



## Penerapan Model PjBL untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa melalui Parade Budaya pada Pembelajaran IPAS

Zahra Fauziah<sup>1</sup>, Lativa Qurrotaini<sup>2</sup>, Bambang Irawan<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Muhammadiyah Jakarta, Indonesia

E-mail: [arafau144@gmail.com](mailto:arafau144@gmail.com)

Article Info	Abstract
<b>Article History</b> Received: 2025-01-10 Revised: 2025-02-20 Published: 2025-03-10	<p>This research is motivated by the number of students who are less creative in learning activities so that learning activities become less effective. Creativity is the ability to develop a new idea in solving a problem. This research uses a project-based learning model. By using this learning model students can increase learning creativity because this learning model students as the center of learning to encourage and be more active in learning activities. The purpose of this study is to determine whether there is an increase in student learning creativity by using Project Based Learning through Cultural Parade activities. The method used in this research is a quantitative experimental method with Nonequivalent Control Group Design. The sample used amounted to 60 students, class IV A 30 students as the experimental class and class IV B 30 students as the control class. The results of the N-Gain score in the experimental class of 0.40 were categorized as moderate and the control class of 0.30 was categorized as low. The experimental class had an average post-test score of 77.87 and the control class had an average posttest score of 70.57. The difference in the difference in the average value of the posttest is 7.30 with a t-count of 4.005 and f-count of 0.012 and a significance value of 0.000 smaller than 0.05, which means Ho is rejected and H1 is accepted, it can be interpreted that the Project Based Learning learning model can increase student creativity.</p>
<b>Keywords:</b> <i>Project Based Learning Model;</i> <i>Creativity;</i> <i>Cultural Parade.</i>	

Artikel Info	Abstrak
<b>Sejarah Artikel</b> Diterima: 2025-01-10 Direvisi: 2025-02-20 Dipublikasi: 2025-03-10	<p>Penelitian ini dilatar belakangi oleh banyaknya siswa yang kurang kreatif dalam kegiatan belajar sehingga kegiatan pembelajaran menjadi kurang efektif. Kreativitas merupakan kemampuan untuk mengembangkan suatu ide baru dalam memecahkan suatu masalah. Penelitian ini menggunakan model pembelajaran berbasis proyek (<i>Project Based Learning</i>). Dengan menggunakan model pembelajaran ini siswa dapat meningkatkan kreativitas belajar karena model pembelajaran ini siswa sebagai pusat pembelajaran untuk mendorong dan terlibat lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan kreativitas belajar siswa dengan menggunakan <i>Project Based Learning</i> melalui kegiatan Parade Budaya. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif eksperimen dengan <i>Nonequivalent Control Grup Desain</i>. Sampel yang digunakan berjumlah 60 siswa, kelas IV A 30 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas IV B 30 siswa sebagai kelas kontrol. Didapatkan hasil N-Gain skor pada kelas eksperimen sebesar 0,40 dikategorikan sedang dan kelas kontrol sebesar 0,30 dikategorikan rendah. Kelas eksperimen memiliki rata-rata nilai post-test sebesar 77,87 dan kelas kontrol rata-rata nilai posttest sebesar 70,57. Selisih perbedaan nilai rata-rata posttest tersebut sebesar 7,30 dengan t-hitung 4,005 dan f-hitung 0,012 serta nilai signifikansi 0,000 lebih kecil dari 0,05 yang berarti Ho ditolak dan H1 diterima dapat diartikan bahwa model pembelajaran <i>Project Based Learning</i> dapat meningkatkan kreativitas siswa.</p>
<b>Kata kunci:</b> <i>Pembelajaran Berbasis Proyek;</i> <i>Kreativitas;</i> <i>Parade Budaya.</i>	

### I. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses pembelajaran. Secara prinsip, pembelajaran melibatkan hubungan antara pendidik dan siswa dalam proses belajar di sekolah. Pengajar memiliki pengaruh besar terhadap apa yang dipelajari siswa di sekolah. Berbagai metode pembelajaran mendukung kegiatan siswa ini, salah satunya adalah model pembelajaran. Proses belajar dapat

berjalan dengan baik apabila mampu mempertimbangkan unsur yang terikat, seperti tujuan, materi, dan cara yang digunakan agar semua unsur dapat berhasil, maka diperlukan dukungan yaitu mengikat semua unsur dengan pembelajaran serta perilaku siswa. Seperti saat ini siswa diharapkan dapat memiliki jiwa kreatif. Salah satu keterampilan yang paling penting dipelajari adalah kreativitas.

