

**Pengaruh Model Pembelajaran project Based learning pada
Pemanfaatan Barang Bekas terhadap Kreativitas Belajar
Siswa SD Negeri Kemiri Sidoarjo Kelas 4**
**The Effect of Project Based Learning Model on the Utilization
of Used Goods to the Learning Creativity of Students of SD
Negeri Kemiri Sidoarjo grade 4**

Oleh: Dwi Nur Saputri Maulana Firdausi
178620600082

Dosen Pembimbing: Dr. Enik Setiyawati, M.Pd

Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

September 2024

Pendahuluan

Latar Belakang :

Menerapkan Model *Project Based Learning* pada Pemanfaatan Barang Bekas untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa kelas 4 SDN kemiri Sidoarjo.

Tujuan :

Mengetahui peningkatan Kreativitas siswa dengan penerapan model *Project Based Learning* pada materi perubahan energy dan mengasah kreativitas siswa dalam pemanfaatan barang bekas.

Rumusan Masalah

1. Bagaimana Pengaruh Model Pembelajaran Project Based learning pada pemanfaatan baranf bekas terhadap kreativitas Siswa Kelas 4 SDN Kemiri Sidoarjo?

Metode

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Kuantitatif.

kuantitatif adalah jenis penelitian yang mempunyai spesifikasi tertata, terencana dan terstruktur yang sangat jelas dari awal hingga akhir pembuatan design penelitiannya. Penelitian kuantitatif menggunakan populasi atau sampel. Sampel diambil secara acak dan mengumpulkan data menggunakan instrument penelitian. kemudian dianalisa secara kuantitatif yang bertujuan untuk menguji suatu hipotesis yang ditetapkan. (M. Sari, 2020)

Subjek dan Tempat Penelitian:

Siswa SDN Kemiri Sidoarjo.

Data dan Sumber Data:

Kuantitatif : Wawancara,
Observasi dan Tes

Teknik Pengumpulan Data:

Tes (Soal), Observasi dan
Wawancara

Instrumen Penelitian

- Lembar Tes Kreativitas Siswa

dipergunakan untuk mengetahui pengaruh kreatifitas siswa, maka diperlukan lembar kreatifitas yang digunakan untuk mengambil data yang akurat sebagai alat untuk mengetahui pengaruh kreativitas siswa dengan cara menilai setiap siswa menggunakan penilaian kreatifitas siswa.

Validitas dan Reliabilitas Penelitian

Validitas tes

dengan menggunakan rumus korelasi produk moment ialah alat uji statistik yang dipergunakan menguji suatu hipotesis dua variabel yaitu model pembelajaran *project based learning* dan kreatifitas siswa. Validitas mempunyai tujuan yaitu untuk mengetahui valid tidaknya suatu tes sehingga dapat digunakan untuk penelitian.

- Reliabilitas

Penelitian ini menggunakan uji reabilitas *internal consistency* yaitu mencobakan hanya sekali percobaan saja, data yang sudah diperoleh akan dianalisis menggunakan suatu teknik tertentu.

Hasil dan Pembahasan

- Data Penelitian Awal

		Total
P1	Person Correlation	,955**
	Sig. (2-tailed)	<,001
	N	30
P2	Person Correlation	,462*
	Sig. (2-tailed)	,010
	N	30
P3	Person Correlation	,955**
	Sig. (2-tailed)	<.001
	N	30
P4	Person Correlation	,917**
	Sig. (2-tailed)	<,001
	N	30

Tabel diatas menunjukkan hasil tersebut valid, karena sig (2 tailed) kurang dari 0,05. jika lebih dari 0,05 maka data tidak valid . hasil uji coba ini memuaskan dikarenakan pada saat uji coba kepada siswa menggunakan lembar penilaian kreativitas semua diatas 0,05 dan bisa dikatakan hasil uji coba ini valid.

