

PENGARUH MODEL *PROJECT BASED LEARNING* BERBANTU LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) TERHADAP KREATIVITAS SISWA SEKOLAH DASAR

Weny Widya¹⁾ Ernawati Saptaningrum²⁾ dan Mei Fita Asri Untari³⁾

Program Studi PGSD FIP Universitas PGRI Semarang

Surel: wenywidya8@gmail.com¹⁾

Abstract: *The Effect of Project Based Learning Model Assisted Student Worksheet (LKPD) on the Creativity of Elementary School Students.* The purpose of this study was to determine whether there is an effect of the Project Based Learning model assisted by student worksheets (LKPD) on the Creativity of Elementary School Students, in the second semester of the 2018/2019 academic year. The subject of this class is the VA class SDN Kalicari 01 Semarang which consists of 13 male students and 17 female students. This type of research is quantitative in the form of Pre Experimental Design with the design of One Group Pretest-Posttest Design. The results of the analysis of the increase using a gain test which has a value of 0.5 with moderate criteria. The average results of the percentage of implementation of the Project Based Learning model by 95% in the excellent category. This is reinforced by the results of t-test calculations obtained pretest and posttest values obtained $t_{count} = 17.716$ $t_{table} = 1,699$ db $N-1 = 30-1 = 29$ with a significant level of 5% so the value of $t_{count} > t_{table}$ can therefore be concluded that the Project Based Learning model assisted by the Student Worksheet (LKPD) has an effect on the creativity of elementary school students.

Keywords: Project Based Learning, LKPD, Creativity

Abstrak: *Pengaruh Model Project Based Learning Berbantu Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) terhadap Kreativitas Siswa Sekolah Dasar.* Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adakah pengaruh model *Project Based Learning* berbantu lembar kerja peserta didik (LKPD) terhadap Kreativitas Siswa Sekolah Dasar, pada semester II tahun pelajaran 2018/2019. Subjek penelitian kelas ini adalah kelas VA SD N Kalicari 01 Semarang yang terdiri atas 13 siswa laki-laki dan 17 siswa perempuan. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dalam bentuk *Pre Experimental Design* dengan desain *One Grup Pretest-Posttest Design*. Hasil analisis peningkatan menggunakan uji gain yang memiliki nilai sebesar 0,5 dengan kriteria sedang. Hasil rata-rata presentase keterlaksanaan model *Project Based Learning* sebesar 95% pada kategori sangat baik. Hal tersebut diperkuat dengan hasil perhitungan uji t yang didapatkan hasil nilai *pretest* dan *posttest* diperoleh $t_{hitung} = 17,716$ $t_{tabel} = 1,699$ db $N-1 = 30-1 = 29$ dengan taraf signifikan 5% jadi nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa model *Project Based Learning* berbantu Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berpengaruh terhadap Kreativitas Siswa Sekolah Dasar.

Kata Kunci : *Project Based Learning*, LKPD, Kreativitas.

PENDAHULUAN

Pengembangan kurikulum 2013 diharapkan dapat menciptakan manusia yang produktif, kreatif dan inovatif. Menciptakan manusia yang kreatif menjadi salah satu tujuan pendidikan nasional yang tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20

Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga

negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pendidikan merupakan salah satu instrument utama dalam pengembangan kemampuan kreativitas siswa, sehingga guru sebagai salah satu unsur berperan paling penting di dalamnya, memiliki tanggung jawab yang besar dalam mengatasi permasalahan yang muncul terutama saat pembelajaran berlangsung. Guru merupakan komponen yang menentukan dalam implementasi proses pembelajaran di dalam kelas demi keberhasilan tujuan pendidikan. Keberhasilan implelementasi suatu pembelajaran di kelas tergantung pada kemampuan guru dalam menggunakan metode, teknik, dan strategi pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan di SD N Kalicari 01 Semarang pada hari senin tanggal 01 Oktober 2018 dengan Ibu Purwanti,S.Pd selaku guru kelas di kelas VA SD N Kalicari 01 Semarang, mendapatkan informasi bahwa model pembelajaran *project based learning* belum pernah di terapkan dalam pembelajaran di kelas VA, sehingga belum diketahui adanya pengaruh kemampuan kreativitas siswa khususnya pada pembelajaran IPA. Metode ceramah masih diterapkan dalam pembelajaran sehingga mengakibatkan kurangnya keaktifan siswa secara langsung, sehingga timbul faktor-faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran berlangsung yaitu model pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi, antusias siswa dalam belajar rendah, dan kurang terdorongnya ide-ide baru pada siswa. Penggunaan buku siswa masih menjadi acuan utama sehingga penyampaian materi identik dengan metode ceramah sehingga kreativitas siswa belum sepenuhnya

muncul khususnya pada pembelajaran IPA.