Mengembangkan kemampuan siswa dalam berpikir kreatif, inovatif dan penuh ide, pendidikan harus memberikan dorongan serta kesempatan bagi mereka dan orang tua untuk melakukan, membuktikan dan mengalami materi pembelajaran secara langsung. Ini membuat tujuan belajar mudah dipahami oleh siswa. Meningkatkan imajinasi dan kreativitas siswa sangat penting, jadi penting bagi mereka untuk memiliki kesempatan dalam mengembangkan dan menyampaikan ide-ide mereka sendiri. Pembelajaran kreatif berarti meningkatkan kemampuan dan menemukan Solusi baru untuk masalah pendidikan. Kreativitas juga sangat perlu didapatkan oleh peserta didik untuk meningkatkan suatu potensi yang dipunyai agar potensi tersebut terus berkembang dan dapat diasah agar selalu memiliki ide-ide yang kreatif dan inovatif pada diri masing-masing peserta didik.

Parade budaya ialah kegiatan pawai dengan memperkenalkan ragam kebudayaan yang ada di Indonesia dan kegiatan ini juga ada dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), lalu siswa akan dilibatkan dalam proses pembuatan ragam kebudayaan seperti rumah adat, senjata, alat musik, miniatur rumah dan lain sebagainya dari berbagai provinsi di Indonesia dengan menggunakan barang bekas yang bertujuan untuk menjaga dan melestarikan kebudayaan Indonesia. Untuk parade budaya dalam keberagaman Indonesia pada siswa kelas IV hanya membawa makan khas daerah masing-masing, kemudian dipresentasikan di depan kelas, sedangkan keberagaman budaya yang lainnya belum dapat dilakukan oleh siswa dan guru.

Berdasarkan pada observasi awal yang telah peneliti lakukan pada saat menjadi guru pengganti yang berinisial Y di sekolah tersebut karena guru tersebut berhalangan hadir (sakit) dan melakukan tanya jawab dengan salah satu guru kelas IV yg berinisial A di SD Negeri Pondok Pucung 02 yang dilakukan pada bulan Januari 2024, dapat diketahui bahwa sekolah sudah menerapkan model pembelajaran PBL dan PjBL akan tetapi masih ada beberapa guru yang masih menggunakan metode ceramah. Kemudian saya pernah melakukan wawancara kepada salah satu siswa di kelas 4 ketika saya menjadi guru pengganti yg berinisial Y, sementara yang berinisial MR tentang ragam budaya yang ada di daerah orang tuanya, akan tetapi ia tidak tahu dengan makan khas, suku, dan rumah adat dan tarian asal daerah tersebut, ia hanya mengetahui provinsinya saja dan kotanya pun ia tidak

mengetahuinya. Lalu pada saat dikasih pertanyaan, maupun tantangan untuk melakukan kegiatan yang menggambarkan dalam suatu kreativitas yang mampu mendorong peserta didik untuk lebih kreatif dalam pembelajaran sehingga siswa cenderung sama dengan kreativitas temannya dan jawabannya atau tulisannya pasti itu lagi yang mereka pakai. Selain itu siswa juga ada yang belum mampu mengembangkan ide ataupun gagasan dalam menyelesaikan suatu masalah. Kemudian kriteria penilaian kreativitas siswa bagi yang mampu dan sudah bagus kreativitasnya dapat dikategorikan tinggi, namun ada Sebagian siswa yang kreativitasnya masih kurang menguasai maka dapat dikategorikan rendah.

Dari latar belakang di atas dapat dijadikan sebagai penelitian yang berjudul “ Penerapan Model PjBL untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa melalui Parade Budaya pada pembelajaran IPAS” Peneliti memilih untuk melakukan penelitian ini untuk mengetahui seberapa besar peningkatan kreativitas belajar siswa setelah mengikuti kegiatan parade budaya Bersama kelas 4 SD Negeri Pondok Pucung 02 dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek. Model ini disebut sebagai proyek pembelajaran manufaktur produk.

