

## Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Menggunakan Model *Project Based Learning* Melalui Observasi Lingkungan Sekolah pada Fase A Kelas 1 SDN Sondakan

Stephiana Ari Rita

SDN Sondakan Surakarta-Jawa Tengah, Indonesia

Korespondensi Penulis: [stephianaaririta@gmail.com](mailto:stephianaaririta@gmail.com)

**Abstract** This study aimed to implement Project-Based Learning (PBL) through environmental observation to enhance the creativity and cognitive learning outcomes of first-grade students at SDN Sondakan, Surakarta. This Classroom Action Research (CAR) involved 6 students from the first-grade A phase in the 2024/2025 academic year. The research method involved planning, implementation, observation, and reflection. Data was collected through tests and observations. Qualitative descriptive analysis was used to measure cognitive learning outcomes (written summative tests, project performance success), creativity outcomes, and the learning process (success of implementing the Project-Based Learning model). The results showed a significant increase in students' creativity, producing original ideas (from 79% to 83%), creating original works and actions (from 77% to 81%), and demonstrating flexibility in thinking to find alternative solutions to problems (from 71% to 75%). Cognitive learning outcomes measured through written summative tests in the "Proficient" aspect increased by 100%, from 33.33% to 66.67%. Additionally, cognitive learning outcomes in terms of products or projects showed a 100% increase in the "Proficient" aspect and a 33.34% increase in the "Competent" aspect. The implementation of Project-Based Learning through environmental observation showed an improvement in all stages of the learning model syntax. The "Determining Essential Questions" stage increased by 3.1%, "Designing Project Plans" increased by 3.2%, "Developing" increased by 5.3%, "Monitoring Students and Project Progress" increased by 8.9%, and "Testing Results" increased by 5.3%. Recommendations include strengthening the improvement of learning strategies, enhancing creativity, and evaluating the curriculum to achieve comprehensive student learning outcomes across various domains.

**Keywords:** Creativity; Project-Based Learning; Students

**Abstrak** Penelitian ini bertujuan menerapkan model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) melalui observasi lingkungan untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar kognitif peserta didik di SDN Sondakan Surakarta. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini melibatkan 6 peserta didik dari Fase A kelas 1 tahun Pelajaran 2024/2025. Langkah metode penelitian dilakukan mulai dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Metode pengumpulan data dilakukan melalui tes dan observasi. Analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mengukur hasil belajar kognitif (tes sumatif tertulis, keberhasilan unjuk kerja proyek), hasil kreativitas dan proses pembelajaran (keberhasilan implementasi pembelajaran model pembelajaran Project Based Learning). Hasil menunjukkan peningkatan signifikan dalam Kreativitas Peserta Didik, menghasilkan gagasan original (79% menjadi 83%), Menghasilkan Karya dan Tindakan Original (77% menjadi 81%) dan aspek Memiliki Keluwesan Berpikir dalam mencari alternatif solusi permasalahan (71% menjadi 75%). Hasil belajar kognitif yang diukur melalui tes sumatif tertulis pada aspek Mahir meningkat 100%, yaitu dari 33,33% menjadi 66,67%. Selain itu hasil belajar kognitif dari segi produk atau proyek terjadi peningkatan 100% pada aspek Mahir, dan 33,34% pada aspek Cakap. Dalam implementasi pelaksanaan model Project Based Learning melalui observasi lingkungan terjadi peningkatan pada semua tahapan sintak model pembelajaran. Tahap Penentuan Pertanyaan Mendasar mengalami peningkatan 3,1%, Mendesain Perencanaan Proyek, meningkat 3,2%, Menyusun meningkat 5,3%, Memonitoring Siswa dan Kemajuan Proyek meningkat 8,9%, Menguji Hasil meningkat 5,3%. Rekomendasi meliputi penguatan peningkatan strategi pembelajaran, penguatan kreativitas, dan evaluasi kurikulum untuk mencapai hasil belajar peserta didik yang menyeluruh dari berbagai ranah.

**Kata kunci:** Kreativitas; Project Based Learning; Peserta Didik

## **1. PENDAHULUAN**

Pendidikan menjadi salah satu upaya yang ditempuh untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia dari berbagai segi. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, khususnya Pasal 1 ayat (1) dan (2) menegaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan berperan penting dalam perkembangan anak. Tidak hanya memberikan pengetahuan dan keterampilan, pendidikan juga membentuk karakter, sikap, dan pandangan hidup anak.

Dalam pendidikan terdapat proses belajar mengajar yang keberhasilannya ditentukan oleh metode atau teknik mengajar. Melalui metode ini guru berupaya agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien dengan sarana prasarana yang terdapat di sekolah. Usia dini adalah periode emas untuk menanamkan benih-benih kreativitas. Sejak usia dini, anak-anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan imajinasi yang sangat kaya.

Kreativitas tidak hanya berguna dalam bidang seni, tetapi juga dalam pemecahan masalah, inovasi, dan adaptasi terhadap perubahan. Kreativitas juga tidak hanya tentang menghasilkan karya seni atau ide-ide baru, tetapi juga tentang cara anak berpikir. Dimensi kreativitas meliputi menghasilkan gagasan, menghasilkan karya dan tindakan serta memiliki keluwesan berpikir dalam mencari alternatif solusi permasalahan

Kurikulum merdeka menjadikan Profil pelajar Pancasila sebagai bentuk penerjemahan tujuan pendidikan nasional. Diantara keenam dimensi yang ditetapkan, kreatif adalah salah satunya. Kenyataannya, seringkali potensi ini belum tergarap secara optimal di sekolah. Seringkali, pembelajaran di sekolah dasar, khususnya pada fase A, masih berorientasi pada hafalan dan pencapaian target materi yang sempit. Hal ini kurang memberikan ruang bagi peserta didik untuk mengembangkan kreativitas dan berpikir kritis. Peserta didik seringkali kurang diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi lingkungan sekitar dan menemukan ide-ide baru. Banyak sekolah masih mengandalkan metode pembelajaran yang cenderung pasif, di mana peserta didik lebih banyak mendengarkan guru daripada aktif terlibat dalam proses belajar. Bahkan peserta didik hanya menerima materi secara teoritis tanpa adanya kesempatan untuk menerapkannya dalam kehidupan nyata.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas I SDN Sondakan sekaligus Ketua Kombel kelas 1 mengemukakan bahwa anak-anak usia kelas I memiliki kreativitas dan

imajinasi tinggi, namun kurang terarah dan belum memiliki kesempatan. Hal ini didukung oleh pendapat Kepala Sekolah SDN Sondakan yaitu Ibu Siti Samsiyah, S.Pd., M.Pd. Berdasarkan observasi pembelajaran Pendidikan Agama Katolik dan Budi Pekerti, kreativitas anak kelas 1 tidak tergal maksimal dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik. Hal ini dikarenakan penekanan hanya pada karakter Beriman dan Bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa dan Berakhlak Mulia. Guru mata Pelajaran Agama Katolik juga perlu mengembangkan karakter Profil Pelajar Pancasila dimensi yang lainnya sesuai dengan visi dan misi sekolah. Visi sekolah adalah “Terwujudnya Warga Sekolah yang Berkarakter Profil Pelajar Pancasila dan Cinta Lingkungan” dan salah satu misi yang ke-5 yaitu “ Kreatif, peserta didik dapat mengoptimalkan inovasi dan kreasi secara maksimal.”

Berdasarkan observasi di kelas I SDN Sondakan saat mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik, anak-anak memiliki imajinasi yang tinggi dan cara berpikir yang unik jika dihubungkan dengan hal yang umum dan menarik. Namun mereka belum mampu menghubungkan dengan konsep pelajaran. Sebagai contoh saat anak diminta menghias ayat Alkitab mereka akan menggambar berbagai tokoh imajinatif yang tidak biasa (robot) sebagai hiasan yang tidak ada hubungannya dengan tema Alkitab beberapa bahkan tidak memiliki ide harus menghias dengan gambar apa. Dari 6 anak, 2 anak yang sudah berhasil menghubungkan imajinasi dengan konsep pembelajaran yang dapat dilihat dari kesesuaian hiasan dengan ayat Alkitab, 3 anak tidak dapat menghubungkan imajinasi dengan ayat Alkitab, 1 anak yang selalu bergantung pada guru karena tidak memiliki inisiatif.

Kurangnya kreativitas ini juga ditunjukkan pada saat tanya jawab dan proses diskusi selama observasi. Hanya ada 2 anak dari 6 anak yang memiliki inisiatif bertanya atau menyampaikan gagasannya secara tertulis maupun secara lisan. Lainnya tidak pernah menyampaikan dan memiliki gagasan tertentu. Hampir dalam setiap pembelajaran, yang terjadi adalah kasus yang sama.

Peneliti pernah melakukan wawancara kepada peserta didik-siswi Katolik kelas 1 tentang pemahaman kreativitas dan kreativitas yang dimiliki. Mengenai pemahaman kreativitas, sebanyak 83,33 % atau 5 anak memahami kreativitas sebagai membuat produk hebat tertentu yang belum pernah ada. Sedangkan 16,67 % atau hanya 1 anak yang memahami kreativitas sebagai gagasan, tindakan, produk dan keluwesan mencari solusi masalah. Sedangkan mengenai kreativitas yang dimiliki atau pernah dilakukan, sebanyak 66,67 % atau 4 anak tidak pernah membuat kreativitas produk atau tindakan, 33,33 % pernah membuat kreativitas produk dari barang bekas (merakit mobilan dari kardus dan lampu led, menggambar rumah impian modern).

Kesulitan dalam menghubungkan kreativitas dan mengembangkan kreativitas ini disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya model pembelajaran yang monoton. Selama ini guru selalu menggunakan model pembelajaran Saintifik sehingga anak bosan dan kurang dapat memunculkan ide kreatifnya. Saat kegiatan belajar berlangsung, guru hanya menggunakan metode ceramah, tanya jawab serta penugasan. Peserta didik kurang dilibatkan aktif dalam kegiatan. Yang ada saat berlangsung kegiatan, peserta didik hanya mendengarkan materi dari guru, yang berdampak terhadap kreativitas dan hasil belajar yang rendah. Guru mata pelajaran Agama Katolik juga hanya berpusat pada hafalan konsep-konsep dan menekankan pada dimensi beriman, belum mengembangkan proses pembelajaran pada dimensi karakter lain.

Agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal, guru dapat menggunakan Project Based Learning. Model pembelajaran ini mendorong peserta didik untuk mengembangkan cara berpikir kreatif. Melalui PjBL, peserta didik dapat mengembangkan berbagai keterampilan, termasuk kreativitas, pemecahan masalah, dan kerja sama.

Di sisi lain, dengan mengamati lingkungan sekitar sekolah, peserta didik dapat menemukan inspirasi untuk proyek mereka. Observasi pada lingkungan sangat cocok bagi perkembangan intelektual anak usia kelas I sekolah dasar.