Hasil dan Pembahasan

- Uji Normalitas

			Unstandarixed Residual
N			30
Normal Parameters a,b	Mean		.0000000
	Std. Deviation		8.73477744
Most Extreme Differences	Absolute		.104
	Positive		.088
	Negative		-.104
	Test Statistic		.104
Asymp. Sig. (2-tailed) ^c		.200 ^d	
Monte Carlo Sig. (2-tailed) ^e	Sig		.542
99% Confidence Interval	Lower Bound		.529
	Upper Bound		.555

Dari penelitian ini yaitu untuk memahami bagaimana siswa menciptakan kreativitas mereka sendiri maupun hasil dari kreativitas. Para peneliti telah menentukan nilai sigifikannya tersebut berdasarkan data di atas yaitu 0.542 maka dapat dikatakan data ini normal karena jika sigifikannya kurang dari 0.05 maka data tersebut tidak normal

Hasil dan Pembahasan

- Uji T Hasil Kreativitas Siswa

Model		Unstandarized B	Coefficients Std. Error	Standardized Coefficients Beta	t	Sig
1	(Constant)	65.467	15.942		4.106	<.001
	Kelas	.178	.202	.164	.878	.387
Hasil Kreativitas Siswa						

Dalam penelitian ini menggunakan uji t yaitu *independent sample test*. Tujuannya uji t yaitu untuk mengetahui penelitian, peneliti berpengaruh atau tidak dalam menentukan kreativitas siswa. Dari data diatas maka peneliti telah mengetahui bahwa hasil t hitung peneliti jika nilai sig < 0,05 atau nilai t-hitung > t-tabel , maka terdapat pengaruh variabel X terhadap variabel Y. Jika nilai sig >0,05 atau nilai t-hitung < t-tabel maka tidak terdapat pengaruh variabel X terhadap variabel Y

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran *project based learning* yang memanfaatkan barang bekas yaitu botol minum bekas dapat dikatakan berpengaruh terhadap kreativitas siswa.

dapat dilihat dari penilaian yang dilakukan peneliti melalui observasi dengan menggunakan lembar penilaian akhir yang sesuai dengan indikator kreativitas siswa yang terdiri dari Keluwesan, Kelancaran, Elaborasi dan Keaslian dari hasil rata-rata nilai presentase kreativitas siswa sudah mencapai 59%.

nilai ini termasuk kategori $P = 50-74\%$ (Kreativitas Baik), hal tersebut menunjukkan bahwa pengaruh kreativitas siswa SDN Kemiri Sidoarjo dengan menggunakan model pembelajaran *project based learning* menunjukkan kategori sedang.