Ketika metode ceramah masih di gunakan dalam pembelajaran maka siswa lebih banyak mendengar dan menulis, sehingga siswa kurang mendapatkan pengalaman dan keterampilan terkait materi yang telah diajarkan. Sehingga dalam kegiatan pembelajaran menggunakan metode ceramah saja tidak cukup apalagi pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), dimana materi yang terdapat pada mata pelajaran IPA lebih banyak materi yang seharusnya mengaktifkan siswa saat proses pembelajaran, sehingga membutuhkan pemahaman dan keterampilan siswa yang tidak hanya mendengarkan dan menulis saja. Oleh karena itu, hendaknya guru melakukan perubahan yaitu dengan menjadikan pembelajaran berpusat pada siswa serta memilih model pembelajaran yang dapat melibatkan peran aktif dalam belajar sehingga siswa dapat mengembangkan kemampuan kreativitasnya dalam pembelajaran.

Menurut Susanto (2013:99) Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.

Untuk memecahkan masalah pembelajaran tersebut, diperlukan upaya yaitu perbaikan model pembelajaran dengan memilih suatu model pembelajaran yang dapat meningkatkan antusias siswa dan mendorong siswa untuk menemukan ide-ide yang baru dalam pembelajaran sehingga dapat memunculkan kemampuan kreativitas siswa dalam pembelajaran. Susanti (2012) dalam jurnalnya mengatakan bahwa pembelajaran berbasis proyek lebih berpengaruh dalam meningkatkan

kemampuan berfikir kreatif. Sehingga salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir kreatif siswa adalah model pembelajaran *project based learning*. Model pembelajaran *project based learning* ini adalah model pembelajaran yang berbasis proyek dengan pusat pembelajaran pada siswa.

Menurut Sani (2015:172) *Project based learning* merupakan cara belajar mengajar yang melibatkan siswa untuk mengerjakan sebuah proyek yang bermanfaat untuk menyelesaikan permasalahan. Siswa dilatih untuk melakukan analisis terhadap permasalahan, kemudian melakukan eksplorasi, mengumpulkan informasi, interpretasi, dan penilaian dalam mengerjakan proyek yang terkait dengan permasalahan yang dikaji.

Namun model pembelajaran yang digunakan kurang maksimal jika tanpa adanya bahan ajar yang mendukung. Menurut Cintang (2017) bahwa bahan ajar adalah seperangkat materi yang disusun secara sistematis, sehingga memungkinkan siswa dapat mempelajari suatu kompetensi secara utuh dan membantu guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar dalam rangka pencapaian tujuan pembelajaran. Bahan ajar tersebut memuat materi, pesan atau isi mata pelajaran yang berupa ide, fakta, konsep, prinsip, kaidah atau teori yang tercakup dalam mata pelatihan sesuai disiplin ilmu serta informasi lain dalam pembelajaran. Bahan ajar dapat berupa handout, buku, modul, dan LKPD. Menurut Majid (2015:234) LKPD berisi petunjuk dan langkah-langkah untuk menyelesaikan suatu tugas, baik tugas teori maupun tugas praktikum.

Beberapa solusi di atas didasarkan dari bukti penelitian yang dilakukan

oleh Sari (2017) yang hasilnya bahwa penerapan model pembelajaran *project based learning* memiliki dampak positif dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa kelas VB SD Negeri 34/I Teratai.

Berdasarkan uraian diatas, sehingga peneliti bermaksud melakukan penelitian lanjutan dengan mengambil judul: “Pengaruh Model *Project Based Learning* Berbantu Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) terhadap Kreativitas Siswa Sekolah Dasar”.

Berdasarkan identifikasi masalah diatas dapat didefinisikan dalam rumusan masalah sebagai berikut: Adakah pengaruh model *project based learning* berbantu lembar kerja peserta didik (LKPD) terhadap Kreativitas Siswa sekolah dasar ?

