mereka. Hal ini terlihat dari semangat siswa dalam menyelesaikan proyek secara mandiri dan kemampuan mereka untuk mempresentasikan hasilnya.

Masalah dalam pengajaran IPA di Sekolah Dasar menjadi fokus perhatian peneliti untuk melakukan studi, di mana proses pembelajarannya dilakukan melalui metode ceramah. Selama proses pembelajaran, siswa sering kali hanya berkonsentrasi pada buku ajar dan belum dapat mengembangkan pemikiran atau ide-ide mereka sendiri. Kondisi ini terjadi karena adanya ketakutan yang dirasakan oleh siswa untuk bertanya dan menyampaikan ide atau pemikiran mereka. Di samping itu, terdapat pula siswa yang sama sekali tidak

fokus pada jalannya proses pembelajaran. Siswa yang memiliki karakteristik tersebut umumnya lebih memilih untuk tidak berbicara dan akhirnya bersikap pasif dalam proses pembelajaran. Keadaan ini muncul disebabkan oleh minimnya kebiasaan yang dapat meningkatkan dan mendukung kreativitas siswa. Oleh karena itu, agar dapat meningkatkan kreativitas siswa yang terlihat melalui aspek kelancaran, kelenturan, kerincian, dan kemampuan merumuskan kembali selama proses pembelajaran, guru perlu menyesuaikan materi pengajaran dengan model pembelajaran yang dipilih.

Dalam penelitian ini menunjukkan bahwa siswa kurang berpartisipasi aktif dalam pelajaran IPA. Salah satu alasan utamanya adalah karena guru lebih sering menerapkan metode pengajaran tradisional, seperti hanya menjelaskan materi dan menitikberatkan pada buku, yang mengakibatkan minimnya interaksi yang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran yang digunakan sebelumnya memang sudah memadai, tetapi pendekatan itu seringkali membuat siswa kurang aktif dan kurang berinovasi. Akibatnya, peserta didik hanya mengandalkan kemampuan mengingat, sementara kemampuan otak untuk berkreasi tidak tergal dengan baik. Untuk menyelesaikan masalah tersebut, diperlukan inovasi dari guru guna meningkatkan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran yang berfokus pada proyek, atau yang biasa disebut Project Based Learning, adalah suatu pendekatan yang menjadikan siswa sebagai pusat dari semua aktivitas pembelajaran, dengan proyek atau kegiatan sebagai inti dari proses pembelajaran tersebut. Siswa menjelajahi, menilai, dan menggunakan data untuk menghasilkan berbagai bentuk pembelajaran. Menurut Trianto, pembelajaran yang menggunakan pendekatan berbasis proyek atau model Project Based Learning merupakan salah satu metode yang menghadirkan inovasi dalam proses pengajaran (Anggraini & Wulandari, 2021).

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Populasi dalam penelitian ini mencakup semua siswa kelas V yang terdiri dari VA, VB dan VC di SD Negeri 229 Palembang semester genap. Sampel penelitian yang digunakan yaitu *Proportional Stratified Random* dimana metode pengambilan data dilakukan secara acak yang melibatkan kelas VA dan VB sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol (Amin et al., 2023). Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dan dokumentasi, tes untuk mengetahui kreativitas siswa. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis dengan uji-t. Uji t dilakukan untuk mengetahui apakah penerapan model pembelajaran berbasis proyek memberikan pengaruh dibandingkan dengan metode pembelajaran lainnya yang tidak menggunakan model tersebut terhadap kreativitas peserta didik. Spesifikasi untuk mengevaluasi hipotesis penelitian ini adalah: H_a = Adanya pengaruh model pembelajaran berbasis proyek terhadap kreativitas belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas V di SD Negeri 229 Palembang. H_0 = Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran berbasis proyek terhadap kreativitas belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas V di SD Negeri 229 Palembang

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan pelaksanaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SD Negeri 229 Palembang, fase awal dari penelitian ini melibatkan pengujian validitas soal tes proyek. Hasil yang didapat adalah soal tes proyek dinyatakan layak atau valid untuk digunakan. Soal yang digunakan pada penelitian ini diberikan kepada 27 responden sebagai sampel dalam penelitian terdiri dari kelas V.A sebagai kelas eksperimen.