Referensi

- [1] V. Puspita and N. Yuhelman, "Peningkatan proses pembelajaran tematik dengan menggunakan pendekatan problem based learning di keals III SD," *Perspekt. Pendidik. dan Kegur.*, vol. VIII, no. 1, pp. 32–40, 2017.
- [2] S. N. Pratiwi, C. Cari, and N. S. Aminah, "Pembelajaran IPA abad 21 dengan literasi sains siswa," *J. Mater. dan Pembelajaran ...*, vol. 9, pp. 34–42, 2019.
- [3] L. Hilda, "Pendekatan Saintifik pada Proses Pembelajaran," *Darul Ilmi*, vol. 3, no. 1, pp. 69–84, 2015.
- [4] N. Roikhatul Jannah and W. Pratiwi, "Pendampingan Kegiatan Belajar Siswa dengan Memanfaatkan Barang Bekas untuk Meningkatkan Minat dan Kreativitas Belajar Siswa pada Era Covid-19.
- [5] M. Farid and J. . Pramukantoro, "Pengaruh Penerapan Pembelajaran Berbasis Proyek terhadap Hasil Belajar Siswa pada Standar Kompetensi Menerapkan Dasar-dasar Teknik Digital di SMKN 2 Surabaya," *J. Pendidik. Tek. Elektro*, vol. 02, no. 02, pp. 737–743, 2013.
- [6] K. V Min and B. Aceh, "Pengaruh Penerapan Model Project Based Learning (Pjbl) Terhadap Kreativitas Dan Keterampilan Proses Sains Pada Pelajaran Ipa ," 2021.
- [7] E. Setyowati, F. Kristin, and I. Anugraheni, "Penggunaan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 Sd Negeri Mangunsari 07," vol. 1, no. 1, pp. 76–81, 2018.
- [8] R. Agustina, A. Sunarso, and I. Artikel, "Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Media Peningkatan Kreativitas Pada Mata Pelajaran Sbk Abstrak," vol. 7, no. 3, pp. 75–79, 2018.
- [9] P. Kreativitas et al., "peningkatan kreativitas siswa dalam mengembangkan gerak tari burung enggang dengan metode jacqueline smith pada pembeljatan seni budaya kelas VIII di Smp negeri 2 tanah grogor kaltim," 2021.
- [10] S. Harahap, "Identifikasi Kreativitas Siswa Terhadap Mata Pelajaran IPA," *Integr. Sci. Educ. J.*, vol. 1, no. 1, pp. 16–22, Jan. 2020, doi: 10.37251/isej.v1i1.21.
- [11] M. M. Sari, M. Nasirun, and M. Ardina, "Jurnal Pena Paud Volume 1 Issue 1 (2020) Pages Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun dalam Membuat Karya Dengan Barang," vol. 1, no. 1, pp. 72–80, 2020.
- [12] N. V. C. Saputri, D. K. B. Surbakti, A. D. Tarmizi, B. Supriatno, and S. Anggraeni, "Desain Eksperimen Fotosintesis Pengaruh Suhu Bermuatan Literasi Kuantitatif," *J. Basicedu*, vol. 6, no. 4, pp. 7608–7618, 2022, doi: 10.31004/basicedu.v6i4.3482.
- [13] Y. Yurni and F. Hariati, "Pengaruh Stimulasi Tugas Terhadap Motivasi dan Pemahaman Membaca Mahasiswa Dengan Rancangan One Shot case study," *J. Ilm. Dikdaya*, vol. 12, no. 2, p. 391, 2022, doi: 10.33087/dikdaya.v12i2.331.
- [14] I. Nafik and N. Efendi, "The Effect of Project Based Learning Model on Science Learning Outcomes for Grade 4 Elementary School," *Acad. Open*, vol. 7, pp. 1–15, 2022, doi: 10.21070/acopen.7.2022.4291.
- [15] Z. B. Putri and Budiyanto, "Pengaruh corporate social responsibility terhadap nilai perusahaan dengan kepemilikan manajerial sebagai variabel moderating," *J. Ilmu dan Ris. Akunt.*, vol. Vol.7, no. No.3, p. Hal.1-16, 2018.

Referensi

- [16] Wulandari, "Konsep Belajar Menggunakan Model Project Based Learning," pp. 36–51, 2018.
- [17] N. Ngazizah and U. M. Purworejo, "Analisis kerja sama dan kemampuan kreativitas siswa kelas v sd pada materi ekosistem," pp. 77–83.
- [18] M. N. Rofiq, "Peranan Filsafat Ilmu Bagi Perkembangan Ilmu Pengetahuan," *FALASIFA J. Stud. Keislam.*, vol. 9, no. 1, pp. 161–175, 2018, doi: 10.36835/falasifa.v9i1.112.
- [19] M. S. Dr. Fenti Hikmawati, metodologi penelitian. 2020.
- [20] I. S. Utomo and A. T. A. Hardini, "Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Kemampuan Berpikir Kritis Matematika pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar," *JlIP - J. Ilm. Ilmu Pendidik.*, vol. 6, no. 12, pp. 9978–9985, 2023, doi: 10.54371/jljp.v6i12.2495.
- [21] L. N. Hakim, "Ulasan Metodologi Kualitatif: Wawancara Terhadap Elit," *Aspirasi*, vol. 4, no. 2, pp. 165–172, 2013, [Online]. Available: <https://jurnal.dpr.go.id/index.php/aspirasi/article/view/501>.
- [22] W. Ningsih, M. Kamaludin, and R. Alfian, "Hubungan Media Pembelajaran dengan Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI di SMP Iptek Sengkol Tangerang Selatan," *Tarbawai J. Pendidik. Agama Islam*, vol. 6, no. 01, pp. 77–92, 2021.
- [23] P. Ipa, "Validitas realibilitas instrument technologycal pedagogical content knowledge (Tpack) guru sekolah dasar muatan pelajaran IPA," vol. 03, no. 01, pp. 126–139, 2018.