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian kuantitatif. Penelitian ini menggunakan bentuk desain *Pre Experimental Design* yaitu bentuk *One Group Pretest-Posttest Design*. Dikatakan *One Group Pretest-Posttest Design* karena pada desain ini terdapat *pretest* sebelum perlakuan. Setelah dilakukan *pretest*, maka diperoleh hasil perlakuan dan dilakukan perbandingan antara keadaan sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan.

Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VA SD N Kalicari 01 Semarang dengan jumlah 30 siswa dengan rincian 17 jumlah siswa laki-laki dan 13 siswi perempuan.

Pada penelitian ini teknik sampling yang digunakan adalah teknik *non probability sampling*, yang merupakan jenis *sampling purposive*. *Sampling purposive* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah wawancara, tes, observasi dan dokumentasi. Pada penelitian ini wawancara digunakan sebagai studi pendahuluan untuk mengetahui permasalahan awal di kelas meliputi proses pembelajaran, metode dan model pembelajaran yang digunakan. Tes ini dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui kemampuan awal dan akhir siswa pada kelas VA SD N Kalicari 01 Semarang. Observasi dalam penelitian ini dilakukan untuk melihat keterlaksanaan model *project based learning* dalam pembelajaran. Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian adalah dalam bentuk foto atau gambar penelitian dengan menggunakan model *Project based learning* berbantu LKPD pada pembelajaran.

Alat pengumpulan data tergantung pada teknik yang digunakan. Teknik tes, alatnya dapat berbentuk butir soal tes. Butir soal tes ini berupa tes uraian yang terdiri atas 6 soal. Pembuatan soal tes menunjukkan tes yang diujikan merupakan tes yang baik karena sudah dilakukan uji coba tes terlebih dahulu. Teknik nontes, alatnya dapat berbentuk lembar observasi.

Penganalisaan hasil tes dilakukan dengan cara mengitung validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda.

Teknik analisis data menggunakan uji normalitas, uji-t, dan uji gain. Indikator keberhasilan yang digunakan dalam penelitian ini adalah nilai rata-rata posttest lebih baik daripada nilai rata-rata pretest, nilai rata-rata presentse skor lembar observasi keterlaksanaan model PjBL mendapat kategori sangat baik.

PEMBAHASAN

Pada pembahasan ini dibahas mengenai hasil penelitian yang telah dilakukan pada kelas VA SD Negeri Kalicari 01 Semarang dimana kelas ini diberi perlakuan dengan menggunakan model *Project Based Learning* berbantu LKPD. penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh signifikan model *Project Based Learning* berbantu LKPD terhadap kreativitas siswa kelas VA SD Negeri Kalicari 01 Semarang. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 208/2019 pada tanggal 13 sampai 15 Mei 2019.

Berdasarkan perhitungan analisis statistik, maka di dalam pembahasan ini akan di jelaskan mengenai hasil dari analisis data yaitu data yang digunakan adalah dalam bentuk *pretest* dan *posttest*. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian *Pre-Experimental Design* dengan jenis *One Group Pretest-Posttest Design*.

Sebelum penelitian, peneliti telah merancang proposal dan instrumen soal dari materi siklus air sebanyak 10 soal berbentuk uraian beserta kisi-kisi soal. Kemudian 10 butir soal tersebut di uji cobakan pada kelas VA SD N Tlogosari Wetan 01 Semarang yang jumlah siswanya sebanyak 40 siswa. Setelah itu peneliti mengadakan analisis uji instrumen butir soal tersebut. Hasil analisis uji coba soal meliputi validitas, reabilitas, taraf kesukaran dan daya pembeda, terdapat 8 soal valid dan 2 soal yang tidak valid, kemudian diambil 6 soal untuk digunakan dalam penelitian.

Pada tahap pertama, peneliti terlebih dahulu mengadakan *pretest* untuk kelas VA SD N Kalicari 01

Semarang dengan maksud untuk mengetahui apakah keadaan yang digunakan dalam penelitian berdistribusi normal. Data yang digunakan untuk uji normalitas yaitu nilai *pretets*. Dari pengujian normalitas menggunakan uji *liliefors* diperoleh hasil $L_0 < L_{tabel}$ yaitu $0,1147 < 0,161$ maka H_0 diterima sehingga sampel berdistribusi normal.

