



Meningkatkan Penggunaan Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Kelas III SDIT Insan Utama Bantul

Dinda Marlita¹, Eka Mukti Rahayu², Nada Khalista Savitri³,
Hermawan Wahyu Setiadi⁴

^{1,2,3,4}Universitas PGRI Yogyakarta, Indonesia

Email: ¹dindamarlita1@gmail.com, ²ekamuktiirahayu@gmail.com, ³khalistanada@gmail.com,
⁴hermaone@upy.ac.id

Article Info

Article history:

Received June 02, 2026

Revised June 20, 2026

Accepted June 22, 2026

Keywords:

PjBL, Creativity, Elementary
Education.

ABSTRACT

Creativity is one of the most essential skills that students need in today's rapidly changing era. However, classroom realities often show that monotonous and passive learning processes hinder the development of students' creative potential. This research was motivated by the low level of creativity observed among third-grade students at SDIT Insan Utama Bantul, where only 8 out of 28 students were categorized as creative prior to the intervention. This study aimed to examine whether the implementation of the Project Based Learning (PjBL) model could improve student creativity in Indonesian Language subject, specifically on the topic of weather change and its effects on human life. A Classroom Action Research (CAR) method was applied across two cycles. The first cycle was conducted on May 4, 2026, and the second on May 25, 2026, each lasting 50 minutes (2 x 25 minutes). Data were collected through creativity questionnaires and teacher observation sheets. The results showed a notable improvement. In cycle 1, the creativity completion rate reached 71.4%, which increased to 78.5% in cycle 2. Teacher performance in delivering instruction also improved, from a "Good" rating of 78.1% in cycle 1 to a "Very Good" rating of 81.3% in cycle 2. The study concludes that the Project Based Learning model is effective in fostering student creativity at the elementary level. Through project-based activities, students became more active in expressing ideas and collaborating with peers. Nevertheless, 6 students had yet to meet the creativity threshold, indicating the need for more individualized support and additional research cycles to ensure a more equitable improvement across all students.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Article Info

Article history:

Received June 02, 2026

Revised June 20, 2026

Accepted June 22, 2026

Keywords:

PjBL, Kreativitas, Sekolah
Dasar.

ABSTRACT

Kreativitas merupakan kemampuan yang sangat dibutuhkan peserta didik di era yang terus berkembang seperti sekarang. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang monoton dan kurang melibatkan siswa secara aktif justru menghambat tumbuhnya kreativitas tersebut. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kreativitas peserta didik kelas III SDIT Insan Utama Bantul, di mana dari 28 siswa, hanya 8 orang yang masuk kategori kreatif sebelum tindakan dilakukan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) dapat meningkatkan kreativitas peserta didik dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang



dilaksanakan dalam dua siklus. Siklus pertama dilaksanakan pada 4 Mei 2026 dan siklus kedua pada 25 Mei 2026, masing-masing dengan durasi 2 x 25 menit. Pengumpulan data dilakukan melalui angket kreativitas dan lembar observasi pelaksanaan pembelajaran oleh guru. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang cukup signifikan. Pada siklus 1, ketuntasan kreativitas siswa mencapai 71,4%, kemudian meningkat menjadi 78,5% pada siklus 2. Kualitas pelaksanaan pembelajaran oleh guru pun ikut meningkat, dari kategori "Baik" dengan skor 78,1% pada siklus 1, menjadi "Sangat Baik" dengan skor 81,3% pada siklus 2. Kesimpulan dari penelitian ini adalah model *Project Based Learning* terbukti efektif dalam mendorong kreativitas peserta didik kelas III. Melalui kegiatan proyek, siswa lebih aktif menuangkan ide dan bekerja sama dengan teman. Meski begitu, masih terdapat 6 siswa yang belum mencapai ketuntasan, sehingga diperlukan pendampingan yang lebih personal dan penelitian lanjutan dengan siklus tambahan agar peningkatan kreativitas dapat dirasakan secara merata oleh seluruh peserta didik.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.



Corresponding Author:

Dinda Marlita
Universitas PGRI Yogyakarta
Email: dindamarlita1@gmail.com

PENDAHULUAN

Kreativitas merupakan salah satu kemampuan penting yang perlu dimiliki peserta didik untuk menghadapi perkembangan zaman yang semakin dinamis. Kemampuan ini dapat memungkinkan peserta didik untuk menghasilkan ide, gagasan, dan solusi baru dalam menghadapi berbagai situasi dan permasalahan (Ramadhan & Hindun, 2023). Kreativitas dalam proses pembelajaran tidak hanya berdampak pada capaian akademik peserta didik, tetapi juga membekali mereka dengan kemampuan yang dibutuhkan untuk menghadapi berbagai tantangan di masa mendatang.