Berdasarkan belakang yang telah diuraikan, maka penulis akan melaksanakan penelitian tindakan kelas dengan judul **MENINGKATKAN KREATIVITAS PESERTA DIDIK MENGGUNAKAN MODEL *PROJECT BASED LEARNING* MELALUI OBSERVASI LINGKUNGAN SEKOLAH PADA FASE A KELAS 1 SDN SONDAKAN.**

## **2. KAJIAN TEORI**

### **Pengertian Kreativitas**

Secara umum kreativitas adalah kemampuan kompleks dan multidimensi. Ini melibatkan tidak hanya kemampuan menghasilkan ide baru namun kemampuan memecahkan masalah, membuat koneksi, berpikir fleksibel, dan berpikir original. Dimensi kreatif merupakan salah satu dari 6 dimensi yang menjadi fokus dalam mencapai tujuan nasional pendidikan di Indonesia berdasarkan profil Pelajar Pancasila. Dalam kurikulum merdeka, seorang pelajar yang kreatif memiliki 3 elemen kunci yaitu menghasilkan gagasan orisinal, menghasilkan karya dan tindakan orisinal, serta memiliki keluwesan berpikir dalam mencari alternatif solusi permasalahan. Dalam elemen menghasilkan gagasan original, di akhir fase A memiliki capaian menggabungkan beberapa gagasan menjadi ide atau gagasan imajinatif yang bermakna

untuk mengekspresikan pikiran dan/atau perasaannya. Elemen menghasilkan karya dan tindakan orisinal, memiliki capaian peserta didik mengeksplorasi dan mengekspresikan pikiran dan/atau perasaannya dalam bentuk karya dan/ atau tindakan serta mengapresiasi karya dan tindakan yang dihasilkan. Elemen memiliki keluwesan berpikir dalam mencari alternatif solusi permasalahan, di akhir fase A memiliki capaian mengidentifikasi gagasan-gagasan kreatif untuk menghadapi situasi dan permasalahan.

### **Model Project Based Learning**

#### a. Pengertian Model Pembelajaran *Project Based Learning*

*Project Based Learning* jika diterjemahkan lebih lanjut ke dalam Bahasa Indonesia sebagai pembelajaran berbasis proyek. *Project Based Learning* adalah pembelajaran yang inovatif, dengan penekanan pada belajar kontekstual melalui kegiatan-kegiatan yang kompleks. *Project Based Learning* adalah pembelajaran yang lebih menekankan pada pemecahan problematik yang terjadi sehari-hari melalui pengalaman belajar praktik langsung dimasyarakat. Dalam konteks PjBL pada mata pelajaran agama Katolik, peserta didik akan bekerja sama dalam kelompok untuk memahami ajaran agama Katolik, menghubungkan dengan permasalahan aktual dan menerapkan nilai-nilai Katolik dalam kehidupan sehari-hari. *Project Based Learning* adalah cara pembelajaran yang bermuara pada proses pelatihan berdasarkan masalah-masalah nyata yang dilakukan sendiri melalui kegiatan tertentu (proyek).

#### b. Kelebihan dan Kekurangan Model *Project Based Learning*

Adapun kelebihan adalah:

1. Meningkatkan motivasi belajar: Peserta didik lebih termotivasi karena merasa pembelajaran lebih relevan dan bermakna. Mereka terlibat langsung dalam pembelajaran dan menangani masalah yang nyata terjadi. Melalui PjBL dapat membantu keterkaitan hidup diluar sekolah karena memperhatikan dunia nyata.
2. Mengembangkan keterampilan abad 21: *Project Based Learning* membantu peserta didik mengembangkan keterampilan seperti berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas.
3. Mendorong pembelajaran yang aktif: Peserta didik tidak hanya menerima informasi, tetapi juga terlibat aktif dalam mencari, menganalisis, dan menerapkan pengetahuan.

4. Memperdalam pemahaman konsep: Melalui proyek, peserta didik dapat memahami konsep secara lebih mendalam karena mereka menghubungkannya dengan situasi nyata.
5. Meningkatkan kreativitas dan kemampuan pemecahan masalah: Peserta didik dilatih untuk menghadapi tantangan dan secara kreatif mencari solusi secara mandiri atau berkelompok. Banyak sumber dan penelitian yang mendeskripsikan lingkungan belajar berbasis proyek membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan berhasil memecahkan masalah-masalah yang kompleks.
6. Membangun karakter: *Project Based Learning* menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerja sama, dan ketekunan pada peserta didik.
7. Meningkatkan kolaborasi: Kerja kelompok dalam proyek memerlukan ketrampilan berkomunikasi, membagi peran, dan belajar dalam lingkungan yang kolaboratif.
8. Membuat suasana belajar menjadi menyenangkan.

Adapun kekurangan dari *Project Based Learning* adalah sebagai berikut:

1. Membutuhkan waktu yang lebih lama: PjBL membutuhkan waktu yang lebih lama dibandingkan metode pembelajaran tradisional karena beberapa proyek membutuhkan perencanaan dan pelaksanaan yang tidak dapat diselesaikan dalam sekali waktu.
2. Membutuhkan persiapan yang matang: Guru harus merancang proyek dengan baik dan mempersiapkan sumber daya yang diperlukan.
3. Membutuhkan fasilitas dan sumber daya yang memadai: Tidak semua sekolah memiliki fasilitas dan sumber daya yang cukup untuk mendukung pelaksanaan PjBL untuk beberapa permasalahan tertentu.
4. Sulit dalam penilaian: Menilai hasil pembelajaran dalam PjBL membutuhkan rubrik penilaian yang kompleks dan komprehensif.
5. Tidak semua peserta didik cocok: Beberapa peserta didik mungkin lebih cocok dengan metode pembelajaran yang lebih terstruktur. Peserta didik yang memiliki kelemahan dan penyelidikan masalah dan pengumpulan informasi akan mengalami kesulitan. Ada kemungkinan peserta didik yang pasif dalam suatu kelompok.

c. Sintaks Model *Project Based Learning*

Langkah-Langkah *Project Based Learning* :

1. Penentuan Pertanyaan Mendasar. Pembelajaran dimulai dengan pertanyaan esensial yaitu pertanyaan yang dapat memberi penugasan kepada peserta didik untuk melakukan suatu aktivitas. Topik penugasan sesuai dengan dunia nyata yang relevan untuk peserta didik dan dimulai dengan sebuah investigasi mendalam.
2. Mendesain Perencanaan Proyek. Perencanaan berisi tentang aturan main, pemilihan aktifitas yang dapat mendukung dalam menjawab pertanyaan esensial, dengan cara mengintegrasikan berbagai subjek yang, mungkin serta mengetahui alat dan bahan yang dapat diakses untuk membantu penyelesaian proyek
3. Menyusun Jadwal. Aktifitas pada tahap ini antara lain: 1) Membuat timeline (alokasi waktu) untuk menyelesaikan proyek, 2) Membuat deadline (batas waktu akhir) penyelesaian proyek, 3) Membawa peserta didik agar merencanakan rencana yang baru, 4) Membimbing peserta didik ketika mereka membuat penjelasan (alasan) tentang pemilihan suatu acara
4. Memonitor Peserta didik dan Kemajuan Proyek. Guru bertanggung jawab untuk melakukan monitor terhadap aktivitas peserta didik selama menyelesaikan proyek. Monitoring dapat dilakukan dengan cara memfasilitasi peserta didik pada setiap proses. Guru berperan sebagai mentor dalam aktivitas peserta didik. Agar mempermudah proses monitoring dibuat sebuah rubrik yang dapat merekam keseluruhan aktivitas yang penting
5. Menguji Hasil. Penilaian dilakukan untuk membantu guru dalam mengukur ketercapaian standar, berperan dalam mengevaluasi kemajuan masing-masing peserta didik, memberi umpan balik tentang tingkat pemahaman yang sudah dicapai peserta didik, membantu guru dalam menyusun strategi pembelajaran berikutnya.
6. Mengevaluasi Pengalaman. Pada akhir proses pembelajaran, pengajar dan peserta didik melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah dijalankan. Proses refleksi dilakukan baik secara individu maupun kelompok.

## **Observasi Lingkungan Sekolah**

Lingkungan adalah segala sesuatu yang ada di sekitar atau di sekeliling peserta didik (makhluk hidup lain, benda mati, dan budaya manusia) yang dapat di manfaatkan untuk menunjang kegiatan dan pembelajaran secara optimal. Jenis-jenis lingkungan tersebut adalah lingkungan sosial dan lingkungan fisik. Pemanfaatan lingkungan sosial sebagai sumber belajar dimulai dari tempat terkecil bersama peserta didik, misalnya lingkungan sekolah, lingkungan keluarga, rukun tetangga (RT), rukun warga (RW), dan lain-lain. Jenis lingkungan lain yang mempunyai banyak informasi adalah lingkungan alam.

Berdasarkan pengamatan penulis, SDN Sondakan mempunyai lingkungan yang bersih, sehat, dan lingkungan sekolah yang sangat mendukung sebagai sumber belajar bagi peserta didik. Ada taman disepanjang pagar dan di depan kelas, memiliki green house, tanaman di sekitar sekolah terawat dengan baik, ada kolam ikan dan kandang ayam, interaksi antara peserta didik dan guru sangat baik, dan strategi pengajaran yang digunakan guru di lingkungan sekolah dalam kegiatan pembelajaran yang dapat mendorong kreativitas peserta didik dalam belajar.

Pemikiran bahwa dengan memanfaatkan lingkungan sekolah sebagai sumber belajar peserta didik akan memperdalam pengetahuan dan pemahaman peserta didik, serta menunjang kreativitas guru dalam memilih topik tersebut sebagai sumber belajar peserta didik dan mendorong kreativitas peserta didik dalam berpikir serta menghasilkan produk. Selain materi pembelajaran di kelas, dengan pembelajaran dari lingkungan ini, keterampilan dan pengetahuan yang dapat digunakan peserta didik dengan belajar secara langsung dalam segala situasi dan hal yang ada disekitarnya dalam masyarakat terasa nyata. Sumber belajar lingkungan sekolah sangat cocok untuk materi fase A kelas 1 SD “Allah Menciptakan Langit dan Bumi”.

## **Pendidikan Agama Katolik dan Budi Pekerti Fase A pada Kurikulum Merdeka**

Pada kurikulum Merdeka, Fase A berada pada kelas 1 dan 2 Sekolah Dasar. Pendidikan Agama Katolik dan Budi Pekerti merupakan salah satu mata pelajaran intrakurikuler wajib dengan jumlah pertemuan 108 selama 36 minggu dalam 1 tahun. Rasionalitasnya adalah sebagai pondasi penting dalam membentuk karakter seseorang. Keluarga menjadi tempat pertama bagi kita untuk mengenal Tuhan dan nilai-nilai kebaikan. Sekolah dan gereja kemudian melengkapi pendidikan ini dengan mengajarkan kita bagaimana menerapkan iman dalam kehidupan sehari-hari. Melalui



pelajaran Pendidikan Agama Katolik dan Budi Pekerti, kita diajak untuk menjadi pribadi yang beriman, berakhlak mulia, dan menghargai keberagaman. Tujuan akhirnya adalah agar kita bisa hidup rukun dengan sesama dan berkontribusi bagi masyarakat yang lebih baik.