Setelah itu, kelas VA diberi perlakuan berupa model *Project Based Learning* berbantu LKPD. Kemudian setelah diberi perlakuan kelas VA di beri *posttest* untuk mengetahui ada pengaruh yang signifikan model *Project Based Learning* terhadap kreativitas siswa. Data yang digunakan untuk uji normalitas akhir yaitu nilai *posttest*. Dari pengujian normalitas menggunakan uji *liliefors* diperoleh hasil $L_0 < L_{tabel}$ yaitu $0,1127 < 0,161$ maka H_0 diterima sehingga sampel berdistribusi normal.

Hasil penelitian dengan menggunakan model *project based learning* berbantu LKPD menunjukkan bahwa ada perbedaan nilai rata-rata setelah diberi perlakuan menjadi lebih baik dengan rata-rata nilai 75 (kategori baik) sementara rata-rata nilai *pretest* 54 (kategori kurang baik). Dengan nilai rata-rata *posttest* 75 (kategori baik) menunjukkan bahwa model *Project Based Learning* berpengaruh terhadap kreativitas siswa kelas VA SDN Kalicari 01 Semarang.

Untuk mengetahui kemampuan awal dan kemampuan akhir siswa dengan menggunakan nilai *pretest* dan *posttest* siswa. Untuk hasil *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel Nilai Pretest dan Posttest

Keterangan	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>
Nilai Terendah	40	60

Nilai Tertinggi	72	90
Rata-rata	54	75

Penelitian ini dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan. Pada pertemuan pertama, dilakukan *pretest*, membagi kelompok menjadi 6 kelompok dan membagi LKPD pada masing-masing kelompok, dan dilanjut dengan penerapan model *project based learning* berbantu LKPD. Materi yang di sampaikan dalam pertemuan pertama yaitu menjelaskan manfaat air bagi kelangsungan makhluk hidup, menjelaskan kegiatan manusia dalam menghemat air, dan merancang proyek tentang skema siklus air berdasarkan informasi dari berbagai sumber. Kendala peneliti pada pertemuan pertama yaitu pengelolaan kelas masih belum terkondisi dengan baik, karena siswa belum terbiasa melakukan pembelajaran dengan menggunakan model *Project Based Learning*.

Pada pertemuan kedua langkah pembelajaran yang diterapkan sama dengan pertemuan pertama, namun tidak diadakan *pretest*. Materi yang disampaikan pada pertemuan ini adalah menguraikan proses terjadinya siklus air, menentukan perubahan wujud yang terjadi pada siklus air, membedakan macam-macam siklus air, kemudian siswa melanjutkan pembuatan proyek dan menuliskan kemajuan proyek pada LKPD yang sudah disediakan pada pertemuan sebelumnya, pada pertemuan ini diharapkan siswa dapat menyelesaikan proyek yang dibuat. Pada pertemuan ini tidak adanya kendala dikarenakan siswa sudah mulai mengerti proses pembelajaran menggunakan model *Project Based Learning*.

Pada pertemuan ketiga, siswa diberi sedikit materi yaitu menganalisis

kegiatan manusia yang dapat mengganggu proses siklus air serta menentukan peristiwa penguapan dalam kehidupan sehari-hari, kemudian siswa diminta untuk mempresentasikan dan mengumpulkan hasil proyek yang sudah dibuat beserta LKPD pada setiap kelompok. setelah itu, diadakan *posttest*. Pada pertemuan ketiga tidak terdapat kendala karena siswa sudah menyelesaikan dan mempresentasikan proyek dengan baik.