Perkembangan era globalisasi dan teknologi mendorong dunia pendidikan untuk terus berinovasi dalam menciptakan pembelajaran yang efektif dan relevan dengan kebutuhan zaman. Guru dituntut mampu menghadirkan berbagai strategi, metode, dan model pembelajaran yang dapat membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik. Pembelajaran yang menarik dan bermakna akan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar (Amaliya & Kubro, 2025). Pendidikan pada dasarnya bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar mampu berpikir kritis, memecahkan masalah, serta menyesuaikan diri dengan perubahan yang terjadi di lingkungan sosial maupun perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Oleh karena itu, proses pembelajaran perlu dirancang agar tidak hanya berfokus pada penguasaan materi, tetapi juga pada pengembangan keterampilan berpikir dan kreativitas siswa.

Keberhasilan pembelajaran dipengaruhi oleh berbagai komponen, salah satunya adalah peran guru. Menurut (Basyori, 2025) Guru tidak hanya berfungsi sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang membantu peserta didik mendapatkan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Selain itu, guru perlu menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif, dan menyenangkan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Namun, pada



kenyataannya, peran ideal tersebut belum sepenuhnya terwujud dalam praktik pembelajaran di lapangan, di mana proses belajar mengajar masih sering berlangsung secara monoton dan kurang melibatkan peserta didik secara aktif.

Proses pembelajaran yang monoton dan kurang melibatkan peserta didik secara aktif dapat menurunkan minat belajar serta kreativitas siswa. Penerapan model pembelajaran yang itu-itu saja dan minim interaksi kerap membuat siswa cepat bosan serta sulit fokus dalam mengikuti proses pembelajaran (Nurahmah & Setiyaningsih, 2025). Padahal, setiap peserta didik memiliki karakteristik dan cara belajar yang berbeda, baik dari segi gaya belajar visual, auditori, maupun kinestetik, sehingga pendekatan pembelajaran yang seragam belum tentu efektif bagi seluruh siswa.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah *Project Based Learning* (PjBL). Model ini menekankan kegiatan pembelajaran melalui pengerjaan proyek yang berkaitan dengan permasalahan nyata (Nurhamidah & Hurachadijat, 2023). Melalui proyek tersebut, peserta didik didorong untuk bekerja sama, berpikir kreatif, memecahkan masalah, dan menghasilkan suatu produk sebagai bentuk hasil belajar. *Model Project Based Learning* memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif dan mandiri (Nababan, dkk., 2023). Dalam penerapannya, guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing dan memantau kegiatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih berpusat pada peserta didik dan mampu meningkatkan keterampilan berpikir serta kreativitas mereka.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas III, pembelajaran telah dilaksanakan sesuai kurikulum yang menempatkan peserta didik sebagai pusat pembelajaran. Namun, kreativitas siswa masih perlu ditingkatkan karena dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk perbedaan pola belajar di rumah. Oleh karena itu, diperlukan penelitian mengenai penerapan model *Project Based Learning* untuk mengetahui efektivitas dalam meningkatkan kreativitas peserta didik pada proses pembelajaran.

METODE

Metode yang diterapkan dalam studi ini adalah Penelitian Tindakan Kelas, yaitu suatu penelitian yang dilaksanakan oleh pengajar di dalam kelas dengan cara merancang, menjalankan, dan merenungkan tindakan. Peneliti berperan sebagai guru tetap di kelas dan melakukan kegiatan seperti biasa, tanpa memberikan tahu kepada siswa bahwa mereka sedang diteliti. Melalui pendekatan ini, diharapkan diperoleh data yang obyektif mungkin untuk memastikan validitas informasi yang dibutuhkan.

PTK adalah strategi yang digunakan guru untuk menerapkan pembelajaran dengan merefleksikan pengalaman mengajarnya sendiri maupun membandingkannya dengan pengalaman guru lain (Tahir, dalam Sukardiyono, 2015:4). Sedangkan menurut (Karim, dkk. 2021) menjelaskan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mencermati berbagai peristiwa di dalam kelas guna memperbaiki praktik pembelajaran, sehingga prosesnya menjadi lebih berkualitas dan hasil belajar siswa pun ikut meningkat.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilaksanakan di SDIT Insan Utama Kabupaten Bantul. Pada Tahun Pelajaran 2025/2026. Pelaksanaan Penelitian Tindakan kelas (PTK) dilaksanakan dalam dua siklus. Siklus pertama dilaksanakan pada tanggal 4 Mei 2026 dan siklus kedua dilaksanakan pada tanggal 25 Mei 2026. Setiap kali pertemuan membutuhkan waktu 50 Menit dengan rincian 2 x 25 menit. Penelitian dilaksanakan sesuai dengan jadwal pelajaran.