## II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif eksperimen. Menurut (Sugiono, 2021) Penelitian eksperimen adalah jenis penelitian yang dilakukan dengan tujuan mengumpulkan data atau informasi tentang pengaruh perlakuan (*treatment*) terhadap variabel terikat (hasil) dalam kondisi terkendali. Penelitian ini memanfaatkan teknik untuk mengevaluasi pengaruh perlakuan tertentu yang menggunakan metode *quasi experimental* dan jenis desain *Nonequivalent Control Group Design pre-test dan post-test*. Penelitian ini melibatkan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen adalah kelas yang menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning*, sedangkan kelas control adalah kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

Penelitian ini dilakukan di SDN Pondok Pucung 02 tahun ajaran 2023/2024 semester genap, yang berlokasi di Jl. Palem puri no. 2, Pondok Pucung, Kecamatan Pondok Aren, Kota Tangerang Selatan, Banten.

Populasi dari penelitian ini melibatkan siswa kelas IV yang terdiri dari tiga kelas dengan jumlah 90 siswa. Sampel yang digunakan pada

penelitian ini berjumlah 30 siswa dari kelas IV A dan 30 siswa dari kelas IV B.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

Setelah melakukan penelitian, peneliti mengumpulkan data untuk memperoleh uji coba instrument, uji coba persyaratan analisis nilai pretest dan posttest dalam melakukan uji hipotesis terhadap siswa kelas IV di SDN pondok pucung 02 pada mata Pelajaran IPAS diperoleh dengan memberikan soal pretest dan posttest uraian sebanyak 10 soal. Penelitian ini dilakukan oleh dua kelas yaitu kelas eksperimen (IV A) yang diberikan perlakuan berupa model pembelajaran *project based learning* dan kelas kontrol (IV B) yang tidak diberikan perlakuan dengan menggunakan pembelajaran konvensional.

Data hasil penelitian yang memperlihatkan tingkat kreativitas belajar siswa pada hasil perhitungan analisis data pretest kelas eksperimen memperoleh skor terendah 50 dan tertinggi 75 dengan rata-rata sebesar 61,80. Sedangkan hasil data pretest pada kelas kontrol memperoleh skor terendah 50 dan tertinggi 68 dengan rata-rata sebesar 57,93. Setelah dilakukan pretest, kemudian siswa diberikan posttest agar dapat mengukur tingkat penerapan dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek.

Hasil perhitungan dari analisis data posttest pada kelas eksperimen memperoleh skor terendah 63 dan tertinggi 90 dengan rata-rata hasil sebesar 77,87. Sedangkan untuk kelas kontrol memperoleh skor terendah 55 dan tertinggi 82 dengan rata-rata hasil sebesar 70,57.

##### 1. Hasil Analisis Uji Prasyarat

Analisis data setelah penelitian berupa uji hipotesis menggunakan variansi. Sebelum dilakukan analisis data, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat untuk menguji normalitas dan homogenitas terhadap data hasil penelitian yang diperoleh. Uji prasyarat yang dilakukan adalah sebagai berikut.

##### a) Penentuan Skor

Dalam uji *N-Gain* skor rata-rata data awal *pretest* dan *posttest* akan dibandingkan dan di uji peningkatannya. Berikut adalah hasil skor *N-Gain* yang diperoleh dari kedua kelas:

**Table 1.** Skor N-Gain

No	Kelas	N-Gain	Interpretasi
1.	Kelas Eksperimen	0,40	Sedang
2.	Kelas Kontrol	0,30	Rendah

##### b) Uji Normalitas

Uji normalitas ini digunakan untuk menentukan apakah data dari kelas eksperimen dan kelas Kontrol berdistribusi normal. Uji normalitas ini dilakukan menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov*. Berikut adalah hasil uji normalitas:

**Table 2.** Uji Normalitas

No	Kelas	N-Gain	Interpretasi
1.	Posttest Kelas Eksperimen	0,200	Normal
2.	Posttest Kelas Kontrol	0,082	Normal

Berdasarkan hasil data uji normalitas diatas, diperoleh pada kelas eksperimen *posttest* dengan *Kolmogorov Smirnov* 0,108 dengan nilai sig.  $0,200 > 0,05$  dan *post-test* kelas kontrol sebesar 0,150 dengan nilai sig.  $0,082 > 0,05$  yang artinya  $H_0$  diterima. Oleh sebab itu, data atau sampel tersebut asalnya dari populasi yang berdistribusi normal.