Pelajaran Pendidikan Agama Katolik bertujuan untuk membentuk kita menjadi pribadi yang memiliki pengetahuan, terampil, beriman, berakhlak mulia, dan siap menghadapi tantangan zaman. Peserta didik diajak untuk hidup sesuai ajaran Yesus Kristus dan berkontribusi dalam membangun dunia yang lebih baik. Karakteristik Pendidikan Agama Katolik dan Budi Pekerti berusaha memperkenalkan Allah yang Mahakuasa dan Maharahim dalam diri Yesus Kristus kepada peserta didik agar menjadi manusia beriman. Melalui pelajaran agama, peserta didik belajar secara bertahap tentang Allah, Yesus Kristus, dan Gereja. Peserta didik diajak untuk memperdalam iman kita dan menerapkan nilai-nilai Kristiani dalam kehidupan sehari-hari sehingga bisa menjadi pribadi yang beriman, berakhlak mulia, dan berkontribusi bagi masyarakat dan negara. Pada akhir Fase A, Pendidikan Agama Katolik dan Budi Pekerti memiliki capaian memahami dirinya sebagai ciptaan Tuhan dan bagian dari keluarga, sekolah, dan lingkungan sekitar; mempunyai kebiasaan berdoa sebagai anggota Gereja; mewujudkan iman dengan cara melakukan perbuatan baik di tengah masyarakat sesuai teladan Yesus Kristus dan tokoh-tokoh Kitab Suci.

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka pikir, maka yang menjadi hipotesis dalam penelitian ini adalah "Jika model pembelajaran *Project Based Learning* dilaksanakan pada Pendidikan Agama Katolik maka hasil belajar dan kreativitas peserta didik fase A Kelas 1 SDN Sondakan akan mengalami peningkatan".

### **3. METODE**

#### **Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas. penelitian tindakan kelas adalah suatu penelitian tindakan dalam bidang pendidikan yang dilaksanakan dalam kawasan kelas dan memiliki tujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas praktik pembelajaran. Penelitian yang dilakukan peneliti merupakan penelitian tindakan kelas yang berbentuk kolaboratif antara peneliti dengan guru kelas tersebut. Dalam penelitian ini, diberikan suatu tindakan dalam situasi sebenarnya. Berdasarkan tindakan tersebut kemudian dilihat kekurangan dan kelebihan

kemudian melakukan perubahan yang berfungsi untuk peningkatan. Upaya perbaikan ini dilakukan dengan melaksanakan tindakan untuk mencari jawaban atas permasalahan yang ada di kelas.

## **Subjek, Tempat dan Waktu Penelitian**

### **1. Subjek Penelitian**

Subyek penelitian dalam pelaksanaan perbaikan pembelajaran adalah peserta didik kelas I SDN Sondakan Surakarta yang berjumlah 6 peserta didik terdiri dari peserta didik laki-laki sebanyak 5 anak dan peserta didik perempuan sebanyak 1 anak. Dalam penelitian ini guru melakukan perbaikan pembelajaran pada pelajaran Pendidikan Agama Katolik dan Budi Pekerti.

### **2. Tempat Penelitian**

Tempat Penelitian dilaksanakan di SDN Sondakan Surakarta. Letak geografis SDN Sondakan Surakarta adalah berada di jalan Madubronto nomo 15 Kelurahan Sondakan Kecamatan Laweyan. Penulis melaksanakan penelitian di SDN Sondakan Surakarta karena penulis merupakan salah satu guru di SDN Sondakan Surakarta sehingga penulis dapat melakukan penelitian secara efektif dan efisien.

### **3. Waktu Penelitian**

Penelitian dilakukan secara bertahap meliputi tahap persiapan, pelaksanaan, dan penyelesaian dengan perincian masing-masing tahap sebagai berikut:

- a) Tahap Persiapan Tahap persiapan meliputi observasi, identifikasi masalah, penentuan tindakan, penyusunan instrumen penelitian.
- b) Tahap Pelaksanaan Pelaksanaan penelitian perbaikan pembelajaran dilaksanakan 2 siklus. Siklus I pada tanggal 24 September 2024 dan siklus II pada 26 September 2024.
- c) Tahap penyelesaian

Tahap penyelesaian penelitian Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Menggunakan Model Project Based Learning Melalui Observasi Lingkungan Sekolah Pada Fase A Kelas 1 adalah kegiatan penyusunan laporan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Tahap penyelesaian dilaksanakan pada bulan September 2024

## Langkah Perbaiki Siklus

### 1. Tahapan Siklus I

Siklus I merupakan kegiatan belajar dimana peneliti menggunakan Model Project Based Learning melalui Observasi Lingkungan Sekolah dalam meningkatkan kreativitas dan hasil belajar menggunakan modul ajar I melalui materi “Allah Menciptakan Langit dan Bumi”. Adapun kegiatan belajar siklus I dilaksanakan dengan tahapan sebagai berikut:

a. Perencanaan

Pada tahap ini peneliti mengidentifikasi masalah, menyusun rencana pembelajaran yang menggunakan modul ajar I yang dilengkapi dengan tes hasil belajar kognitif berupa tes dan observasi. Tes berbentuk tes tertulis dan tes unjuk kerja proyek berdasarkan permasalahan lingkungan. Sedangkan observasi berbentuk observasi kreativitas kepada peserta didik, dan observasi proses pelaksanaan model PjBL terhadap pendidik.

b. Pelaksanaan

Pada tahap ini peneliti sebagai guru mata pelajaran Agama Katolik dan Budi Pekerti melaksanakan pembelajaran Model Project Based Learning melalui Observasi Lingkungan Sekolah dalam meningkatkan kreativitas menggunakan modul I.

c. Observasi

Pengamatan dilakukan terhadap 2 hal, pertama oleh Kepala Sekolah dan rekan sejawat terhadap peneliti pada saat pelaksanaan pembelajaran *Project Based Learning* untuk melihat tahap-tahap pembelajaran dan peran peneliti sesuai instrumen yang disiapkan. Kedua, pengamatan oleh peneliti terhadap seluruh peserta didik mengenai kreativitas berdasarkan instrumen yang telah dibuat dalam pembelajaran siklus I. Selanjutnya peneliti memberikan penilaian tes untuk mengukur ketercapaian kompetensi atau hasil belajar kognitif peserta didik.

d. Refleksi

Pada tahapan ini peneliti menganalisis hasil pengamatan. Selanjutnya membuat suatu refleksi, membuat kesimpulan sementara terhadap pelaksanaan siklus I. Selanjutnya peneliti membuat suatu perbaikan tindakan atau rancangan revisi siklus II berdasarkan hasil analisis pencapaian indikator-indikator tersebut yaitu

untuk meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Menggunakan Model *Project Based Learning* melalui observasi lingkungan sekolah pada Fase A Kelas 1.

## 2. Tahapan Siklus II

Siklus I merupakan kegiatan belajar dimana peneliti menggunakan Model *Project Based Learning* melalui Observasi Lingkungan Sekolah dalam meningkatkan kreativitas dan hasil belajar menggunakan modul ajar II. Adapun kegiatan belajar siklus II dilaksanakan dengan tahapan sebagai berikut:

### a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan di siklus ini, peneliti meninjau kembali modul ajar yang disiapkan untuk siklus II dengan melakukan revisi sesuai hasil refleksi Siklus I. Selanjutnya peneliti menyusun instrumen tes tertulis dan tes unjuk kerja produk serta observasi kreativitas kepada peserta didik dan observasi pembelajaran *Project Based Learning* terhadap pendidik.

### b. Pelaksanaan

Tahap ini peneliti sebagai guru mata pelajaran Agama Katolik dan Budi Pekerti melaksanakan pembelajaran menggunakan Model *Project Based Learning* melalui Observasi Lingkungan Sekolah dalam meningkatkan kreativitas menggunakan modul ajar II.

### c. Observasi

Pengamatan dilakukan terhadap 2 hal, pertama oleh Kepala Sekolah dan rekan sejawat terhadap peneliti pada saat pelaksanaan pembelajaran *Project Based Learning* untuk melihat tahap-tahap pembelajaran dan peran peneliti sesuai instrumen yang disiapkan. Kedua, pengamatan oleh peneliti terhadap seluruh peserta didik mengenai kreativitas berdasarkan instrumen yang telah dibuat dalam pembelajaran siklus I. Selanjutnya peneliti memberikan penilaian tes untuk mengukur ketercapaian kompetensi atau hasil belajar kognitif peserta didik

### d. Refleksi

Pada tahapan ini peneliti menganalisis hasil pengamatan. Selanjutnya membuat suatu refleksi, membuat kesimpulan terhadap pelaksanaan siklus II. Hal inilah yang menjadi dasar bahwa tindakan siklus berikutnya tidak perlu dilanjutkan.

## Metode Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

### 1. Tes Hasil Belajar Kognitif

Tes pada penelitian ini dilakukan melalui tes tertulis dan tes unjuk kerja. Dalam tes tertulis peneliti membagikan lembar soal berupa pilihan ganda sebanyak 10 soal kepada peserta didik untuk memperoleh data kuantitatif. Tes soal yang diberikan untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik setelah mempelajari materi Allah Menciptakan Langit dan Bumi dengan model Project Based Learning pada siklus I maupun siklus II. Sedangkan tes unjuk kerja digunakan untuk mengukur proyek kegiatan atau produk pembelajaran yang dihasilkan melalui instrumen yang ditentukan baik siklus I maupun siklus II.

### 2. Observasi

#### 1. Sikap Kreativitas

Metode observasi merupakan kegiatan yang dilakukan oleh peneliti untuk mengumpulkan data dengan cara mengamati dan mencatat hal-hal yang sedang diteliti. Pada metode ini peneliti dituntut untuk melakukan pengamatan baik secara langsung maupun tidak langsung terhadap objek yang diteliti.

#### 2. Aktivitas Guru dalam menerapkan Proses Pembelajaran PjBL

Untuk menunjukkan keefektifan pelaksanaan *Project Based Learning*, Kepala Sekolah dan rekan sejawat melakukan observasi terhadap guru selama proses pembelajaran.

## Analisis Data

### a. Analisis Tes Hasil Belajar Kognitif

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini dianalisis setiap siklus. Jenis data yang digunakan yaitu data kuantitatif. Data kuantitatif berupa nilai hasil belajar peserta didik dapat dianalisis secara deskriptif (Arikunto, 2009: 131). Dalam hal ini peneliti menggunakan data kuantitatif untuk menghitung nilai hasil belajar di akhir pembelajaran (evaluasi). Data kuantitatif pada penelitian ini dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dengan model presentil yaitu menganalisis hasil belajar peserta didik yaitu nilai hasil tes sumatif yang dilaksanakan masing-masing di akhir siklus I dan II. Selanjutnya pada siklus II dibandingkan dengan siklus I dan hasil peningkatannya.

Nilai tes Kognitif dihitung dengan menggunakan rumus :

$$\text{Nilai tes Kognitif} = \sum \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Selain tes sumatif, juga dilakukan analisis terhadap tes unjuk kerja/produk menggunakan instrumen yang telah dibuat pada siklus I dan II. Selanjutnya pada siklus II dibandingkan dengan siklus I dan hasil peningkatannya.

$$\text{Nilai tes Unjuk Kerja /produk} = \sum \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

b. Analisis Observasi Kreativitas

Untuk data observasi mengenai kreativitas juga menggunakan data kuantitatif. Dalam hal ini peneliti menggunakan data kuantitatif untuk menghitung hasil observasi berdasarkan rubrik yang telah dibuat. Data kuantitatif pada penelitian ini dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dengan model presentil yaitu menganalisis kreativitas berdasarkan rubrik masing-masing di akhir siklus I dan II. Selanjutnya pada siklus II dibandingkan dengan siklus I dan hasil peningkatannya.

$$\text{Nilai kreativitas peserta didik} = \frac{\text{Jumlah Skor perolehan}}{\text{Total Skor}} \times 100\%$$

Untuk menganalisis keberhasilan guru dalam mengembangkan pembelajaran *Project Based Learning* menggunakan cara yang sama dengan menganalisis lembar observasi kepada pendidik yang dilakukan oleh teman sejawat atau Kepala Sekolah. Kemudian membandingkan hasil peningkatan pada siklus I dengan siklus II.

$$\text{Nilai proses pembelajaran} = \frac{\text{Jumlah Skor perolehan}}{\text{Total Skor}} \times 100\%$$

#### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

##### **Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas dalam Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Menggunakan Model Project Based Learning Melalui Observasi Lingkungan Sekolah Pada Fase A Kelas 1 SDN Sondakan Siklus I**

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* dalam peningkatan kreativitas melalui observasi lingkungan sekolah. Pada bab ini, akan disajikan hasil penelitian yang sesuai dengan kegiatan yang telah dilaksanakan. Kegiatan tersebut meliputi perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, pengamatan atau observasi, dan refleksi melalui Siklus I yang kemudian ditindak lanjuti pada Siklus II. Hasil yang diperoleh dalam penelitian tindakan

kelas tersebut akan diuraikan lebih lanjut di bawah ini.

### **1. Perencanaan Penelitian Tindakan Kelas Siklus I**

- a) Menyiapkan materi pembelajaran (Allah Menciptakan Langit dan Bumi) yang akan disampaikan pada peserta didik.
- b) Menyiapkan rencana Modul Ajar (Kurikulum Merdeka Belajar) yang disusun peneliti dengan bimbingan dari guru pamong dan dosen PPG Daljab LPTK St. Fransiskus Asisi Semarang
- c) Menyiapkan lembar tes sumatif tertulis, LKPD unjuk kerja proyek dan produk.
- d) Menyiapkan pedoman observasi atau rubrik penilaian unjuk kerja proyek dan produk.
- e) Menyiapkan lembar pengamatan aktivitas guru terhadap pelaksanaan model pembelajaran dan pengamatan terhadap kreativitas peserta didik.
- f) Menyiapkan media pembelajaran yaitu video animasi Kitab Suci Kejadian 1:1-26 “Allah Menciptakan Langit, Bumi dan seisinya” dan diupload di <https://youtu.be/Rbz8AyUjEKU>
- g) Menyiapkan alat bantu mengajar yang diperlukan dalam optimalisasi peningkatan kreativitas dan hasil belajar peserta didik.
- h) Menentukan waktu pelaksanaan penelitian yaitu satu kali pertemuan untuk satu kali siklus yakni (3x35 menit)

### **2. Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas Siklus I**

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* dalam meningkatkan kreativitas peserta didik melalui observasi lingkungan sekolah pada fase A kelas 1 SDN Sondakan. Pelaksanaan tindakan siklus I dilakukan sebanyak 1 kali pertemuan (3 x 35 Menit), yang dideskripsikan sebagai berikut:

Pada pertemuan pertama siklus I dilaksanakan pada 24 September 2024. Adapun

rincian tindakan dapat diuraikan sebagai berikut:

**Guru (Peneliti) Memberikan pertanyaan mendasar, yaitu:**

- Peserta didik dibagi kedalam 2 kelompok, masing-masing kelompok beranggotakan 3 orang. (pembagian kelompok mempertimbangkan juga kemampuan masing-masing peserta didik, mereka diarahkan untuk membangun sikap gotong royong, bekerja sama dalam kelompok dan saling berkolaborasi)
- Peserta didik memahami Kisah Penciptaan dengan melihat animasi Kitab Suci Kejadian 1:1-26 “Allah Menciptakan Langit, Bumi dan seisinya dari <https://youtu.be/Rbz8AyUjEKU>
- Setelah melihat video atau komik, peserta didik dapat memahami kisah Allah Menciptakan Langit dan Bumi berdasarkan Kejadian 1:1-26 dengan mengerjakan LKPD 1 secara individu.
- Peserta didik melihat permasalahan nyata tentang ciptaan Tuhan yang ada di sekolah. Peserta didik sesuai arahan pendidik berkeliling halaman sekolah untuk mendata “Ciptaan Allah di Sekolahku” berdasarkan LKPD 2
- Selanjutnya, peserta didik memecahkan masalah berdasarkan pertanyaan mendasar yang diajukan pendidik : Apa masalah yang kamu temui dari ciptaan Tuhan di sekolah? Apa yang bisa kalian lakukan untuk menjadikan lebih baik? (LKPD 3)
- Peserta didik diminta menyoroti Green House, hewan peliharaan dan taman tanaman yang ada dipagar berdiri (sebagai gambaran Green House kotor, Hewan Peliharaan belum ada makanan, Taman Tanaman yang ada dipagar berdiri kering).

**Guru (Peneliti) Mendesain perencanaan produk**

- Di dalam kelompoknya, peserta didik berdiskusi untuk memecahkan permasalahan lingkungan sekitar sekolah berdasarkan LKPD 1.3
- Peserta didik dalam kelompok memilih dan mengetahui prosedur pembuatan proyek yang akan dikerjakan.
- Peserta didik mendengarkan arahan dari pendidik mengenai pembagian tugas, persiapan alat, bahan, media, sumber yang diperlukan dalam pelaksanaan proyek.



- Peserta didik berdiskusi menyusun rencana pelaksanaan proyek pemecahan masalah meliputi kegiatan yang akan dilakukan, pembagian tugas, persiapan alat, bahan, media, sumber yang dibutuhkan.

#### **Guru (Peneliti) Menyusun jadwal pembuatan.**

- Peserta didik membuat kesepakatan tentang jadwal pembuatan proyek (tahapantahapan dan pengumpulan). Tahapan bisa meliputi: persiapan bahan dan alat, pelaksanaan, evaluasi.
- Peserta didik secara mandiri memantau kemajuan kelompoknya sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan, memastikan tidak ada tugas yang tertinggal.

#### **Guru (Peneliti) Memonitoring keaktifan dan perkembangan proyek.**

- Peserta didik secara berkala melaporkan perkembangan proyek mereka kepada pendidik dan teman-teman dalam kelompok
- Peserta didik meminta bimbingan pendidik jika mengalami kesulitan.
- Peserta didik bersama dalam kelompok menerima umpan balik dari pendidik tentang setiap tahapan yang telah mereka selesaikan, dan menyesuaikan proyek mereka berdasarkan masukan tersebut.

#### **Guru (Peneliti) Menguji Hasil**

- Peserta didik mempersiapkan diri untuk presentasi akhir di hadapan kelas.
- Peserta didik mempresentasikan proyek yang telah dibuat dan membuat laporan pelaksanaan proyek untuk dipaparkan kepada orang lain. Laporan disertai foto sebelum dan sesudah yang dibantu oleh pendidik untuk di print. (LKPD 3)
- Peserta didik menjawab pertanyaan dari kelompok yang lain dan pendidik

#### **Guru (Peneliti) Mengevaluasi pengalaman belajar**

- Peserta didik menerima evaluasi dari Pendidik tentang hasil proyeknya.
- Peserta didik dan pendidik menyimpulkan hasil kegiatan proyek dan mendengarkan penegasan pendidik

### 3. Pengamatan Penelitian Tindakan Kelas Siklus I

Selama melakukan tindakan dengan model pembelajaran *Project Based Learning* (*PjBL*) dalam pembelajaran Allah Menciptakan Langit dan Bumi, peneliti dan rekan sejawat sebagai observer melakukan pengamatan terhadap tindakan yang dilakukan pada siklus I. Pengamatan yang dilakukan peneliti dari kegiatan tersebut tercermin pada hasil tes sumatif tertulis, lembar pengamatan tes unjuk kerja, dan lembar pengamatan kreativitas kepada peserta didik. Sedangkan pengamatan yang dilakukan rekan sejawat untuk mengamati peneliti dari kegiatan tersebut tercermin pada lembar observasi kegiatan terhadap pelaksanaan model pembelajaran. Hasil yang diperoleh dari pengamatan ini meliputi dampak tindakan terhadap hasil belajar kognitif (tes sumatif tertulis, keberhasilan unjuk kerja proyek), hasil afektif kreativitas dan proses pembelajaran (keberhasilan implementasi pembelajaran model pembelajaran *Project Based Learning*). Dampak dari tindakan dapat dideskripsikan sebagai berikut:

#### a) Hasil belajar kognitif: tes sumatif tertulis

Keberhasilan dalam hasil belajar kognitif dalam peningkatan hasil belajar dalam tes sumatif secara tertulis yang diadakan pada akhir pertemuan setelah pembelajaran *Project Based Learning* yaitu akhir siklus I. Tes sumatif dibuat dalam model pilihan ganda dengan jumlah soal 10 dan skor maksimal 10. Adapun hasil belajar kognitif dalam tes sumatif tertulis dapat dilihat dalam tabel 4.1 berikut:

Tabel 1 Hasil Perolehan Nilai Tes Sumatif Tertulis Siklus I Peserta didik Fase A Kelas 1 SDN Sondakan

No	Responden	Nilai	Ket.
1	AAPH	80	Cakap
2	JAH	100	Mahir
3	LDS	70	Layak
4	NAP	80	Cakap
5	RDLS	100	Mahir
6	TNP	70	Layak
Rata-rata		83,33	

Tabel 2 Data Hasil Belajar Kognitif berupa Tes Sumatif Tertulis pada Siklus I

No.	Aspek	Jumlah	Presentasi
1	Mahir	2	33,33%
2	Cakap	2	33,33%
3	Layak	2	33,33%
4	Baru Berkembang	0	0%

Keberhasilan pada hasil belajar kognitif dari segi tes sumatif tertulis dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik pada tindakan siklus I mendapat nilai rata-rata 83,33. Jumlah keseluruhan peserta didik Fase A Kelas I SDN Sondakan adalah 6 peserta didik.

Data diatas menyajikan distribusi peserta didik berdasarkan tingkat pencapaian mereka dalam Pembelajaran. Pertama, terdapat kategori "Mahir" dengan jumlah 2 peserta didik, dengan presentase 33,33% dari total peserta didik yang dievaluasi. Kategori "Cakap" memiliki jumlah peserta didik yang 2 peserta didik, dengan presentase 33,33% dari total. Kategori "Layak" memiliki jumlah peserta didik yang 2 peserta didik, dengan presentase 33,33% dari total. Dan tidak ada peserta didik yang tergolong dalam kategori "Baru Berkembang" dalam data ini.

#### b) Hasil belajar kognitif: Unjuk Kerja Proyek

Keberhasilan dalam hasil belajar kognitif juga diukur dalam unjuk kerja proyek karena menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* selama proses pembelajaran. Adapun hasil belajar kognitif dalam tes unjuk kerja proyek dapat dilihat dalam tabel 3 berikut:

Tabel 3 Hasil Perolehan Unjuk Kerja Proyek Siklus I Peserta didik Fase A Kelas 1 SDN Sondakan

No	Responden	Nilai	Ket.
1	AAPH	75	Cakap
2	JAH	75	Cakap
3	LDS	50	Layak
4	NAP	75	Cakap
5	RDLS	90	Mahir
6	TNP	50	Layak
Rata-rata		69,17	

Tabel 4 Data Unjuk Kerja Proyek Siklus I Peserta didik Fase A Kelas 1 SDN Sondakan pada Siklus I

No.	Aspek	Jumlah	Presentasi
1	Mahir	1	16,67%
2	Cakap	3	50%
3	Layak	2	33,33%
4	Baru Berkembang	0	0%

Keberhasilan hasil belajar kognitif yang dilihat dari tes unjuk kerja pada tindakan siklus I mendapat nilai rata-rata 69,17. Jumlah keseluruhan peserta didik Fase A Kelas I SDN Sondakan adalah 6 peserta didik.

Data diatas menyajikan distribusi peserta didik berdasarkan tingkat pencapaian mereka selama proses pembelajaran mulai dari kreativitas ide proyek, rencana proyek, pelaksanaan proyek, presentasi proyek, dan kerjasama kelompok. Pertama, terdapat kategori "Mahir" dengan jumlah 1 peserta didik, dengan presentase 16,67% dari total peserta didik yang dievaluasi. Kategori "Cakap" memiliki jumlah peserta didik yang 3 peserta didik, dengan presentase 50% dari total. Kategori "Layak" memiliki jumlah peserta didik yang 2 peserta didik, dengan presentase 33,33% dari total. Dan tidak ada peserta didik yang tergolong dalam kategori "Baru Berkembang" dalam data ini.

### c) Hasil Kreativitas Anak

Untuk menentukan hasil pengamatan kreativitas, peneliti menggunakan rubrik atau pedoman observasi kreativitas kepada peserta didik selama proses pembelajaran dari awal hingga akhir siklus I. Hasil dari observasi terhadap kreativitas peserta didik dapat dilihat dari tabel 5 berikut ini:

Tabel 5 Hasil Pengamatan Kreativitas berdasarkan Elemen

No	Elemen	Indikator Kreatifitas	Anak						Skor Instrumen	Presentase Indikator	Presentase Elemen
			1	2	3	4	5	6			
1	Menghasilkan gagasan original	Memberikan ide secara spontan	4	4	3	3	4	2	20	83%	79%
		Memunculkan beberapa alternatif jawaban atau ide	3	4	3	3	4	2	19	79%	
		Mengajukan pertanyaan dalam pembelajaran atau terkait permasalahan	3	4	3	3	4	2	19	79%	
		Mengaplikasikan ide baru sesuai konteksnya untuk mengatasi persoalan	3	3	3	3	4	2	18	75%	
2	Menghasilkan karya dan tindakan original	Menghasilkan karya/ tindakan yang sesuai dengan permasalahan	3	4	3	3	4	2	19		77%
		Bangga dengan karya/ tindakan yang dihasilkan	3	4	3	4	4	2	20	83%	
		Berani mengambil resiko dalam menghasilkan karya	3	3	3	3	3	2	17	71%	
3	Memiliki keluwesan berpikir dalam mencari alternatif solusi permasalahan	Mampu menentukan pilihan dari beberapa alternatif solusi permasalahan	3	4	3	2	3	2	17	71%	71%
		Memiliki alasan tersendiri dibalik sebuah keputusan	3	4	3	3	4	2	19	79%	
		Memiliki solusi lain saat menghadapi tantangan	2	3	2	3	3	2	15	63%	
			30	37	29	30	37	20		79%	

Tabel 6 Data Ketercapaian Kreativitas Siklus I

No	Responden	Nilai	Ket.
1	AAPH	75	Cakap
2	JAH	85	Mahir
3	LDS	73	Cakap
4	NAP	75	Cakap
5	RDLS	85	Mahir
6	TNP	50	Layak
Rata-rata		69,17	

Berdasarkan data diatas, dapat dilihat hasil penilaian terhadap 3 kriteria kreativitas yang berbeda yaitu elemen menghasilkan gagasan original, menghasilkan karya dan tindakan original, dan memiliki keluwesan berpikir dalam mencari alternatif solusi permasalahan. Pertama pada elemen menghasilkan gagasan original, peserta didik telah mencapai keberhasilan sebanyak 79%. Pada elemen Menghasilkan Karya Dan Tindakan Original, peserta didik telah mencapai keberhasilan sebanyak 77%. Sedangkan pada elemen Memiliki Keluwesan Berpikir Dalam Mencari Alternatif Solusi Permasalahan, peserta didik telah mencapai 71%. Secara keseluruhan, elemen menghasilkan gaagsan original merupakan elemen yang paling dikuasai oleh peserta didik.

Sedangkan jika dikelompokkan dari segi ketercapaian indikator keberhasilan kreativitas berdasarkan tabel 4.6 maka 2 anak berada pada tahap Mahir atau 33,33%, 3 anak berada pada tahap Cakap atau 50%, dan 1 anak berada pada tahap Layak atau 16,67%.

**d) Hasil Implementasi model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL).**

Penelitian implementasi model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dilakukan dengan bantuan 4 rekan sejawat sebagai observer kepada peneliti selama pelaksanaan siklus I. Hasil dari observasi terhadap aktivitas guru dalam melakukan implementasi model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dapat dilihat dari tabel 7 berikut ini:

Tabel 7 Data Aktivitas Guru Dalam Melakukan Implementasi Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) pada Siklus I

Langkah-langkah Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Guru				Total Skor Indikator Kegiatan Pembelajaran	Presentase Indikator Pembelajaran	Presentase Langkah Pembelajaran/Sintak
		1	2	3	4			
Penentuan Pertanyaan Mendasar	Guru membagi kelompok secara heterogen	4	5	5	5	19	95%	96%
	Guru mengarahkan peserta didik untuk memahami kisah Kitab Suci	5	5	5	5	20	100%	
	Guru memperkenalkan permasalahan dengan melakukan observasi lingkungan sekolah dan melakukan pendataan	5	4	4	5	18	90%	
	Guru mengajukan pertanyaan mendasar tentang materi	5	5	5	5	20	100%	
Mendesain Perencanaan Proyek	Guru mengarahkan peserta didik dalam kelompok untuk berdiskusi dan memecahkan masalah	5	5	5	5	20	100%	95%
	Guru membantu peserta didik dalam kelompok untuk memilih proyek kegiatan untuk pemecahan permasalahan	5	4	5	4	18	90%	
	Guru mengarahkan peserta didik dalam kelompok untuk mendiskusikan rencana pelaksanaan proyek meliputi kegiatan yang akan dilakukan, pembagian tugas, persiapan alat dan bahan, dan rincian kegiatan	5	5	4	5	19	95%	
Menyusun jadwal	Guru mengarahkan peserta didik dalam kelompok untuk membuat kesepakatan jadwal proyek	5	5	5	4	19	95%	95%

Memonitoring Siswa dan Kemajuan Proyek	Guru memantau kinerja dan keaktifan selama pelaksanaan proyek, realisasi perkembangan	5	5	4	4	18	90%	90%
Menguji Hasil	Guru memberikan pertanyaan pada presentasi kelompok	5	5	4	5	19	95%	95%
	Guru mempersilahkan kelompok lain menanggapi	5	5	4	5	19	95%	
Mengevaluasi Pengalaman	Guru memberikan evaluasi terhadap proyek masing-masing kelompok	5	5	5	5	20	100%	100%
	Guru bersama peserta didik menyimpulkan hasil kegiatan proyek	5	5	5	5	20	100%	
Skor		64	63	60	62			

Berdasarkan pengamatan observer maka diperoleh hasil sebagai berikut:

Dalam tahapan 1, Penentuan Pertanyaan Mendasar, observer menilai guru berhasil melaksanakan sebanyak 96 %. Tahapan 2, Mendesain Perencanaan Proyek, guru dinilai berhasil melaksanakan sebesar 95%. Tahapan 3, Menyusun Jadwal, guru dinilai berhasil melaksanakan sebanyak 95%. Dalam tahapan 4, Memonitoring Siswa Dan Kemajuan Proyek, guru berhasil mengimplementasikan sebanyak 90%. Dalam tahap 5, Menguji Hasil, guru berhasil melaksanakan sebanyak 95%. Sedangkan pada tahap 6, Mengevaluasi Pengalaman, guru berhasil melaksanakan sebesar 100%.

Dalam Siklus I ini, guru paling sempurna mengimplentasikan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dalam tahap 6 Mengevaluasi Pengalaman, dan paling membutuhkan perhatian dalam tahap 4 yaitu Memonitoring Siswa Dan Kemajuan Proyek.

#### 4. Refleksi Penelitian Tindakan Kelas Siklus I

##### a) Hasil belajar kognitif: tes sumatif tertulis

Dari data tes sumatif tertulis pada masing-masing peserta didik, ditemukan bahwa kemampuan anak merata diantara mahir, cakap dan layak. Masih ada 33,33% peserta didik yang berada pada tahap Layak perlu ditingkatkan untuk mencapai KKTP dengan kriteria Cakap.



b) Hasil belajar kognitif: Unjuk Kerja Proyek

Berdasarkan unjuk kerja proyek peduli pada ciptaan lain pada siklus I, banyak peserta didik berada pada tahap Cakap, dan masih ada yang berada pada tahap layak sebesar 16,67%.. Perlu perhatian dalam proses pembelajaran, sehingga meningkat dengan kriteria minimal Cakap.

c) Hasil Kreativitas Anak

Dilihat dari capaian elemen, semua masih berada di bawah capaian Mahir yang paling minimal. Perlu ditingkatkan kreativitas anak-anak sehingga terutama pada bagian terendah yaitu elemen Memiliki Keluwesan Berpikir Dalam Mencari Alternatif Solusi Permasalahan yang masih berada pada 71%. Selain itu masih ada peserta didik yang berada pada tahap Layak atau 16,67% yang perlu ditingkatkan menjadi tahap Cakap.

d) Hasil Implementasi model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL).

Berdasarkan observasi dari rekan sejawat, implementasi model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) sudah baik berada pada minimal capaian 90%. Namun perlu ditingkatkan pada tahapan 4, Memonitoring Siswa Dan Kemajuan Proyek, yang mendapat capaian terkecil dari keseluruhan tahapan pembelajaran.

## 5. Tindak Lanjut

Tindak lanjut dari siklus I ke siklus II membutuhkan perencanaan yang cermat dan strategis. Setelah mengevaluasi hasil dari siklus pertama dan mengidentifikasi area yang perlu ditingkatkan berikut adalah beberapa Tindak Lanjut untuk Siklus II:

- Merencanakan proses pembelajaran dengan cermat, memperhatikan setiap kegiatan dalam modul ajar mulai dari Kegiatan Pembuka, Kegiatan Inti serta Kegiatan Penutup sesuai KKTP mulai dari proses pembelajaran maupun asesmen.
- Melaksanakan proses pembelajaran sesuai modul ajar yang telah dibuat dengan memperbaiki sintak atau tahapan pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) *Project Based Learning* (PjBL) .
- Menyesuaikan tes unjuk kerja produk mendesain poster dengan tahap perkembangan peserta didik fase A.
- Peka terhadap situasi peserta didik yang kesulitan dan membutuhkan bantuan serta mendorong anak lebih kreatif melalui aktivitas guru.

## **Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas dalam Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Menggunakan Model *Project Based Learning* Melalui Observasi Lingkungan Sekolah Pada Fase A Kelas 1 SDN Sondakan Siklus II**

### **1. Perencanaan**

- Menyiapkan materi pembelajaran (Allah Menciptakan Langit dan Bumi) untuk pertemuan yang akan disampaikan pada peserta didik.
- Menyiapkan rencana Modul Ajar (Kurikulum Merdeka Belajar) yang disusun peneliti dengan bimbingan dari guru pamong dan dosen PPG Daljab LPTK St. Fransiskus Asisi Semarang
- Menyiapkan lembar tes sumatif tertulis, LKPD unjuk kerja produk.
- Menyiapkan pedoman observasi atau rubrik penilaian unjuk kerja produk.
- Menyiapkan lembar pengamatan aktivitas guru terhadap pelaksanaan model pembelajaran dan pengamatan terhadap kreativitas peserta didik.
- Menyiapkan cetakan hiasan dan foto beberapa tempat bermasalah di sekolah sebagai bahan desain poster.
- Menyiapkan alat bantu mengajar yang diperlukan dalam optimalisasi peningkatan kreativitas dan hasil belajar peserta didik.
- Menentukan waktu pelaksanaan penelitian yaitu satu kali pertemuan untuk satu kali siklus yakni (3x35 menit)

### **2. Pelaksanaan**

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* dalam meningkatkan kreativitas peserta didik melalui observasi lingkungan sekolah pada fase A kelas 1 SDN Sondakan. Pelaksanaan tindakan siklus I dilakukan sebanyak 1 kali pertemuan (3 x 35 Menit), yang dideskripsikan sebagai berikut:

Pada pertemuan pertama siklus I dilaksanakan pada 26 September 2024. Adapun rincian tindakan dapat diuraikan sebagai berikut:

### **Tahap 1: Memberikan pertanyaan mendasar**

- ❖ Peserta dibagi dalam 2-3 kelompok. (*pembagian kelompok mempertimbangkan juga kemampuan masing-masing peserta didik, mereka diarahkan untuk membangun sikap gotong royong, bekerja sama dalam kelompok dan saling berkolaborasi*)
- ❖ Peserta didik diperkenalkan bahwa dalam diskusinya mereka akan membahas tentang:
  1. Cara mengungkapkan syukur atas ciptaan Tuhan(LKPD 4)
  2. Tempat-tempat di sekolah yang perlu mendapat perhatian
  3. Poster yang sesuai dengan masalah tersebut (LKPD 5)
- ❖ Peserta didik kemudian sesuai arahan pendidik berkeliling halaman sekolah untuk melihat keadaan lingkungan biotik (manusia, tanaman,hewan).
- ❖ Setelah selesai berkeliling, peserta didik berdiskusi cara mengungkapkan syukur atas ciptaan Tuhan dan menguraikannya (LKPD 4)
- ❖ Selanjutnya, peserta didik memecahkan masalah berdasarkan pertanyaan mendasar yang diajukan pendidik : Tempat mana saja atau hal apa saja yang perlu mendapatkan perhatian? Apa poster sesuai yang akan kalian buat sebagai ajakan untuk peduli pada ciptaan Tuhan di lingkungan sekolah? (LKPD 5)
- ❖ Peserta didik diminta fokus menyoroti lingkungan biotik (manusia, tanaman, tumbuhan) dan permasalahannya.

### **Tahap 2: Mendesain perencanaan produk**

- ❖ Di dalam kelompoknya, peserta didik berdiskusi untuk memecahkan permasalahan lingkungan biotik (manusia, tanaman, hewan) sekitar berdasarkan LKPD 5
- ❖ Peserta didik dalam kelompok memilih permasalahan lingkungan yang disoroti dan dipecahkan dalam poster, missal: banyak yang membuang sampah di taman, maka dibuat poster ajakan membuang sampah di tempatnya, jika ada tanaman yang kering maka membuat poster mengajak menyiram tanaman secara bergiliran.
- ❖ Peserta didik mendengarkan arahan dari pendidik mengenai pembagian tugas, persiapan alat,bahan, dan pelaksanaan pembuatan poster .
- ❖ Di dalam kelompoknya, peserta didik berdiskusi menyusun rencana pembuatan poster meliputi pembagian tugas, persiapan alat,bahan yang dibutuhkan.

### **Tahap 3: Menyusun jadwal pembuatan.**

- ❖ Peserta didik membuat kesepakatan tentang jadwal pembuatan poster. Tahapan bisa meliputi: rancangan desain, persiapan bahan dan alat, pelaksanaan, evaluasi gambar oleh kelompok.

### **Tahap 4: Monitoring keaktifan dan perkembangan proyek.**

- ❖ Peserta didik melakukan pembuatan poster sesuai jadwal, mendiskusikan masalah yang muncul selama penyelesaian poster dengan pendidik.
- ❖ Peserta didik secara berkala melaporkan perkembangan proyek mereka kepada pendidik dan teman-teman dalam kelompok
- ❖ Peserta didik meminta bimbingan pendidik jika mengalami kesulitan.
- ❖ Peserta didik bersama dalam kelompok menerima umpan balik dari pendidik tentang setiap tahapan yang telah mereka selesaikan, dan menyesuaikan proyek mereka berdasarkan masukan tersebut.

### **Tahap 5: Pengujian Hasil**

- ❖ Peserta didik mempersiapkan diri untuk presentasi akhir di hadapan kelas tentang membuat poster (memastikan kelengkapan komponen poster sesuai rubrik)
- ❖ Peserta didik mempresentasikan hasil poster yang telah dibuat untuk dipaparkan kepada orang lain.
- ❖ Peserta didik menjawab pertanyaan dari kelompok yang lain dan pendidik

### **Tahap 6: Evaluasi pengalaman belajar**

- ❖ Peserta didik menerima evaluasi dari Pendidik tentang hasil proyeknya.
- ❖ Peserta didik dan pendidik menyimpulkan hasil kegiatan proyek dan mendengarkan penegasan pendidik

## **3. Pengamatan Siklus II**

Selama melakukan tindakan dengan model pembelajaran *Project Based Learning* (*PjBL*) dalam pembelajaran Allah Menciptakan Langit dan Bumi, peneliti dan rekan sejawat sebagai observer melakukan pengamatan terhadap tindakan yang dilakukan pada siklus II. Pengamatan yang dilakukan peneliti dari kegiatan tersebut tercermin pada hasil tes sumatif tertulis, lembar pengamatan tes unjuk kerja, dan lembar pengamatan kreativitas kepada peserta didik. Sedangkan pengamatan yang dilakukan

rekan sejawat untuk mengamati peneliti dari kegiatan tersebut tercermin pada lembar observasi kegiatan terhadap pelaksanaan model pembelajaran. Hasil yang diperoleh dari pengamatan ini meliputi dampak tindakan terhadap hasil belajar kognitif (tes sumatif tertulis, keberhasilan unjuk kerja proyek), hasil afektif kreativitas dan proses pembelajaran (keberhasilan implementasi pembelajaran model pembelajaran *Project Based Learning*). Dampak dari tindakan dideskripsikan sebagai berikut:

**a) Hasil belajar kognitif: tes sumatif tertulis**

Keberhasilan dalam hasil belajar kognitif dalam peningkatan hasil belajar dalam tes sumatif secara tertulis yang diadakan pada akhir pertemuan setelah pembelajaran *Project Based Learning* yaitu akhir siklus II. Tes sumatif dibuat dalam model pilihan ganda dengan jumlah soal 10 dan skor maksimal 10. Adapun hasil belajar kognitif dalam tes sumatif tertulis dapat dilihat dalam tabel 8 berikut:

Tabel 8 Hasil Perolehan Nilai Tes Sumatif Tertulis Siklus II Peserta didik Fase A Kelas 1 SDN Sondakan

No	Responden	Nilai	Ket.
1	AAPH	90	Mahir
2	JAH	100	Mahir
3	LDS	80	Cakap
4	NAP	90	Mahir
5	RDLS	100	Mahir
6	TNP	80	Cakap
Rata-rata		90	

Tabel 9 Data Hasil Belajar Kognitif berupa Tes Sumatif Tertulis pada Siklus I

No.	Aspek	Jumlah	Presentasi
1	Mahir	4	66,67%
2	Cakap	2	33,33%
3	Layak	0	0%
4	Baru Berkembang	0	0%

Keberhasilan pada hasil belajar kognitif dari segi tes sumatif tertulis dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik pada tindakan siklus I mendapat nilai rata-rata 90. Jumlah keseluruhan peserta didik Fase A Kelas I SDN Sondakan adalah 6 peserta didik.

Data diatas menyajikan distribusi peserta didik berdasarkan tingkat pencapaian mereka dalam Pembelajaran. Pertama, terdapat peningkatan kategori "Mahir" dengan jumlah 4 peserta didik, dengan presentase 66,67% dari total

peserta didik yang dievaluasi. Kategori "Cakap" memiliki jumlah peserta didik yang 2 peserta didik, dengan presentase 33,33% dari total. Menariknya tidak ada yang berada pada kriteria "Layak" dan kriteria "Baru Berkembang" dalam data ini.

**b) Hasil belajar kognitif: Unjuk Kerja Produk**

Keberhasilan dalam hasil belajar kognitif juga diukur dalam unjuk kerja produk mendesain poster karena menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* selama proses pembelajaran. Adapun hasil belajar kognitif dalam tes unjuk kerja produk dapat dilihat dalam tabel 10 berikut:

Tabel 10 Hasil Perolehan Unjuk Kerja Produk Siklus II Peserta didik Fase A Kelas 1 SDN Sondakan

No	Responden	Nilai	Ket.
1	AAPH	75	Cakap
2	JAH	90	Mahir
3	LDS	75	Cakap
4	NAP	75	Cakap
5	RDLS	100	Mahir
6	TNP	75	Cakap
Rata-rata		81,67	

Tabel 11 Data Unjuk Kerja Produk Siklus I Peserta didik Fase A Kelas 1 SDN Sondakan pada Siklus I

No.	Aspek	Jumlah	Presentasi
1	Mahir	2	33,33%
2	Cakap	4	66,67%
3	Layak	0	0%
4	Baru Berkembang	0	0%

Keberhasilan hasil belajar kognitif yang dilihat dari tes unjuk kerja produk pada tindakan siklus II meningkat dengan nilai rata-rata 81,67%. Jumlah keseluruhan peserta didik Fase A Kelas I SDN Sondakan adalah 6 peserta didik.

Data diatas menyajikan distribusi peserta didik berdasarkan tingkat pencapaian mereka selama proses pembelajaran mulai dari Kesesuaian Poster dengan Tema, Kreativitas Desain, Kebersihan dan Kerapian, dan Kerjasama Kelompok. Pertama, terdapat kategori "Mahir" dengan jumlah 2 peserta didik, dengan presentase 33,33% dari total peserta didik yang dievaluasi. Kategori "Cakap" memiliki jumlah peserta didik yang 4 peserta didik, dengan presentase 66,67% dari total. Serta tidak ada peserta didik yang berada pada kategori

“Layak” dan “Baru Berkembang” dalam data ini.

### c) Hasil Kreativitas Anak

Untuk menentukan hasil pengamatan kreativitas, peneliti menggunakan rubrik atau pedoman observasi kreativitas kepada peserta didik selama proses pembelajaran dari awal hingga akhir siklus II. Hasil dari observasi terhadap kreativitas peserta didik dapat dilihat dari tabel 12 berikut ini:

Tabel 12 Hasil Pengamatan Kreativitas berdasarkan Elemen Siklus II

No	Elemen	Indikator Kreatifitas	Anak						Skor Instrumen	Presentase Indikator	Presentase Elemen
			1	2	3	4	5	6			
1	Menghasilkan gagasan original	Memberikan ide secara spontan	3	4	3	3	4	3	20	83%	83%
		Memunculkan beberapa alternatif jawaban atau ide	3	4	3	3	4	3	20	83%	
		Mengajukan pertanyaan dalam pembelajaran atau terkait permasalahan	3	4	3	3	4	3	20	83%	
		Mengaplikasikan ide baru sesuai konteksnya untuk mengatasi persoalan	3	4	3	3	4	3	20	83%	
2	Menghasilkan karya dan tindakan original	Menghasilkan karya/tindakan yang sesuai dengan permasalahan	4	4	3	4	4	3	22		81%
		Bangga dengan karya/ tindakan yang dihasilkan	3	4	3	3	4	3	20	83%	
		Berani mengambil resiko dalam menghasilkan karya	3	4	3	3	3	3	19	79%	
3	Memiliki keluwesan berpikir dalam mencari alternatif solusi permasalahan	Mampu menentukan pilihan dari beberapa alternatif solusi permasalahan	3	3	3	3	4	3	19	79%	75%
		Memiliki alasan tersendiri dibalik sebuah keputusan	2	4	3	3	3	3	18	75%	
		Memiliki solusi lain saat menghadapi tantangan	3	3	3	2	4	3	17	71%	
			30	38	30	30	38	30		83%	

Tabel 13 Data Ketercapaian Kreativitas Siklus II

No	Responden	Nilai	Ket.
1	AAPH	75	Cakap
2	JAH	95	Mahir
3	LDS	75	Cakap
4	NAP	75	Cakap
5	RDLS	95	Mahir
6	TNP	75	Cakap
Rata-rata		81,67	

Berdasarkan data diatas, dapat dilihat hasil penilaian terhadap 3 kriteria kreativitas yang berbeda yaitu elemen menghasilkan gagasan original, menghasilkan karya dan tindakan original, dan memiliki keluwesan berpikir dalam mencari alternatif solusi permasalahan. Pertama pada elemen menghasilkan gagasan original, peserta didik telah meningkat mencapai keberhasilan sebanyak 83%. Pada elemen Menghasilkan Karya Dan Tindakan Original, peserta didik telah meningkat dengan mencapai keberhasilan sebanyak 81%. Sedangkan pada elemen Memiliki Keluwesan Berpikir Dalam Mencari Alternatif Solusi Permasalahan, peserta didik telah mencapai 76%. Secara keseluruhan, elemen menghasilkan gagasan original merupakan elemen yang paling dikuasai oleh peserta didik.

Sedangkan jika dikelompokkan dari segi ketercapaian indikator keberhasilan kreativitas berdasarkan tabel 4.12 maka 2 anak berada pada kategori Mahir atau 33,33%, 4 anak berada pada kategori Cakap atau 66,67 %, dan tidak ada yang berada pada kategori Layak serta Baru Berkembang.

**d) Hasil Implementasi model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL).**

Penelitian implementasi model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dilakukan dengan bantuan 4 rekan sejawat sebagai observer kepada peneliti selama pelaksanaan siklus II. Hasil dari observasi dapat dilihat dari tabel 14 berikut ini:



Tabel 14 Data Aktivitas Guru Dalam Melakukan Implementasi Model Pembelajaran  
*Project Based Learning (PjBL)* pada Siklus II

Langkah-langkah Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Guru				Total Skor Indikator Kegiatan Pembelajaran	Presentase Indikator Pembelajaran	Presentase Langkah Pembelajaran/Sintak
		1	2	3	4			
Penentuan Pertanyaan Mendasar	Guru membagi kelompok secara heterogen	5	5	5	5	20	100%	99%
	Guru memberi gambaran hal-hal yang akan didiskusikan dalam kelompok	5	4	5	5	19	95%	
	Guru mengarahkan peserta didik berkeliling halaman sekolah untuk melihat keadaan lingkungan biotik	5	5	5	5	20	100%	
	Guru mengarahkan peserta didik berdiskusi tentang cara mengungkapkan syukur atas ciptaan Tuhan	5	5	5	5	20	100%	
	Guru menjelaskan permasalahan yang akan dipecahkan yaitu tentang tempat yang perlu mendapat perhatian saat berkeliling dan poster yang sesuai sebagai ajakan peduli lingkungan sekolah	5	5	5	5	20	100%	
Mendesain Perencanaan Proyek	Guru mengarahkan peserta didik dalam kelompok untuk berdiskusi dan memecahkan masalah	5	5	5	5	20	100%	98%
	Guru mengarahkan tentang pembagian tugas, persiapan alat bahan dan pelaksanaan pembuatan poster	5	5	5	4	19	95%	

Menyusun jadwal	Guru mengarahkan peserta didik dalam kelompok untuk membuat kesepakatan jadwal proyek	5	5	5	5	20	100%	100%
Memonitoring Siswa dan Kemajuan Proyek	Guru memantau kinerja dan keaktifan selama membuat poster	5	5	5	4	19	95%	98%
	Guru membantu peserta didik saat mengalami kesulitan	5	5	5	5	20	100%	
Menguji Hasil	Guru memberikan pertanyaan pada presentasi kelompok	5	5	5	5	20	100%	100%
	Guru mempersilahkan kelompok lain menanggapi	5	5	5	5	20	100%	
Mengevaluasi Pengalaman	Guru memberikan evaluasi terhadap proyek masing-masing kelompok	5	5	5	5	20	100%	100%
	Guru bersama peserta didik menyimpulkan hasil kegiatan proyek	5	5	5	5	20	100%	
Skor		70	69	70	68			

Dalam tahapan 1, Penentuan Pertanyaan Mendasar, observer menilai guru berhasil melaksanakan sebanyak 99 %. Tahapan 2, Mendesain Perencanaan Proyek, guru dinilai berhasil melaksanakan sebesar 98%. Tahapan 3, Menyusun Jadwal, guru dinilai berhasil melaksanakan sebanyak 100%. Dalam tahapan 4, Memonitoring Siswa Dan Kemajuan Proyek, guru berhasil mengimplementasikan sebanyak 98%. Dalam tahap 5, Menguji Hasil, guru berhasil melaksanakan sebanyak 100%. Sedangkan pada tahap 6, Mengevaluasi Pengalaman, guru berhasil melaksanakan sebesar 100%.

Dalam Siklus I ini, guru hampir melaksanakan keseluruhan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL).

#### 4. Refleksi

- Hasil belajar kognitif: tes sumatif tertulis

Dari data tes sumatif tertulis pada masing-masing peserta didik, ditemukan bahwa kemampuan anak meningkat dengan rata-rata menjadi 90. Selain itu anak yang berada pada kategori Mahir meningkat dan tidak ada yang berada pada kategori Layak dan baru berkembang.

- Hasil belajar kognitif: Unjuk Kerja Proyek

Berdasarkan unjuk kerja produk Mendesain Poster, rata-rata anak meningkat menjadi 81,67. Selain itu tidak ada anak yang berada pada kategori Layak dan Baru Berkembang.

- Hasil Kreativitas Anak

Dilihat dari capaian elemen, semua mengalami peningkatan. Selain itu nilai ketercapaian Kreativitas meningkat serta tidak ada yang berada pada kategori Layak dan Baru Berkembang

- Hasil Implementasi model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL).

Berdasarkan observasi dari rekan sejawat, implementasi model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) pelaksanaannya sudah banyak yang sesuai yaitu Tahap Menusun Jadwal, Menguji Hasil, dan Mengevaluasi Pengalaman Belajar dengan capaian 100%.

- Maka dapat disimpulkan bahwa pada siklus II, bahwa hasil belajar kognitif, kreativitas dan implementasi model pembelajaran *Project Based Learning* sangat meningkat. Peserta didik kelas 1 Fase A lebih semangat belajar dalam kelompok, menghasilkan pembelajaran yang baik dan sukses. Meskipun memiliki kelebihan dan kekurangan, model pembelajaran *Project Based Learning* melalui observasi lingkungan dapat meningkatkan hasil belajar dan kemampuan afektif berupa kreativitas peserta didik.

#### **Peningkatan Kreativitas Peserta Didik Menggunakan Model Project Based Learning Melalui Observasi Lingkungan Sekolah Pada Fase A Kelas 1 SDN Sondakan**

Pengukuran peningkatan Pelaksanaan Tindakan Kelas pada Siklus I ke Siklus II digunakan untuk melihat keberhasilan masing-masing tujuan penelitian yang meliputi hasil belajar kognitif (tes sumatif tertulis, keberhasilan unjuk kerja proyek maupun produk), hasil afektif kreativitas dan implementasi pembelajaran model pembelajaran

*Project Based Learning*. Adapun rumus yang digunakan adalah:

$$\text{Rumus Persentase Kenaikan (\%)} = (\text{Nilai Siklus II} - \text{Nilai Siklus I}) : \text{Nilai Siklus I} \times 100$$

Rincian dari masing-masing peningkatan adalah sebagai berikut:

### 1. Peningkatan Hasil belajar kognitif: tes sumatif tertulis

Penelitian ini dilakukan dalam 2 kali siklus dengan peningkatan hasil belajar kognitif dilanjutkan siklus 2 menggunakan 10 soal pilihan ganda. Peningkatan yang terjadi dapat dilihat berdasarkan tabel dibawah ini :

Tabel 15  
Peningkatan Ketercapaian Hasil Belajar Kognitif dari Tes Sumatif

ASPEK	PEROLEHAN SKOR RATA-RATA		PENINGKATAN (Dari Siklus I-II)
	Siklus I	Siklus II	
Mahir	33,33%	66,67%	100%
Cakap	33,33%	33,33%	0%
Layak	33,33%	0%	-100%
Baru Berkembang	0%	0%	0%

Tabel tersebut memberikan gambaran tentang perolehan skor rata-rata dan peningkatan atau penurunan yang terjadi dari Siklus I ke Siklus II untuk beberapa aspek yang diukur. Pada aspek Mahir, terjadi peningkatan signifikan dari 33,33% menjadi 66,67%, menunjukkan peningkatan sebesar 100%. Namun terjadi penurunan drastis pada aspek Layak, dengan skor siklus II mencapai penurunan sebesar 100%. Sedangkan pada aspek Cakap dan Baru Berkembang menunjukkan jumlah tetap.

### 2. Hasil belajar kognitif: Unjuk Kerja Produk atau Proyek

Model Pembelajaran *Project Based Learning* menghasilkan proyek atau produk tertentu pada siklus I dan Siklus II. Adapun rincian peningkatannya ada dalam tabel 16 berikut:

Tabel 16

Peningkatan Ketercapaian Hasil Belajar Kognitif dari Unjuk Kerja Produk atau Proyek

ASPEK	PEROLEHAN SKOR RATA-RATA		PENINGKATAN (Dari Siklus I-II)
	Siklus I	Siklus II	
Mahir	16,67%	33,33%	100%
Cakap	50%	66,67%	33,34%
Layak	33,33%	0%	-100%
Baru Berkembang	0%	0%	0%

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat peningkatan signifikan dalam hasil belajar kognitif dari segi produk atau proyek. Terjadi peningkatan 100% pada aspek Mahir, dan 33,34% pada aspek Cakap. Dan terjadi penurunan 100% pada aspek Layak. Sedangkan tidak ada anak yang berada pada aspek Baru Berkembang.

### 3. Hasil Kreativitas Anak

Kriteria keberhasilan tindakan melalui pelaksanaan model pembelajaran *Project Based Learning* adalah hasil kreativitas peserta didik yang diukur dalam 3 elemen. Peningkatan keberhasilan dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 17

Peningkatan Ketercapaian Hasil Kreativitas Anak

ASPEK	PEROLEHAN SKOR RATA-RATA		PENINGKATAN (Dari Siklus I-II)
	Siklus I	Siklus II	
Menghasilkan gagasan original	79%	83%	5,1%
Menghasilkan karya dan tindakan original	77%	81%	5,2%
Memiliki keluwesan berpikir dalam mencari alternatif solusi permasalahan	71%	75%	5,6%

Hasil analisis data menunjukkan adanya peningkatan dalam 3 aspek kreativitas yang diidentifikasi. Pada aspek menghasilkan gagasan original, terjadi peningkatan dari siklus I sebesar 79% ke siklus II menjadi 83%, mencatat kenaikan sebesar 5,1%. Pada aspek menghasilkan karya dan tindakan original, juga terjadi peningkatan dari

siklus I sebesar 77% menjadi 81% pada siklus II, mencatat peningkatan sebesar 5,2%. Selain itu pada aspek Memiliki Keluwesan Berpikir dalam mencari alternatif solusi permasalahan mengalami peningkatan dari 71% pada siklus I menjadi 75% pada siklus II, sehingga mencatat kenaikan sebesar 5,6%.

Dengan demikian, hasil analisis data menunjukkan bahwa implementasi pembelajaran telah berhasil meningkatkan kemampuan kreativitas dalam 3 aspek pada fase A kelas 1.

#### 4. Hasil Implementasi model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL).

Keberhasilan implementasi model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) pada siswa Fase A kelas 1 SDN Sondakan Surakarta dapat dilihat dari pelaksanaan pembelajaran yang telah diobservasi rekan sejawat dalam 6 sintak yang meliputi Penentuan Pertanyaan Mendasar, Mendesain Perencanaan Proyek, Menyusun Jadwal, Memonitoring Siswa dan Kemajuan Proyek, Menguji Hasil, dan Mengevaluasi Pengalaman. Adapun hasil peningkatan dari siklus I ke siklus II adalah sebagai berikut:

Tabel 18

Peningkatan Ketercapaian Implementasi model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL)

ASPEK	PEROLEHAN SKOR RATA-RATA		PENINGKATAN (Dari Siklus I-II)
	Siklus I	Siklus II	
Penentuan Pertanyaan Mendasar	96%	99%	3,1%
Mendesain Perencanaan Proyek	95%	98%	3,2%
Menyusun jadwal	95%	100%	5,3%
Memonitoring Siswa dan Kemajuan Proyek	90%	98%	8,9%
Menguji Hasil	95%	100%	5,3%
Mengevaluasi Pengalaman	100%	100%	0%

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan keberhasilan pelaksanaan Model Pembelajaran *Project Based Learning*, yakni pada tahap Penentuan Pertanyaan Mendasar mengalami peningkatan dalam siklus II sebesar 3,1%. Pada tahap Mendesain Perencanaan Proyek, mengalami peningkatan juga sebesar 3.2%. Pada tahap Menyusun jadwal, peningkatan pada siklus II terjadi sebesar 5,3%. Sedangkan pada tahap Memonitoring Siswa Dan Kemajuan

Proyek, peningkatan yang terjadi sebesar 8,9%. Selain itu pada tahap Menguji Hasil, siklus II mengalami peningkatan sebesar 5,3%. Sedangkan pada tahap Mengevaluasi Pengalaman tidak terjadi peningkatan karena telah mencapai skor maksimal baik dalam siklus I dan siklus II.

## 5. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian maka peneliti merumuskan kesimpulan penelitian yang disesuaikan dengan tujuan penelitian Tindakan kelas ini. Simpulan-simpulan hasil penelitian dapat diuraikan berikut ini.

1. Peningkatan kreativitas peserta didik dengan menggunakan model *Project Based Learning* melalui observasi lingkungan dalam pembelajaran PAK fase A kelas 1 SDN Sondakan. Hasil analisis data menunjukkan peningkatan signifikan dalam 3 aspek kreatifitas yang diidentifikasi. Pada aspek menghasilkan gagasan original, terjadi peningkatan dari siklus I sebesar 79% ke siklus II menjadi 83%, mencatat kenaikan sebesar 5,1%. Pada aspek menghasilkan karya dan tindakan original, juga terjadi peningkatan dari siklus I sebesar 77% menjadi 81% pada siklus II, mencatat peningkatan sebesar 5,2%. Selain itu pada aspek Memiliki Keluwesan Berpikir dalam mencari alternatif solusi permasalahan mengalami peningkatan dari 71% pada siklus I menjadi 75% pada siklus II, sehingga mencatat kenaikan sebesar 5,6%. Hal ini menunjukkan keberhasilan implementasi pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam tiga aspek yang diteliti, menandakan efektivitas strategi pembelajaran yang diterapkan, serta potensi untuk terus memperbaiki dan meningkatkan proses pembelajaran di masa mendatang.
2. Target ketercapaian hasil belajar peserta didik menggunakan model *Project Based Learning* melalui observasi lingkungan dalam pembelajaran PAK fase A kelas 1 SDN Sondakan dapat meningkat. Terjadi perubahan dalam perolehan skor rata-rata dan peningkatan atau penurunan dari Siklus I ke Siklus II untuk beberapa aspek yang diukur. Hal ini dibuktikan dari tabel yang disajikan dalam hasil belajar kognitif melalui tes sumatif tertulis maupun melalui unjuk kerja proyek atau produk sesuai model *Project Based Learning*. Pada hasil belajar kognitif yang diukur melalui tes sumatif tertulis pada aspek Mahir, terjadi peningkatan signifikan dari 33,33% menjadi 66,67%, menunjukkan peningkatan sebesar 100%. Namun terjadi penurunan drastis pada aspek Layak, dengan skor siklus II mencapai penurunan sebesar 100%. Hal ini karena kemampuan anak

meningkat menjadi Mahir. Sedangkan pada aspek Cakap dan Baru Berkembang menunjukkan jumlah tetap.

Selain itu peningkatan signifikan dalam hasil belajar kognitif dari segi produk atau proyek dari siklus I ke siklus II. Terjadi peningkatan 100% pada aspek Mahir dalam siklus II, dan 33,34% pada aspek Cakap pada siklus II. Selain itu terjadi penurunan 100% pada aspek Layak, karena kemampuan anak yang meningkat. Sedangkan tidak ada anak yang berada pada aspek Baru Berkembang.

3. Pelaksanaan model *Project Based Learning* melalui observasi lingkungan dalam meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar peserta didik fase A kelas 1 SDN Sondakan disimpulkan bahwa pelaksanaan model *Project Based Learning* melalui observasi lingkungan dalam meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar peserta didik fase A kelas 1 SDN Sondakan mengalami peningkatan keberhasilan. pada tahap Penentuan Pertanyaan Mendasar mengalami peningkatan dalam siklus II sebesar 3,1%. Pada tahap Mendesain Perencanaan Proyek, mengalami peningkatan juga sebesar 3,2%. Pada tahap Menyusun jadwal, peningkatan pada siklus II terjadi sebesar 5,3%. Sedangkan pada tahap Memonitoring Siswa Dan Kemajuan Proyek, peningkatan yang terjadi sebesar 8,9%. Selain itu pada tahap Menguji Hasil, siklus II mengalami peningkatan sebesar 5,3%. Sedangkan pada tahap Mengevaluasi Pengalaman tidak terjadi peningkatan karena telah mencapai skor maksimal baik dalam siklus I dan siklus II.

## REFERENSI

- Anggraini, P. D., & Wulandari, S. S. (2021). Analisis penggunaan model pembelajaran Project Based Learning dalam peningkatan keaktifan peserta didik. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 292-299.
- 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.
- Delise, R. (1997). *Used Problem Based Learning in The Classroom*. USA: Association for Supervision and Curriculum Development.
- George Lucas Foundation. (n.d.). George Lucas Educational Foundation. Diakses pada 24 Agustus 2024, dari [www.gleef.org](http://www.gleef.org).
- Hartini, A. (2017). Pengembangan perangkat pembelajaran model Project Based Learning untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik sekolah dasar. *ELSE*



(Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar, 1(2a).

- Maudi, N. (2016). Implementasi model Project Based Learning untuk meningkatkan kemampuan komunikasi matematis peserta didik. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 1(1), 39-43.
- Munandar, S. C. U. (1992). Mengembangkan bakat dan kreativitas anak sekolah: Petunjuk bagi guru dan orangtua. Jakarta: Depdikbud.
- Munandar, S. C. U. (1999). Mengembangkan bakat dan kreativitas anak sekolah. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Munandar, S. C. U. (2009). Perkembangan kreativitas anak berbakat. Jakarta: Rineka Cipta.
- Muqodas, I. (2015). Mengembangkan kreativitas peserta didik sekolah dasar. *Metodik Didaktik: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 9(2).
- Murniarti, E. (2016). Penerapan metode Project Based Learning dalam pembelajaran. Universitas Kristen Indonesia.
- Nizamuddin, H., Azan, K., Khairul Anwar, M. S. I., Muhammad Ashoer, S. E., Nuramini, A., Irlina Dewi, M. H., & Sumianto, M. P. (2021). Metodologi penelitian: Kajian teoritis dan praktis bagi mahasiswa. CV. Dotplus Publisher.
- Puspitasari, Q. D., & Wibowo, A. (2021). Peran guru dalam mengembangkan kreativitas peserta didik kelas IV di SD Negeri Plebengan Bambanglipuro. *Pelita: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia*, 1(1).
- Sabani, F. (2019). Perkembangan anak-anak selama masa sekolah dasar (6–7 tahun). *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 8(2), 89-100.
- Sari, A. Y., & Zulfah, U. (2017). Implementasi pembelajaran Project Based Learning untuk anak usia dini. *Motoric*, 1(1), 10-10.
- Semiawan, C. R. (2002). Belajar dan pembelajaran dalam taraf usia dini: Pendidikan.
- Simanjuntak, R. (2024). Peningkatan kreativitas dan hasil belajar siswa menggunakan model Think Pair Share pada pendidikan agama Katolik di Fase B kelas IV SD Swasta Santo Petrus Medan. STP Bonaventura Medan.
- Supriyadi, D. (2001). Kreativitas kebudayaan & perkembangan iptek. Bandung: Alfabeta.
- Torrance, E. P. (1962). Creativity: Guiding creative talent. New Jersey: Prentice Hall.
- Trianto. (2014). Mendesain model pembelajaran inovatif, progresif, dan kontekstual. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Wahid, F. S. (2015). Pendidikan IPS di SD untuk PGSD (S1). Brebes: Diya Media Group.