Hasil tes akhir siklus diperiksa dan diberi skor. Siswa yang memperoleh nilai ≥ 75 dinyatakan tuntas belajar karena KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditetapkan oleh sekolah adalah 75. Sementara itu, untuk mengetahui ketuntasan secara klasikal, digunakan rumus berikut:

$$\text{Ketuntasan Klasikal} = \frac{\text{Jumlah Siswa yang Tuntas}}{\text{Jumlah Skor Seluruhnya}} \times 100\%$$

Tabel 1. Kategori Kriteria Penilaian Angket Kreativitas Peserta Didik

Nilai	Kriteria
81-100	Sangat Kreatif
61-80	Kreatif
41-60	Cukup Kreatif
21-40	Kurang Kreatif
0-20	Sangat Kurang Kreatif

Jika skor yang diperoleh siswa dikatakan kreatif dalam kemampuan kreatifitasnya yaitu dalam kategori kreatif dan sangat kreatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil observasi yang sudah dilakukan, kreativitas siswa di SDIT Insan Utama Bantul cenderung kurang. Hal ini bisa dilihat dari 28 siswa kelas III hanya 8 yang mencapai kategori kreatif dan sisanya siswa mencapai kategori kurang kreatif. Padahal dalam menilai kemampuan kreativitas itu mencakup kategori kreatif dan sangat kreatif.

Setelah diujicobakan pada siswa, maka diperoleh ketuntasan kreativitas siswa pada materi perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia dengan tipe *Project Based Learning* dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 2. Nilai Hasil Angket Kreativitas Siklus 1

Siklus 1			
Ketuntasan Kreatifitas		Nilai	
Tuntas	Tidak tuntas	Tertinggi	Terendah
20	8	97	63

Dari tabel 2 diatas, diketahui siswa yang tidak tuntas sebanyak 8 siswa, dengan ketuntasan kreatifitas 71,4 %. Dari nilai yang diperoleh siswa dengan menggunakan pembelajaran tipe *Project Based Learning* terlihat adanya peningkatan kreativitas, akan tetapi nilai kreativitas belum mencapai ketuntasan klaksikal.

Tabel 3. Nilai Hasil Angket Kreativitas

Siklus 2			
Ketuntasan Kreatifitas		Nilai	
Tuntas	Tidak tuntas	Tertinggi	Terendah
22	6	98	71

Siklus 2 diketahui siswa yang tidak tuntas sebanyak 6 siswa, dengan ketuntasan kreativitas adalah 78,5%. Hal ini menunjukkan siklus 2 presentase ketuntasan klaksikal siswa sudah dinyatakan tuntas.



Data Observasi guru selama proses pembelajaran, peneliti sebagai guru dan dibantu oleh 1 guru mata pelajaran bahasa indonesia yang mengajar dikelas III.

Tabel 4. Data Observasi Guru Selama Proses Pembelajaran Siklus 1 Pertemuan 1

No	Kegiatan	Skor
1	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	4
2	Guru Mengkoordinir siswa dalam membentuk kelompok	4
3	Guru Menggunakan model pembelajaran PJBL	3
4	Guru membimbing siswa dalam mengerjakan project dalam kelompok	3
5	Guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran	3
6	Guru mengaitkan materi dengan materi yang relevan atau di kehidupan nyata	3
7	Guru memberikan refleksi pada siswa	3
8	Guru menyimpulkan pembelajaran	2
Jumlah		25
Skor Penilaian Pembelajaran		78,1%

Keterangan:

- 1) Kurang
- 2) Cukup
- 3) Baik
- 4) Baik Sekali

Berdasarkan tabel 4 di atas menunjukkan pembelajaran yang dilakukan di kelas III dengan pembelajaran tipe *Project Based Learning* penilaian pelaksanaan pembelajaran mengalami peningkatan dari pertemuan sebelumnya dengan kriteria skor adalah “Baik” yaitu 78,1% berada pada rentang nilai (61%-80%). Pada siklus 1 hanya dilakukan satu kali pertemuan.