##### c) Uji Homogenitas

Uji homogenitas varian data dilakukan pada kedua kelas untuk menentukan apakah terdapat perbedaan varians antara keduanya. Pengolaan data dilakukan dengan menggunakan uji statistic Levene Test, maka data yang dihasilkan sebagai berikut:

**Table 3.** Uji Homogenitas

No	Based On Mean	Sig
1.	<i>Levene Statistic</i>	0,012
2.	<i>Df 1</i>	1
3.	<i>Df 2</i>	58
4.	<i>Sig.</i>	0,913

Berdasarkan hasil data uji homogenitas diatas diperoleh nilai sebesar 0,012 dan nilai signifikansi sebesar  $0,913 > 0,05$ . Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa data tersebut menunjukkan homogenitas.

## 2. Hasil Analisis Uji Hipotesis

Peneliti melakukan uji hipotesis dengan metode *Independent sample t-test* untuk menentukan apakah rata-rata hasil kreativitas belajar siswa telah memenuhi syarat atau tidak. Hasil uji hipotesis *independent sample t-test* sebesar 4,005 dengan nilai  $\text{sig.} 0,000 < 0,05$  pada "Equal variances assumed" dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, artinya terdapat perbedaan nilai rata-rata kreativitas belajar siswa antara kelas eksperimen dengan kelas control atau terdapat pengaruh model PjBL terhadap kreativitas siswa pada pembelajaran IPAS.

perkembangan proyek; 5) Meninjau hasil; 6) Mengevaluasi pengalaman.

## 3. Pengertian Kreativitas

Kreativitas merupakan hal yang sangat penting dalam sebuah pembelajaran, karena pendidik diharapkan dapat menunjukkan proses kreativitas tersebut kepada peserta didik, ada beberapa teori menyampaikan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk melihat dan membayangkan hal-hal yang tidak biasa, untuk menggabungkan informasi yang tampaknya tidak berhubungan dan untuk menghasilkan solusi dan ide-ide baru, yang menunjukkan kefasihan, fleksibilitas, orisinalitas pemikiran menurut Munandar dalam (Subur, 2013). Sebagaimana pendapat (Susanto, 2017) bahwa kreativitas adalah potensi istimewa yang dimiliki oleh setiap orang. Sejak lahir setiap orang punya kecenderungan untuk menunjukkan kemampuan kreativitas dan mengungkapkan dirinya secara kreatif, meskipun dalam bidang dan kadar yang berbeda-beda. Sedangkan menurut (Latifah, 2020) kreativitas merupakan potensi seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru menciptakan kombinasi inovasi yang memberikan kemampuan berpikir imajinatif. Pada dasarnya, setiap seseorang memiliki potensi kreativitas yang terkait dengan pencapaian dalam menghasilkan sesuatu yang baru atau mengembangkan konsep baru yang belum pernah ada sebelumnya.

Indikator kreativitas dapat dilihat dari aspek proses kreatif dan produk kreatif yaitu kefasihan/kelancaran (*fluency*), keluwesan/luwes (*flexibility*), Kebaharuan (*novelty*) serta keterincian (*elaboration*) (Subur, 2013).

## 4. Pengertian Parade Pudaya

Kebudayaan di Indonesia sangatlah bervariasi dari berbagai ragam suku ras, bahasa, pakaian adat, dan adat istiadat. Setiap suku maupun budaya di setiap daerah mempunyai tradisi dan struktur sosial yang berbeda-beda tradisi sendiri itu yang diturunkan secara turun menurun atau dari zaman ke zaman setelahnya. Budaya yang diwariskan selama berabad-abad akan terus menghidupkan Masyarakat sehingga sulit menghilangkan prasangka dunia. Sebagaimana (Putra,

## B. Pembahasan

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

Pada kelas rendah dan kelas tinggi, guru harusnya membantu siswa dalam melakukan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Model pembelajaran yang cocok untuk pembelajaran tersebut yaitu dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek. Ada beberapa teori dalam pembelajaran berbasis proyek antara lain: *Project Based Learning* adalah model pembelajaran yang menggunakan media proyek untuk membangkitkan aktivitas belajar peserta didik dari segi fisik dan psikologi secara individu ataupun kelompok (Kahar dan Ili, 2022); pendapat lain mengemukakan bahwa Model pembelajaran berbasis proyek sering disebut sebagai pendekatan yang mengintegrasikan permasalahan ke dalam suatu sistem untuk membantu siswa lebih memahami dan menguasai materi. Pendekatan ini memanfaatkan situasi dunia nyata dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa, sehingga memungkinkan mereka merumuskan solusi terbaik terhadap masalah yang mereka hadapi (Anggraini dan Wulandari, 2021).