Alur pembelajaran menggunakan model *Project Based Learning* berbantu LKPD diawali dengan peneliti membagi kelas menjadi 6 kelompok disertai dengan membagikan LKPD pada masing-masing kelompok, Pada proses pembelajaran terdapat beberapa sintak model *Project Based Learning* yaitu (a) mengajukan pertanyaan; (b) membuat perencanaan; (c) menyusun penjadwalan; (d) memonitor pembuatan proyek; (e) melakukan penilaian. Pada tahap pertama yaitu penyajian permasalahan, permasalahan diajukan dalam bentuk pertanyaan. Pertanyaan awal yang diajukan adalah pertanyaan esensial (penting) yang dapat memotivasi siswa untuk terlibat dalam belajar. Permasalahan yang dibahas adalah permasalahan dunia nyata yang berkaitan dengan proyek yang akan dibuat yaitu skema sederhana siklus air. Pada tahap kedua yaitu membuat perencanaan, setelah mengajukan pertanyaan maka peneliti akan menjelaskan berbagai kemungkinan-kemungkinan jawaban dari setiap pertanyaan, kemudian siswa diminta untuk membuat rancangan proyek berupa desain dimana proyek yang akan dibuat adalah skema sederhana siklus air. pada tahap ketiga yaitu menyusun penjadwalan, peneliti dengan siswa secara kolaboratif menyusun jadwal

proyek sesuai dengan kesepakatan yaitu membuat deadline penyelesaian proyek, kemudian peneliti menyampaikan prosedur tentang pembuatan proyek. Pada tahap empat yaitu memonitoring pembuatan proyek dimana saat siswa mulai mencoba membuat proyek, peneliti mengawasi aktivitas siswa selama pembuatan proyek dan memberikan bimbingan arahan tentang proyek yang sedang dibuat. Pada tahap kelima yaitu penilaian, setelah melewati berbagai tahap siswa menemukan cara untuk menyelesaikan proyek, kemudian peneliti menginstruksikan perwakilan kelompok untuk mempresentasikan rancangan dan hasil proyek yang sudah dibuat, kemudian peneliti bersama siswa membahas tentang rancangan proyek yang sudah di buat. Setelah itu peneliti bersama siswa melakukan evaluasi terkait pelaksanaan pembelajaran.

Penerapan model *Project Based Learning* dibantu dengan LKPD. Menurut Rustaman (dalam Majid dan Rocman, 2015: 234) LKPD berisi petunjuk dan langkah-langkah untuk menyelesaikan suatu tugas, baik tugas teori maupun tugas praktikum. LKPD juga dapat berfungsi sebagai petunjuk praktikum, dimana petunjuk praktikum tersebut merupakan salah satu isi dari LKPD (Prastowo, 2015:211). Sesuai dengan pendapat diatas, peneliti membuat LKPD berisi petunjuk dan langkah-langkah untuk menyelesaikan tugas berupa tugas proyek, dimana didalam LKPD tertulis secara rinci lima tahapan atau sintak model *Project Based Learning* dan siswa menuliskan kegiatan proyek didalam LKPD mulai dari pertanyaan-pertanyaan mendasar terkait dengan proyek yang akan dibuat, perencanaan proyek berupa desain proyek, penjadwalan proyek atau deadline pengumpulan proyek, sampai

kemajuan pembuatan proyek disetiap pembelajaran. Sehingga dengan adanya LKPD maka dapat mempermudah siswa untuk menyelesaikan proyek sesuai model yang sedang diterapkan dalam pembelajaran yaitu model *Project Based Learning*.

Selanjutnya peneliti melakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan uji-t. Pada penelitian ini menggunakan uji-t untuk mengetahui ada pengaruh yang signifikan model *Project Based Learning* berbantu LKPD terhadap kreativitas siswa. Berdasarkan perhitungan uji-t didapatkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $17,716 > 1,699$ sehingga H_0 ditolak H_a diterima, artinya rata-rata kreativitas nilai *posttest* lebih besar dari rata-rata kreativitas nilai *pretest*. Maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh signifikan penggunaan model *Project Based Learning* berbantu LKPD terhadap kreativitas Siswa.

Pelaksanaan model *Project Based Learning* dalam pembelajaran IPA pada materi siklus air telah mendapat tingkat keberhasilan, penerapan sintak model *Project Based Learning* diantaranya adalah mengajukan pertanyaan, membuat perencanaan, mengatur penjadwalan, membuat proyek, memonitor pembuatan proyek dan penilaian proyek (Sani, 2014). Menurut Lestari (2018) dari setiap tahap tersebut muncul aspek kemampuan berpikir kreatif yaitu diantaranya berpikir lancar, berpikir luwes, berpikir orisinal, dan berpikir merinci, pada tahap satu sampai dengan tiga muncul aspek kemampuan berpikir lancar dan berpikir orisinal, pada tahap empat memunculkan aspek kemampuan berpikir luwes, aspek berpikir merinci, aspek berpikir lancar dan aspek berpikir orisinal dari kegiatan siswa membuat proyek. Kemudian dilihat berdasarkan skor atau presentase

perolehan keterlaksanaan model *Project Based Learning* dalam pembelajaran untuk menghasilkan produk diperoleh rata-rata 95% yaitu pada kategori sangat baik. Sehingga melalui ketercapaian tahap model *Project Based Learning* dalam pembelajaran dapat dikatakan bahwa model *Project Based Learning* dapat mempengaruhi kreativitas siswa dalam pembelajaran.