Tabel 5. Data Observasi Guru Selama Proses Pembelajaran Siklus 2 Pertemuan 1

No	Kegiatan	Skor
1	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	4
2	Guru Mengkoordinir siswa dalam membentuk kelompok	4
3	Guru Menggunakan model pembelajaran PJBL	3
4	Guru membimbing siswa dalam mengerjakan project dalam kelompok	3
5	Guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran	3
6	Guru mengaitkan materi dengan materi yang relevan atau di kehidupan nyata	3
7	Guru memberikan refleksi pada siswa	3
8	Guru menyimpulkan pembelajaran	3
Jumlah		26
Skor Penilaian Pembelajaran		81,3%

Pada siklus 2 dalam observasi pembelajaran yang dilakukan di kelas III dengan pembelajaran tipe *Project Based Learning* penilaian pelaksanaan pembelajaran mengalami peningkatan dibandingkan siklus 1, yaitu dari 78,1% menjadi 81,3%, dengan kriteria skor



“Sangat Baik”. Hal ini menunjukkan bahwa guru semakin terampil dalam mengelola tahap penutup pembelajaran berbasis proyek dari satu siklus ke siklus berikutnya.

KESIMPULAN

Penggunaan model pembelajaran tipe *Project Based Learning* yang diterapkan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia mampu membuat peserta didik bekerja sama dan mengungkapkan ide kreatif mereka di kelas. Penerapan model *Project Based Learning* terbukti meningkatkan kreativitas peserta didik kelas III, dengan presentase ketuntasan kreativitas pada siklus 1 sebesar 71,4% dan meningkat menjadi 78,5% pada siklus 2. Peningkatan ini turut didukung oleh membaiknya kualitas pelaksanaan pembelajaran oleh guru, yang terlihat dari hasil observasi dengan kriteria “Baik” (78,1%) pada siklus 1 menjadi “Sangat Baik” (81,3%) pada siklus 2, khususnya pada aspek membimbing peserta didik menyimpulkan pembelajaran yang semakin optimal.

Meskipun demikian, pada siklus 2 masih terdapat 6 dari 28 peserta didik yang belum mencapai ketuntasan kreativitas. Hal ini mengindikasikan bahwa peningkatan kreativitas melalui model *Project Based Learning* belum sepenuhnya merata pada seluruh peserta didik, kemungkinan dipengaruhi oleh perbedaan gaya belajar maupun pola belajar di rumah, sebagaimana ditemukan pada wawancara awal dengan guru kelas III. Oleh karena itu, diperlukan pendampingan yang lebih individual bagi peserta didik yang belum tuntas, serta penelitian lanjutan dengan siklus tambahan untuk memastikan peningkatan kreativitas dapat dicapai secara lebih merata.

DAFTAR PUSTAKA

- Amaliya, R., & Kubro, K. (2025). Strategi pembelajaran (PJBL) aktif untuk meningkatkan keterlibatan siswa di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Research Student*, 2(1), 223-235.
- Basyori, S. I. (2025). Peranan Guru Sebagai Fasilitator Dalam Dunia Pendidikan Modern. *Syntax Idea*, 7(4), 559-564.
- Karim, A., Suhendri, H., & Nurrahmah, A. (2021). Pelatihan penelitian tindakan kelas dan penulisan karya tulis ilmiah SMA Perjuangan Depok. *Jurnal Terapan Abdimas*, 6(1), 63-69.
- Nababan, D., Marpaung, A. K., & Koresy, A. (2023). Strategi pembelajaran *project based learning* (PJBL). *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 2(2), 706-719.
- Nurrahmah, A., & Setiyaningsih, D. (2025). Upaya Guru Dalam Mengatasi Siswa yang Sulit Fokus Pada Pembelajaran Di Kelas III SDN Kampung Bulak 02. *SEMNASFIP*, 2(2), 147-157.
- Nurhamidah, S., & Nurachadijat, K. (2023). Project based learning dalam meningkatkan kemandirian belajar siswa. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 3(2), 42-50.
- Ramadhan, E. H., & Hindun, H. (2023). Penerapan model pembelajaran berbasis proyek untuk membantu siswa berpikir kreatif. *Protasis: Jurnal Bahasa, Sastra, Budaya, dan Pengajarannya*, 2(2), 43-54.
- Sukardiyono, T. (2015). Pengertian, Tujuan, Manfaat, Karakteristik, Prinsip dan Langkah-langkah Penelitian Tindakan Kelas. <http://staffnew.uny.ac.id/upload/132048521/pengabdian/makalah-ppm-ptk-2015.pdf>, di akses 12 Februari 201