### 2. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Project Based Learning*

Menurut Kemendikbud dalam (Agusdianita et al, 2023) Langkah-langkah model *Project Based Learning* antara lain adalah 1) Ajukan pertanyaan mendasar; 2) Merancang jadwal proyek; 3) Membuat Jadwal; 4) Memantau kemajuan siswa dan

2024) mengemukakan bahwa Festival Parade Budaya adalah pawai kebudayaan yang menyerupai karnaval, hanya saja memperlihatkan kebudayaan-kebudayaan dari daerah penyelenggara.

#### IV. SIMPULAN DAN SARAN

##### A. Simpulan

Berdasarkan pada penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara model pembelajaran *Project Based Learning* dengan model pembelajaran konvensional. Nilai rata-rata pretest sebesar 61,80 dan posttest sebesar 77,87 pada kelas eksperimen, sedangkan kelas control memperoleh nilai rata-rata pretest sebesar 57,93 dan posttest sebesar 7,30 dengan  $t_{hitung}$  4,005 dan  $f_{hitung}$  0,012 serta signifikansi sebesar 0,000 yang artinya terdapat perbedaan pada siswa yang menggunakan model pembelajaran *project based learning* dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

Parade budaya yang diterapkan atau dilakukan oleh siswa eksperimen di sekolah yaitu siswa berkeliling di are sekitar lingkungan sekolah seperti masuk ke kelas-kelas lain untuk memperlihatkan hasil produk yang sudah dibuat dan mempresentasikannya di dalam kelas yang dituju. Kemudian memperlihatkan kepada warga sekolah yang sedang berada diluar kelas, lalu jika bertanya mereka menjelaskan.

##### B. Saran

Dari kesimpulan diatas terdapat saran yang dapat dilakukan oleh guru, siswa dan sekolah diantaranya; 1) pentingnya memilih metode pembelajaran yang tepat dan optimal untuk mencapai tujuan pembelajaran; 2) materi yang diajarkan dapat dipahami oleh siswa; 3) sekolah dapat menyediakan fasilitas yang memadai dan mendukung aktivitas pada saat pembelajaran berlangsung; 4) Harapannya, peneliti berikutnya dapat melakukan model pembelajaran berbasis proyek dalam penelitiannya dan menjadikannya sebagai subjek studi ilmiah, ini sebagai bahan informasi untuk penelitian dan peneliti juga dapat mengkaji kembali ilmiah ini untuk hasil yang lebih baik lagi.

#### DAFTAR RUJUKAN

Agusdianita, N., Kurniawati, I., Supriatna, I., & Tarmizi, P. (2023). Penerapan Model Pembelajaran PjBL untuk Meningkatkan

Hasil Belajar Mahasiswa pada Perkuliahan Pengembangan Pembelajaran Tematik. *Jurnal Pembelajaran dan Pengajaran Pendidikan Dasar*, 6(1), 43-49. <https://doi.org/10.33369/dikdas.v6i1.24617>

Anggraini, P. D., & Wulandari, S. S. (2021). Analisis penggunaan model pembelajaran project based learning dalam peningkatan keaktifan siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 292-299. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p292-299>

Kahar, L., & Ili, L. (2022). Implementasi project based learning untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa. *Orien: Cakrawala Ilmiah Mahasiswa*, 2(2), 127-134. <https://doi.org/10.30998/ocim.v2i2.8129>

Latifah, A. Z., Hidayat, H., Mulyani, H., Fatimah, A. S., & Sholihat, A. (2020). Penerapan metode mind mapping untuk meningkatkan kreativitas pada pembelajaran pendidikan kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan*, 21(1), 38-50.

Putra, R. A. M. (2024). Manajemen Pertunjukan Musik Ul-Dhaul Putra Meonk pada Festival Parade Budaya. *Repertoar Journal*, 4(2), 511-527. <https://doi.org/10.26740/rj.v4n2.p511-527>

Subur, J. (2013). Analisis kreativitas siswa dalam memecahkan masalah matematika berdasarkan tingkat kemampuan matematika di kelas. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 13(1). <https://doi.org/10.17509/jpp.v13i1.3478>

Sugiyono, (2021): METODELOGI PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF dan R&D. Bandung: Alfabeta, Edisi ke dua: cetakan ke 3(127).

Susanto, A. (2017). Pendidikan IPS: Upaya mengembangkan kemampuan berpikir kreatif.