Menurut Susanto (2013: 99), kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Sedangkan menurut Harris (Susanto, 2013: 100) Kreativitas bukanlah mengadakan sesuatu yang tidak ada menjadi ada, akan tetapi kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru dengan cara membuat kombinasi, membuat perubahan, atau mengaplikasikan ide-ide yang ada pada wilayah yang berbeda. Hasil kreativitas berpikir dalam penelitian ini yaitu kemampuan siswa yang awalnya memperoleh rata-rata nilai 54 (kategori kurang baik), setelah diberi perlakuan dengan menggunakan model *Project Based Learning* berbantu LKPD memperoleh rata-rata sebesar 75 (kategori baik). Selain itu kemampuan siswa dalam menghasilkan produk melalui tahap atau sintak model *Project Based Learning* memperoleh hasil dengan rata-rata 95% yaitu kategori sangat baik.

Model pembelajaran *Project Based Learning* merupakan model pembelajaran yang berpusat pada siswa, yang melibatkan siswa dalam merancang, membuat, dan menampilkan produk untuk mengatasi permasalahan dunia nyata. Adapun kelebihan model *Project Based Learning* menurut

Warsono (2013:157) yaitu, meningkatkan motivasi, meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, meningkatkan kolaborasi, dan meningkatkan keterampilan mengelola sumber.

Kemudian untuk menunjukkan adanya peningkatan kreativitas setelah pembelajaran untuk menghindari hasil kesimpulan bias penelitian, maka peneliti menganalisis uji gain pada kelas VA SD Negeri kalicari 01 Semarang. Berdasarkan analisis data nilai *pretest* dan *posttest* diperoleh jumlah nilai *pretest* siswa sebesar 1.616 dan jumlah nilai *posttest* siswa sebesar 2.250. Sehingga skor uji gain yang diperoleh adalah 0,5. Karena skor uji gain berada pada rentang $0,3 < (0,5) < 0,7$ maka skor uji gain termasuk kedalam kategori peningkatan sedang. Dengan rincian dari 30 siswa terdapat 3 siswa yang memiliki skor uji gain dengan kategori tinggi, 25 siswa yang memiliki skor uji gain dengan kategori sedang, dan 2 siswa yang memiliki skor uji gain dengan kategori rendah. Uji gain dari masing-masing siswa berbeda. Skor uji gain tertinggi yang diperoleh siswa adalah 0,7 sedangkan skor uji gain terendah yang diperoleh siswa adalah 0,3. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan kreativitas setelah menggunakan model *Project Based Learning* berbantu LKPD pada taraf sedang.

Hasil penelitian ini saling mendukung dengan penelitian yang dilakukan Desi Fitri Lestari (2018) menggunakan judul “Pengaruh Model pembelajaran *Project Based Learning* Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa Kelas IV”. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, menghasilkan rata-rata *pretest* dan *posttest* pada kedua kelompok tersebut yaitu,

kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. *Pretest* pada kelompok kontrol adalah 43, 64 (kategori kurang) dan pada kelompok eksperimen adalah 42,08 (kategori kurang). Sedangkan *posttest* pada kelompok kontrol adalah 63,48 (kategori cukup) dan pada kelompok eksperimen adalah 83,6 (kategori baik). Selain data hasil tes kemampuan berpikir kreatif dan observasi aspek kemampuan berpikir kreatif, terdapat juga skor/persentase keterlaksanaan melalui model *Project Based Learning* dalam menghasilkan produk, jumlah skor yang diperoleh adalah, 332 atau 88,53% (kategori sangat baik), sehingga dapat dikatakan perolehan skor/persentase pelaksanaan melalui model *project based learning* untuk menghasilkan produk berhasil dengan memperoleh (kategori sangat baik). Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV pada Mata Pelajaran IPA di SDN Jarakan.