Uji Normalitas

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas Menggunakan SPSS 24

Tests of Normality							
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	kelas	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
nilai kreativitas	kelas kontrol	.184	27	.019	.936	27	.100
	kelas eksperimen	.149	27	.128	.921	27	.041

a. Lilliefors Significance Correction

Menurut hasil uji normalitas yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa data tersebut mengikuti distribusi normal, mengingat nilai signifikansi yang didapatkan adalah $\geq 0,05$. Kriteria untuk menguji normalitas menunjukkan bahwa pada kelompok eksperimen, nilai signifikansi yang diperoleh adalah 0,128, yang lebih tinggi daripada 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data ini mengikuti distribusi normal. Hasil analisis normalitas untuk kelas kontrol menunjukkan nilai signifikan sebesar (0,019), yang

lebih tinggi dari (0,05), sehingga dapat disimpulkan bahwa data tersebut terdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas Menggunakan SPSS 24

Test of Homogeneity of Variance		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
kreativitas	Based on Mean	1.767	1	52	.190
	Based on Median	1.093	1	52	.301
	Based on Median and with adjusted df	1.093	1	48.731	.301
	Based on trimmed mean	1.743	1	52	.193

Data yang diperoleh dari SPSS untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,190, sebagaimana tercantum dalam tabel di atas. Jika nilai signifikansi adalah 0,05, maka distribusi data tersebut dapat dianggap homogen. Maka data hasil eksperimen dan kontrol kelas V mata pelajaran IPA yaitu $0,190 > 0,05$ dinyatakan bedistribusi Homogen.

Uji N-gain

Tabel 3. Hasil Uji N-gain

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain	27	-1.00	.86	.3546	.42291
Ngainpersen	27	-100	86	35.46	42.291
Valid N (listwise)	27				

Dari tabel di atas, didapatkan nilai rata-rata N-Gain Score sebesar 0,3546. Nilai ini lebih tinggi dari 0,7. Oleh karena itu, kategori yang didapatkan adalah tinggi, yang menunjukkan bahwa efektivitasnya juga tinggi. Kemudian untuk N-Gain Persen nilai mean yang diperoleh sebesar 35,446. Maka tafsiran dari kategori efektifitas N-Gain score yaitu efektif.

Uji Hipotesis (Uji-t)

Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis *Independent Sample Test* Proyek

kelas eksperimen										
Independent Samples Test										
		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	
kreativitas	Equal variances assumed	1.767	.190	5.901	52	.000	11.481	1.946	15.386	7.577
	Equal variances not assumed			5.901	49.001	.000	11.481	1.946	15.391	7.572

Sumber : hasil olah data, 2024

Menurut tabel uji hipotesis di atas, nilai signifikansi (2-tailed) yang diperoleh adalah 0,000. Karena nilai signifikan 0,000 lebih kecil dari 0,05, didapatkan nilai thitung sebesar 5,901 dan ttabel sebesar 2,006 dengan derajat kebebasan (df) sama dengan N-2, di mana N adalah 54 (jumlah sampel). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa thitung = 5,901 lebih besar atau sama dengan ttabel 2,006. Oleh karena itu, hasil pengujian menunjukkan bahwa H₀ ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis proyek memiliki dampak positif terhadap kreativitas belajar siswa di mata pelajaran IPA pada kelas V SD Negeri 229 Palembang.

Pembahasan

Tujuan diadakannya penelitian adalah untuk menginvestigasi dampak metode pembelajaran berbasis proyek terhadap kreativitas siswa dalam belajar IPA di kelas V SD. Penelitian ini dilaksanakan di dua kelas, di mana peneliti menggunakan metode Proportionate Stratified Random Sampling untuk memilih kelas yang akan menjadi objek penelitian. Kelas V.A berfungsi sebagai kelompok eksperimen, sementara kelas V.B sebagai kelompok kontrol, terdiri dari siswa-siswa kelas V SD Negeri 229 Palembang. Total jumlah sampel adalah 54, yang terdiri dari 27 siswa di kelas eksperimen dan 27 siswa di kelas kontrol. Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan soal tes proyek guna menentukan apakah rata-rata kreativitas belajar peserta didik lebih tinggi daripada kelas kontrol. Hasil analisis data menunjukkan bahwa pembelajaran dengan model proyek lebih efektif dibandingkan dengan metode pembelajaran yang tidak memanfaatkan media.

Berdasarkan analisis normalitas data yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal, karena nilai signifikansi yang diperoleh $\geq (0,05)$. Sesuai dengan kriteria pengujian normalitas, nilai signifikansi dari tes proyek kelas eksperimen adalah (0,128) yang lebih besar dari (0,05), demikian juga dengan tes proyek kelas kontrol yang memiliki nilai signifikansi (0,19) yang juga lebih besar dari (0,05). Dengan demikian, data tersebut dapat dianggap berdistribusi normal. Hasil pengujian homogenitas menunjukkan bahwa data dianggap homogen jika nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05. Dalam penelitian ini, data yang diperoleh menunjukkan bahwa variansnya homogen, yang ditandai dengan nilai signifikan (0,190) yang lebih besar dari (0,05). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

Setelah melakukan pengujian normalitas dan uji homogenitas, diperoleh bahwa data tersebut berdistribusi normal dan variansnya bersifat homogen. Oleh karena itu, langkah berikutnya adalah melaksanakan pengujian hipotesis, dan hasil dari uji-t *Independent Samples Test* menunjukkan nilai signifikansi yang diperoleh dengan kriteria jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ berarti H_a ditolak dan sebaliknya $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ berarti H_o ditolak. Dari hasil yang dilakukan peneliti menggunakan SPSS diperoleh nilai $t_{hitung} = 5,901$ sedangkan dari tabel distribusi t diperoleh $t_{tabel} = 2,006$, $5,901 \geq 2,006$ sehingga ditarik kesimpulan bahwa H_a diterima. Hal ini menunjukkan terdapat pengaruh model pembelajaran berbasis *proyek* terhadap kreativitas belajar pada mata pelajaran IPA siswa kelas V SD.

Hasil penelitian ini juga diperkuat oleh (Hindicha Yuliana, 2024) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Kreativitas Siswa Pada Muatan Pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar” hasil penelitiannya menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan (*2-tailed*) sebesar $0,204 < 0,05$ yang artinya terdapat pengaruh pada kreativitas belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran berbasis *proyek* pada kelas yang bukan konvensional.

Model pembelajaran berbasis *proyek* atau model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) ini banyak memberikan manfaat dan keunggulan yakin mampu meningkatkan kreativitas siswa. Menurut (Hindicha Yuliana, 2024) Aspek-aspek yang perlu dicapai oleh siswa dalam berpikir kreatif meliputi: kemampuan berpikir dengan fleksibel, menghasilkan ide-ide yang unik, keterampilan dalam merinci, kemampuan mengaitkan ide-ide, serta kemampuan untuk merumuskan ulang. Aspek-aspek ini dapat dicapai melalui model pembelajaran yang berorientasi pada proyek, dengan mempertimbangkan tahapan dalam proses pengajaran. Langkah awal dalam pembelajaran adalah memulai dengan pertanyaan mendasar yang mampu menggali pengetahuan awal siswa, sehingga dapat memperkuat kemampuan berpikir kreatif dan fleksibel mereka. Langkah kedua adalah merancang rencana proyek, diikuti dengan langkah ketiga yang melibatkan penyusunan jadwal. Saat merancang dan menyusun jadwal rencana proyek, siswa perlu melakukan dengan cermat dan mendetail, agar dapat meningkatkan kemampuan berpikir analitis mereka. Tahap keempat adalah mengawasi kemajuan proyek yang sedang dilaksanakan. Guru berfungsi sebagai pengawas, sementara siswa diharapkan untuk mengembangkan dan mengaitkan pengetahuan yang telah mereka miliki agar proyek dapat diselesaikan dengan sukses. Tahap terakhir adalah menilai hasil dan mengkaji pengalaman (Hindicha Yuliana, 2024).

Berdasarkan temuan penelitian yang berkaitan dengan studi yang relevan, model pembelajaran berbasis proyek memiliki dampak yang signifikan terhadap kreativitas belajar siswa, khususnya dalam pelajaran IPA untuk siswa kelas V SD. Terlihat dari hasil tes proyek bahwa kelas eksperimen memiliki rata-rata nilai yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, yang tidak menerapkan model pembelajaran berbasis proyek dan hanya menggunakan metode pembelajaran tradisional. Dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran berbasis *proyek* terhadap kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V SD Negeri 229 Palembang.

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis proyek memberikan dampak

positif terhadap kreativitas belajar siswa di kelas V SD Negeri 229 Palembang. Hasil tes proyek menunjukkan bahwa kreativitas belajar siswa dalam pelajaran IPA dapat dilihat dari perbandingan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rata-rata nilai yang diperoleh dari kelas eksperimen adalah 82,78, sementara kelas kontrol hanya mencapai 65,00. Ini menunjukkan bahwa nilai di kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan khusus, yaitu penerapan model pembelajaran berbasis proyek. Berdasarkan hasil uji hipotesis melalui pengujian t untuk sampel independen, diperoleh tingkat signifikansi. Nilai (2-tailed) sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05 menunjukkan bahwa hipotesis alternatif (H_a) diterima. Hal ini mengindikasikan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran berbasis proyek terhadap kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V SD Negeri 229 Palembang.

DAFTAR REFERENSI

- Anggraini, P. D., & Wulandari, S. S. (2021). Analisis Penggunaan Model Pembelajaran Project Based Learning Dalam Peningkatan Keaktifan Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (Jpap)*, 9(2), 292–299.
- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). Konsep Umum Populasi Dan Sampel Dalam Penelitian. *Pilar*, 14(1), 15–31.
- Azzahra, U., Arsih, F., & Alberida, H. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Project-Based Learning (Pjbl) Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik Pada Pembelajaran Biologi: Literature Review. *Biochephy: Journal Of Science Education*, 3(1), 49–60.
- Hardiningsih, E. F., Masjudin, M., Abidin, Z., Salim, M., & Aziza, I. F. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Statistika Matematika Siswa SMKN 2 Mataram. *Reflection Journal*, 3(1), 21–29.
- Hindicha Yuliana, M. S. E. (2024). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Kreativitas Siswa Pada Muatan Pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Pendidikan*, 6, 560.
- Juli Sardi, N. D. R. D. F. Y. (2024). Strategi Efektif Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa Pada Pendidikan Tinggi Vokasi. *Jtev (Jurnal Teknik Elektro Dan Vokasional)*, 10, 8–9.
- Kurniawan Bayu, R. F. P. G. A. (2023). Dinamika Penerapan Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar Tinjauan Literatur Sistematis. *Ideguru*, 9, 1673.
- Langi, W. L. (2023b). Meningkatkan Kreativitas Belajar Dengan Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) Pada Siswa Kelas V SDN 5 Tallunglipu Kabupaten Toraja Utara. *Jurnal Tinta: Jurnal Ilmu Keguruan Dan Pendidikan*, 5(1), 94–106.
- Mistrika, E. S., & Krisdiana, I. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (Pjbl) Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 3 Kepanjen. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 5343–5353.
- Ulfa Maria. (2024). Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan. *Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Poryek Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Prestasi Belajar*, 115.
- Winarni, R., & Astuti, E. R. P. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Storyboard Terhadap Kreativitas Belajar Sisiwa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 4(2), 69–79.