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti saling melengkapi penelitian yang dilakukan oleh Desi Fitri Lestari dimana peneliti tidak hanya menerapkan model *Project Based Learning* tetapi juga dilengkapi dengan berbantu LKPD terhadap Kreativitas Siswa, Hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu menghasilkan rata-rata *pretest* adalah 54 (kategori kurang) dan rata-rata *posttest* 75 (kategori baik). Selain data hasil tes, terdapat juga skor/persentase keterlaksanaan melalui model *Project Based Learning* dalam menghasilkan produk, jumlah rata-rata skor yang diperoleh dari enam kelompok adalah 95% (kategori sangat baik), sehingga dapat dikatakan perolehan rata-rata skor/persentase pelaksanaan melalui

model *Project Based Learning* untuk menghasilkan produk berhasil dengan memperoleh (kategori sangat baik). Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* berbantu LKPD terhadap Kreativitas siswa. Kemudian peneliti menganalisis uji gain dengan hasil $0,3 < (0,5) < 0,7$ maka skor uji gain termasuk kedalam kategori peningkatan sedang. Sehingga melalui penerapan model *Project Based Learning* berbantu LKPD terhadap Kreativitas siswa mengalami peningkatan pada taraf sedang.

Pencapaian indikator keberhasilan dalam penelitian ini telah tercapai yaitu rata-rata nilai *posttest* lebih baik dari rata-rata nilai *pretest* yaitu nilai rata-rata *pretest* sebesar 54, sedangkan rata-rata nilai *posttest* sebesar 75. Kemudian dilihat dari perolehan rata-rata keterlaksanaan model *Project Based Learning* dalam menghasilkan produk, diperoleh rata-rata 95% dengan kategori sangat baik, sehingga dapat dikatakan perolehan rata-rata pelaksanaan model *Project Based Learning* untuk menghasilkan produk berhasil dengan memperoleh kategori sangat baik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model *Project Based Learning* berbantu LKPD terhadap kreativitas siswa. Dibuktikan dengan hasil analisis uji normalitas, uji hipotesis (uji-t), dan uji gain yang menunjukkan bahwa berdistribusi normal, kemudian hipotesis diterima dan N-gain pada kategori sedang.

Hasil uji t, yaitu $t_{hitung} = 17,716 > t_{tabel} = 1,699$ artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil Uji Gain $0,3 < (0,5) < 0,7$ pada taraf sedang.

Kemudian dilihat dari perolehan rata-rata keterlaksanaan model *Project Based Learning* dalam menghasilkan produk, diperoleh rata-rata 95% dengan kategori sangat baik, sehingga dapat dikatakan perolehan rata-rata pelaksanaan model *Project Based Learning* untuk menghasilkan produk berhasil dengan memperoleh kategori sangat baik.

Berdasarkan kesimpulan diatas, beberapa saran yang dapat peneliti disampaikan adalah:

1. Bagi Guru, dalam proses pembelajaran sebaiknya guru diharapkan menggunakan pembelajaran dengan model *Project Based learning* karena model ini terbukti dapat meningkatkan kreativitas siswa.
2. Kedepannya semoga penelitian ini dapat dijadikan referensi penelitian lanjutan dengan model *Project Based Learning* namun fokus dengan kemampuan lainnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Arifin, Z. 2013. *Evaluasi Pembelajaran, Teknik dan Produser*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S.2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Guntur Talajan, S. M. 2012. *Menumbuhkan Kreativitas & Prestasi Guru*. Yogyakarta: LaksBang PRESSindo.
- Majid, Rochman. 2015. *Pendekatan Ilmiah Dalam Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset.

- Munandar, P. D. 2009. *Perkembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Prastowo, A. 2015. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Jogjakarta: DIVA Press.
- Rusman. 2014. *Model-model pembelajaran*. Bandung: Mulia Mandiri Press.
- Sani, R. A. 2015. *Pembelajaran Sainifik untuk Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sudjana. 2005. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito
- Sugiyono. 2017. *Metodologi Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP.
- Trianto. 2013. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2000 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Warsono, dan Hariyanto. 2013. *Pembelajaran Aktif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Wena, M. 2013. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara.