

Penerapan Model *Project Based Learning* Berbantuan Media Komik Digital Untuk Meningkatkan Kreatifitas Siswa Kelas IV di SDN Sukomoro Kediri

Priska Auliawati, Cicilia Ika Rahayu Nita, Sriatun

Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Jl. S. Supriadi No.48, Malang, Jawa Timur, 65148, Indonesia

Surel: priskawati507@gmail.com

Abstract

This research is motivated by the low creativity of students in thematic subjects. Based on the results of observations made to 27 students, there were 9 students belonging to the good category in terms of creativity. The purpose of this study was to describe the application of the Project Based Learning model assisted by digital comic media to increase the creativity of fourth grade students at SDN Sukomoro on thematic subjects theme 8. This research is a type of classroom action research (PTK) with the model developed by Kemmis and Mc . Taggart. This research consisted of two cycles where there were two meetings for each cycle. Each cycle consists of planning, action, observation, and reflection stages. Sources of data were obtained from teachers and students through observation, interviews and document review. Data analysis techniques using quantitative and qualitative descriptive analysis. The results showed an increase in student creativity which was shown in the pre-cycle 33.33%, increased in cycle I to 68.18% and in cycle II increased to 81.48%. So it can be concluded that classroom action research with the Project Based Learning model assisted by digital comic media can be said to be successfully applied to increase the creativity of fourth grade students at SDN Sukomoro in theme 8 thematic subjects.

Keywords: *Project Based Learning Model; Thematic Learning; Elementary school*

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kreatifitas siswa pada mata pelajaran tematik. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan kepada 27 siswa ,terdapat 9 siswa tergolong dalam kategori baik tingkat kreatifitasnya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan model Project Based Learning berbantuan media komik digital untuk meningkatkan kreatifitas siswa kelas IV di SDN Sukomoro pada mata pelajaran tematik tema 8. Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) dengan model yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc. Taggart. Penelitian ini terdiri dari dua siklus dimana terdapat dua kali pertemuan untuk setiap siklusnya. Setiap siklus terdiri tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Sumber data diperoleh dari guru dan siswa melalui observasi, wawancara, dan kajian dokumen. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kreatifitas siswa yang ditunjukkan pada pra siklus 33,33% meningkat pada siklus I menjadi 68,18% dan pada siklus II meningkat menjadi 81,48%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas dengan model Project Based Learning berbantuan media komik digital ini dapat dikatakan berhasil diterapkan untuk meningkatkan kreatifitas siswa kelas IV di SDN Sukomoro pada mata pelajaran tematik tema 8.

Kata kunci: *Model Project Based Learning; Pembelajaran Tematik; Sekolah Dasar*

1. Pendahuluan

Pembelajaran pada hakikatnya adalah sebuah kegiatan dimana digunakan untuk melakukan peningkatan sebuah ilmu yang dimiliki oleh seorang, dan didalamnya terdapat interaksi edukatif yang terjadi antara seorang pemberi ilmu pengetahuan dengan seorang yang menerima ilmu pengetahuan. Setiap saat dan setiap waktu, manusia selalu mengalami

pembelajaran. Pada saat proses pembelajaran terjadi, diharapkan akan dapat tercapai suatu tujuan yang dipelajari secara optimal sehingga kegiatan belajarnya tersebut dapat terlaksana dengan baik. Menurut Lubis (2017) pembelajaran merupakan usaha sadar dan di sengaja oleh guru untuk membuat siswa belajar secara aktif dalam mengembangkan kreatifitas berpikirnya. Tujuan pokok penyelenggaraan kegiatan pembelajaran adalah membelajarkan siswa agar mampu memproses dan memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap bagi diri sendiri. Siswa diharapkan termotivasi dan senang melakukan kegiatan belajar yang menarik dan bermakna. Hal ini berarti model pembelajaran sangat penting dalam kaitannya dengan keberhasilan belajar.

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang memadukan dan mengaitkan antara beberapa materi mata pelajaran kedalam tema tertentu sehingga dapat menimbulkan dan memberikan pengalaman belajar siswa menjadi bermakna (Menurut Trianto, 2013 & Wahyuni, dkk, 2016). Menurut Rede (2017), pembelajaran tematik merupakan suatu usaha mengintegrasikan pengetahuan, sikap, dan keterampilan, serta pemikiran yang kreatif dengan menggunakan tema-tema untuk meningkatkan motivasi belajar. Guru diharapkan dapat mengangkat isu-isu atau fenomena penting yang ada di masyarakat yang berhubungan langsung dengan siswa ke dalam pembelajaran dan dikembangkan model pembelajarannya. Dari beberapa pendapat di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggunakan pendekatan terintegrasi yaitu tema-tema ditentukan berdasarkan apa yang ada disekitar lingkungan keseharian siswa atau siswa. Tema dipakai untuk mempersatukan antara berbagai mata pelajaran agar menggabung menjadi kesatuan tema dengan mengaitkan beberapa konsep mata pelajaran, sehingga anak akan lebih mudah memahami sebuah konsep, karena hanya berdasarkan dari satu tema untuk beberapa pelajaran yang diajarkan.

Terdapat beberapa karakteristik pembelajaran tematik yang diungkapkan oleh para ahli, yaitu : Suraya (2014:13) menyatakan, bahwa pembelajaran tematik menciptakan belajar dengan pengalaman yang bermakna secara utuh karena materi pembelajaran saling terkait dengan tema tentang lingkungan yang ada disekitar siswa, dan pendidik bisa mengembangkan sendiri proses pembelajaran agar bisa memberikan pengalaman bermakna. Sedangkan Majid (2014:89-90) menyatakan bahwa pembelajaran tematik memiliki karakter seperti dibawah ini yaitu: a) *Student Centre* (berpusat pada siswa), artinya siswa adalah yang menjadi subjek belajarnya, b) Menciptakan pengalaman belajar secara langsung, c) Terfokus pada tema pembelajaran, dan tidak begitu nampak dengan jelas pemisahan mata pelajarannya, d) Konsep disajikan dari berbagai mata pelajaran, e) Fleksibel, mudah dikaitkan dengan kehidupan keseharian siswa, dan f) Pembelajaran yang lebih menyenangkan bagi siswa, karena berprinsip belajar sambil bermain.

Penggunaan model pembelajaran sangatlah penting dalam kaitannya sebagai penerapan proses belajar. Dengan adanya model pembelajaran proses belajar mengajar bagi siswa akan lebih mudah dan menarik. Selain itu, model pembelajaran juga memiliki peran untuk mengatur kegiatan siswa dalam proses pembelajaran berlangsung. Model pembelajaran memiliki langkah-langkah atau tahapan untuk pelaksanaan pembelajaran. Sedangkan untuk guru atau pendidik model pembelajaran juga memiliki manfaat bagi penerapan proses pelaksanaan pembelajaran yang pas untuk materi pembelajaran yang akan disampaikannya kepada siswa. Model pembelajaran yang dapat diterapkan dan dapat menarik perhatian siswa salah satunya yaitu dengan menggunakan penerapan model pembelajaran PjBL (*Project Based Learning*). Bell (2011) menjelaskan bahwa PjBL (*Project Based Learning*) adalah salah satu pendekatan inovatif dalam pembelajaran yang mengajarkan multi strategi yang kritis untuk keberhasilan

siswa terutama di abad 21. Model pembelajaran PjBL dapat digunakan untuk menerapkan pengetahuan yang sudah dimiliki, melatih berbagai keterampilan berpikir, sikap, dan keterampilan konkret. Hasil penelitian Sumarni et al., (2016) dan Wijanarko et al., (2017) menunjukkan bahwa penerapan PjBL dapat meningkatkan psikomotorik dan pemahaman konsep siswa.

Penggunaan media pembelajaran juga menentukan keberhasilan kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru. Penelitian ini menggunakan bantuan media berupa komik digital. Komik adalah urutan-urutan gambar yang ditata sesuai tujuan dan filosofi pembuatnya hingga pesan cerita tersampaikan, komik cenderung diberi lettering yang diperlukan sesuai dengan kebutuhan (Gumelar, 2011), Hal yang perlu diperhatikan dalam pembuatan komik harus memiliki pesan yang harus tersampaikan, pada kasus penelitian ini muatan materi dan pesan yang akan disampaikan. Daryanto (2013) juga menyampaikan pendapatnya tentang komik yang didefinisikan sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca. Dari beberapa pendapat para ahli terkait pengertian komik dapat disimpulkan bahwa komik adalah susunan gambar dengan urutan-urutan tertentu, yang didalamnya mencakup tokoh yang memiliki karakter dalam sebuah rangkaian cerita dengan tujuan memberikan unsur hiburan dalam penyampaiannya pesan.

Model *Project Based Learning* merupakan salah satu model yang dapat menumbuhkan kreatifitas dan keaktifan siswa. Menurut Wahyuni (2019) *project based learning* adalah model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada pendidik untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek. Kerja proyek memuat tugas-tugas yang kompleks berdasarkan permasalahan sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktivitas secara nyata dan menuntun siswa untuk melakukan kegiatan merancang, memecahkan masalah, membuat keputusan, melakukan kegiatan investigasi, serta memberikan kesempatan siswa untuk bekerja secara mandiri maupun kelompok. Hasil akhir dari kerja proyek tersebut adalah suatu produk yang antara lain berupa laporan tertulis atau lisan, presentasi atau rekomendasi.

Senada dengan hal di atas, Nurjanah & Esa (2019) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis proyek merupakan strategi pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai sarana pembelajaran untuk mencapai kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Pendapat lainnya juga dikemukakan oleh Mayuni, dkk (2019) yang mengungkapkan model *Project Based Learning* (PjBL) merupakan model, strategi, atau metode pembelajaran yang berpusat pada siswa. Dimana siswa diajak untuk mengembangkan sendiri kemampuan yang ada dalam diri mereka dengan menciptakan proyek belajar (kegiatan), sehingga diharapkan dapat mengembangkan kemampuan kreatifitas dan berfikir kritis mereka akan terbangun dengan menggunakan model ini dimana untuk menyelesaikan sebuah proyek perlulah usaha dan kerja keras serta bekerja secara kooperatif dengan kelompok. Karakteristik dari pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) yaitu mengembangkan kemampuan berfikir siswa yang memungkinkan mereka untuk memiliki kreatifitas, terampil, dan mendorong mereka untuk bekerja sama (Indriyani & Wrahatno, 2019, Saputro & Rayahu, 2020). Menurut Devi, (2019) Langkah-langkah model *Project Based Learning* meliputi: (1) pertanyaan mendasar yaitu pemberian rangsangan pembelajaran berupa pertanyaan kepada siswa sehingga siswa timbul rasa ingin tahu untuk melakukan penyelidikan; (2) mendesain perencanaan proyek yaitu pemberian kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi masalah dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis dan rencana kerja berproyek; (3) menyusun jadwal yaitu menentukan waktu kerja proyek; (4) memonitor siswa yaitu tindakan

pemantauan untuk mengurangi risiko kesalahan berproyek; (5) menguji hasil yaitu pembuktian benar atau tidaknya hipotesis yang ditetapkan; dan (6) Mengevaluasi hasil pembuatan proyek yang telah dilakukan.

Siswa dituntut memiliki keterampilan abad ke-21 yang dikenal dengan 4K yaitu, komunikasi, kolaborasi, berpikir kritis dan kreatif dalam rangka menyongsong Indonesia Emas 2025. Pembelajaran di era abad 21 siswa dituntut untuk membiasakan mampu menguasai keterampilan abad 21 yang terdiri dari komunikasi dan kolaborasi, kreatif dan inovasi, berpikir kritis dan pemecahan masalah, (Rusadi, Widiyanto, & Lubis, 2019). Karakter kreatif memiliki peranan penting untuk menyelesaikan suatu permasalahan yang dihadapi oleh siswa (Ernawati, Asrial, & Muhaimin, 2019). Kristin (2016:10) berpendapat bahwa kreativitas adalah kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menghasilkan sesuatu yang baru dari ide, dan gagasan yang dimilikinya sehingga yang dihasilkan tersebut memiliki daya guna.

Namun pada kenyataannya menunjukkan bahwa kreatifitas siswa masih perlu untuk dioptimalkan. Hal tersebut sejalan dengan hasil observasi Nuryati & Yuniawati (2019) yang menyatakan bahwa siswa SD memiliki kreatifitas yang masih rendah. Sejalan dengan hasil observasi Vera & Astuti (2019) yang mengemukakan bahwa kreatifitas siswa SD juga ada masalah. Permasalahan tersebut disebabkan oleh beberapa hal yaitu sebagian besar guru masih belum merancang pembelajaran berdasarkan potensi, minat, dan gaya belajar siswa; kemudian belum memberi lingkungan belajar dimana siswa dapat menunjukkan kreatifitas mereka, mempertahankan ide-ide mereka dengan bebas dan menghasilkan solusi unik untuk masalah yang mereka hadapi; dan akhirnya pendekatan, metode atau teknik yang digunakan untuk meningkatkan pemikiran kreatif siswa menjadi kurang efektif (Demir, 2021a). Selain itu menurut Mashitoh, Sukestiyarno, & Wardono (2021) kreatifitas siswa rendah disebabkan karena media pembelajaran yang sesuai tidak tersedia, siswa yang kesulitan dalam memahami materi pembelajaran, serta siswa yang kurang terbiasa dalam menyelesaikan soal non rutin.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada guru kelas IV SDN Sukomoro Kabupaten Kediri pada tanggal 6 Maret 2023 yang mengungkapkan bahwa siswa cenderung menunjukkan sikap yang aktif dalam pembelajaran namun kurang kreatif dalam membuat karya dalam proses belajar. Berdasarkan hasil wawancara kepada guru kelas IV, siswa kelas IV membuat hasil karya secara berkelompok yang dilakukan di rumah. Hal ini mengakibatkan hasil karya yang dihasilkan belum teruji keasliannya apakah benar-benar dibuat oleh siswa atau dibantu oleh orang lain. Hal ini juga dapat terlihat dari hasil observasi yang dilakukan saat kegiatan pembelajaran di kelas pada tanggal 6 Maret 2023, dari 27 siswa hanya 9 siswa yang mampu menunjukkan kreatifitas di dalam membuat rumah adat dari berbagai daerah di Indonesia dengan menggunakan stik es krim. Sedangkan 18 siswa lainnya belum mampu menunjukkan kreatifitasnya karena mengalami kesulitan ketika membuat. Permasalahan lainnya juga diakibatkan oleh penggunaan media yang digunakan guru ketika mengajar berupa gambar rumah adat yang dicetak dalam kertas berukuran A4 yang belum mampu meningkatkan kreatifitas siswa dalam membuat rumah adat karena siswa yang duduk di bangku paling belakang merasa kesulitan untuk mengidentifikasi pola dan ciri khas dari rumah adat tersebut karena ukurannya yang kecil. Hal ini perlu diperhatikan oleh guru mengingat siswa kelas iv sekolah dasar berada dalam tahapan perkembangan operasional konkret dimana kegiatan pembelajaran membutuhkan media yang mampu membantu siswa untuk memahami materi dengan mudah dengan media pembelajaran yang tepat.

Berdasarkan paparan yang telah disampaikan di atas, peneliti bermaksud untuk melaksanakan penelitian dengan judul "Penerapan Model *Project Based Learning* Berbantuan Media Komik Digital Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran Tema 8 Kelas

IV di SDN Sukomoro Kediri” yang bertujuan untuk mengidentifikasi penerapan model Project Based Learning dengan berbantuan media komik digital pada pembelajaran tema 8 Kelas IV di SDN Sukomoro Kabupaten Kediri, dan mendeskripsikan peningkatan kreatifitas siswa kelas IV pada pembelajaran tema 8 di SDN Sukomoro Kabupaten Kediri menggunakan model *Project Based Learning* dengan berbantuan media komik digital.

2. Metode

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan kreatifitas siswa dengan menerapkan model pembelajaran PjBL (Project Based Learning) pada mata pelajaran tematik. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2022/2023 di SDN Sukomoro Kabupaten Kediri. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV pada semester genap tahun ajaran 2022/2023 di SDN Sukomoro Kabupaten Kediri dengan jumlah siswa 27 orang. Sumber data diperoleh dari guru dan siswa yang diperoleh melalui observasi, wawancara dan kajian dokumen. Sedangkan instrumen yang digunakan adalah silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), lembar kerja siswa, soal evaluasi atau lembar penilaian, dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan tes tulis dan hasil penugasan proyek siswa berupa *scrap book* dan diorama untuk meningkatkan kreatifitas siswa.

Analisis data yang digunakan adalah metode Miles & Huberman (1992) yaitu reduksi data, penyajian data, kesimpulan dan refleksi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif dan deskripsi kualitatif. Deskriptif kuantitatif yang dimaksud dalam penelitian ini adalah presentase dari hasil tes evaluasi pada tiap siklus yang sudah dilaksanakan, sedangkan deskripsi kualitatif adalah penjabaran berupa penjelasan dan juga keterangan dari hasil observasi kegiatan yang dilakukan oleh guru dan siswa serta hasil wawancara kepada guru kelas IV.

Penelitian tindakan kelas yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari dua siklus dan merujuk metode penelitian Kemmis dan Mc Taggart. Menurut Kemmis dan Mc Taggart, masing-masing siklus penelitian PTK terdiri dari empat komponen yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Pada penelitian ini masing-masing siklus dilaksanakan dalam 2 pertemuan.

Penelitian ini terdiri dari 2 siklus. Apabila pada siklus ke-1 indikator yang ditentukan belum tercapai maka dilakukan siklus ke-2. Masing-masing siklus terdiri dari 4 (empat) tahapan yaitu: 1) perencanaan (*planning*), 2) pelaksanaan tindakan (*acting*), 3) observasi (*observing*), dan (4) refleksi (*reflecting*). Hasil refleksi pada siklus I digunakan untuk menyempurnakan tindakan pada siklus II.

Perencanaan merupakan tahap awal setelah diperoleh gambaran umum tentang kondisi, situasi pembelajaran di kelas, dan lingkungannya dapat dikenali dengan baik. Tahap ini meliputi perancangan skenario pembelajaran dengan model PjBL, penyusunan lembar penilaian, mempersiapkan lembar kerja siswa.

Tahap selanjutnya adalah pelaksanaan tindakan. Pelaksanaan tindakan merupakan penerapan skenario pembelajaran yang telah direncanakan dan terkendali serta berusaha untuk memperbaiki keadaan. Pada siklus pertama dilakukan pembelajaran sesuai rencana, kemudian dilakukan analisis untuk mengetahui kelemahan dan kelebihan proses pembelajaran yang berlangsung. Berdasarkan analisis untuk mengetahui kelemahan dan kelebihan proses pembelajaran yang berlangsung, kemudian dilakukan perbaikan sebagai masukan untuk siklus berikutnya. Selanjutnya adalah tahap observasi. Observasi yang

dilakukan meliputi saat proses pembelajaran berlangsung dengan mengamati aktivitas guru dan siswa

Terakhir adalah tahap refleksi. Pada tahap ini menganalisis pada lembar jawab siswa dan penugasan siswa yang kemudian akan digunakan sebagai refleksi, metode dan langkah-langkah pembelajaran mana saja yang kurang atau sudah dapat meningkatkan hasil belajar biologi dengan model pembelajaran PjBL. Hasil observasi dan refleksi digunakan dalam menentukan perbaikan pada siklus pembelajaran berikutnya apabila diperlukan. Data hasil belajar psikomotorik diambil dari penilaian tugas proyek menggunakan lembar observasi kinerja siswa. Data tanggapan siswa selama proses pembelajaran diambil dengan menggunakan angket yang diberikan pada tiap akhir siklus.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil

Peningkatan kreatifitas siswa kelas IV diupayakan dengan pemberian tindakan dengan bantuan media komik digital yang didesain dengan menggunakan model *Project Based Learning*. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan dua siklus yakni siklus I dan siklus II. Setiap siklus terdiri dari 3 tahap yaitu: tahap perencanaan, tahap pelaksanaan serta observasi, dan tahap refleksi.

Tahap 1 yaitu tahap perencanaan tindakan. Tahap 1 diawali dengan menyusun perangkat pembelajaran tematik tema 8 (Daerah Tempat Tinggalku), subtema 1 (Lingkungan Tempat Tinggalku) pembelajaran 4 untuk siklus 1 dan perangkat pembelajaran tematik tema 8 (Daerah Tempat Tinggalku), subtema 2 (Keunikan Daerah Tempat Tinggalku) pembelajaran 3 untuk siklus 2. Perangkat pembelajaran yang disiapkan pada tahap 1 yaitu terdiri dari modul ajar, bahan ajar, media pembelajaran, lembar kegiatan siswa (LKPD), asesmen formatif, dan penilaian. Modul ajar disusun berdasarkan permasalahan tentang kegiatan ekonomi (siklus 1) dan permasalahan tentang pekerjaan (siklus 2) dalam kehidupan sehari-hari. LKPD dan bahan ajar disusun untuk menyajikan kegiatan kelompok yang akan dilakukan dalam mempelajari materi.

Tahap ke-2 yaitu implementasi perangkat pembelajaran yang telah disiapkan. Proses pelaksanaan pembelajaran membutuhkan waktu 2 pertemuan untuk setiap siklus. Pelaksanaan pembelajaran di kelas juga diobservasi oleh guru pamong. Observasi dilakukan untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran apakah sudah sesuai dengan perangkat pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya. Penilaian kesesuaian pelaksanaan pembelajaran dengan perangkat pembelajaran yang telah disusun menggunakan lembar observasi. Selain itu, observasi dilakukan untuk memudahkan evaluasi dalam pelaksanaan pembelajaran selanjutnya. Kegiatan pembelajaran berisi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Tahap pertama kegiatan pendahuluan, guru melakukan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa yang dilanjutkan dengan doa dan menyanyikan lagu wajib nasional. Guru juga memberikan kesepakatan kelas dan siswa kemudian diberikan pertanyaan pemantik sebagai kegiatan aperspsi dan penyampaian tujuan pembelajaran.

Tahap kedua yaitu tahap kegiatan inti. Pada tahap ini siswa diberikan video yang di dalamnya terdapat materi yang akan disampaikan kepada siswa. Saat pelaksanaan pembelajaran guru bertugas sebagai fasilitator yang memfasilitasi siswa untuk mampu melaksanakan pembelajaran dengan kreatifitas melalui tahap a) Pembelajaran dimulai dengan

memberi rangsangan berupa video dan pertanyaan pemantik; b) Belajar Isi Komik Digital dan merencanakan proyek dari *Scrap Book* (Siklus 1) dan Diorama (Siklus 2); c) Menyusun jadwal aktivitas selama proses pembuatan proyek *Scrap Book* dan Diorama; d) Mengawasi jalannya proses pembuatan proyek dari *Scrap Book* (Siklus 1) dan Diorama (Siklus 2); e) Penilaian pada hasil pembuatan proyek dari *Scrap Book* (Siklus 1) dan Diorama (Siklus 2); dan f) Mengevaluasi hasil pembuatan proyek dari *Scrap Book* (Siklus 1) dan Diorama (Siklus 2) dengan memberikan kesimpulan.

Tahap ketiga yaitu tahap refleksi. Tahap refleksi dilakukan setelah pelaksanaan pembelajaran selesai. Pada tahap ini siswa dan guru berkolaborasi untuk melakukan refleksi terhadap kegiatan proyek dan hasil proyek yang dilakukan. Kemudian menyimpulkan hasil pembelajaran yang telah dilakukan. Untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari maka diberikan asesmen sumatif sebagai bentuk evaluasi pembelajaran. Untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran siswa bersama guru tidak lupa untuk melaksanakan doa bersama yang dipimpin oleh salah satu siswa.

Kelemahan yang terjadi pada pembelajaran siklus I yaitu pelaksanaan pembelajaran belum maksimal, guru belum sepenuhnya menjadi fasilitator, terdapat empat siswa yang tidak fokus dalam pembuatan proyek. Selain itu, terdapat 2 siswa pada saat pembuatan proyek tidak bekerjasama dengan kelompok, sehingga konsep pembelajaran berpusat pada siswa belum dapat terlaksana dengan baik. Berdasarkan pada hasil evaluasi kegiatan pembelajaran siklus I, maka pada pelaksanaan pembelajaran siklus II guru sudah mampu menjadi fasilitator pada proses pembelajaran dan terlihat guru lebih siap dalam pelaksanaan pembelajaran. Pada siklus II kegiatan pembelajaran diberikan aturan agar pembelajaran yang dilakukan tetap dalam kondisi kelas yang kondusif. Pada siklus II siswa terlihat telah terlibat dalam proses pembelajaran dan dapat bekerjasama dengan kelompoknya masing-masing. Hasil penelitian kreatifitas siswa pra siklus, siklus I dan siklus II secara rinci disajikan melalui tabel 1.

Skor	Kriteria	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
		F	(%)	F	(%)	F	(%)
11-16	Tinggi	9	33,33	15	68,18	22	81,48
6-10	Sedang	9	33,33	7	25,92	5	18,57
1-5	Rendah	10	37,03	5	16,67	0	0
Jumlah		27	100	27	100	27	100

Berdasarkan pada Tabel 1 dapat dilihat bahwa pada tahap pra siklus terdapat 9 siswa yang memiliki kriteria kreatifitas tinggi dengan presentase 33,33% dari 27 siswa, pada tahap siklus I terdapat 15 siswa yang memiliki kriteria kreatifitas tinggi dengan presentase 68,18% dari 27 siswa dan pada siklus II terdapat 22 siswa yang memiliki kriteria kreatifitas tinggi dengan presentase 81,48% dari 37 siswa. Peningkatan kreatifitas siswa ini disebabkan karena pemberian tindakan berupa bantuan media komik digital dengan penerapan model *Project Based Learning*. Hal tersebut didukung dengan hasil kreatifitas siswa yang diperoleh berbantuan media komik digital dengan penerapan model *Project Based Learning* bahwa terdapat penambahan sebanyak enam siswa dengan kategori kreatifitas tinggi pada siklus I dan penambahan sebanyak tujuh siswa dengan kategori kreatifitas tinggi pada siklus II. Upaya yang dilakukan dalam meningkatkan kreatifitas siswa yaitu dengan memberi tindakan pembelajaran menggunakan bantuan media komik digital dengan penerapan model *Project Based Learning*. Pemantapan peningkatan kreatifitas siswa dilakukan berbantuan media

komik digital dengan penerapan model *Project Based Learning* juga terlihat pada siklus II. Terlihat bahwa pada siklus II kreatifitas siswa dengan kategori tinggi terdapat 22 siswa, 5 siswa pada kategori sedang, dan tidak terdapat siswa dengan kriteria kreatifitas rendah. Kreatifitas siswa mengalami peningkatan karena ada pemberian tindakan. Peningkatan kreatifitas siswa disebabkan karena pemberian tindakan sama dengan sebelumnya sehingga siswa mulai terbiasa dengan kegiatan pembelajaran yang dilakukan

3.2. Pembahasan

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Project Based Learning* dapat meningkatkan kreatifitas siswa karena siswa difasilitasi untuk lebih memahami konsep materi yang dipelajari. Penguasaan konsep dapat diartikan sebagai kemampuan siswa untuk menangkap makna. Penguasaan konsep tidak hanya sekedar mengingat tetapi individu mampu menerapkan konsep-konsep tersebut ke dalam suatu rangkaian permasalahan.

Model *Project Based Learning* merupakan pembelajaran yang mendorong siswa mengkonstruksi pengetahuan dan keterampilan secara personal dan merupakan strategi pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan paham pembelajaran konstruktivis yang menuntut siswa menyusun sendiri pengetahuannya. Jadi, *Project Based Learning* (PjBL) merupakan model pembelajaran yang melibatkan siswa aktif dalam pembelajaran melalui penyelesaian proyek dan guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran. Model pembelajaran ini menekankan pada siswa untuk menyusun pengetahuannya sendiri.

Project Based Learning dapat meningkatkan kreatifitas siswa karena PjBL adalah pembelajaran yang berfokus pada konsep-konsep dan prinsip-prinsip utama dari suatu disiplin, melibatkan siswa dalam pemecahan masalah dan tugas-tugas bermakna lainnya, memberi siswa peluang untuk bekerja secara otonom mengkonstruksi belajar mereka sendiri, dan menghasilkan produk karya siswa. Pembelajaran proyek juga dapat memunculkan ketertarikan bahkan pada materi yang dianggap sulit dan terbukti bahwa para siswanya mengalami pembelajaran yang nyata, siswa juga belajar secara kolaboratif dan mandiri (Insyasiska et al., 2015). Akhir dari pembelajaran proyek ini siswa akan menghasilkan produk yang nantinya menjadi salah satu evaluasi hasil pembelajaran dan di komunikasikan di depan kelas, maka siswa dituntut untuk mencapai kognitif tingkat tinggi yaitu dalam taksonomi bloom create atau mencipta (C6). Produk yang dihasilkan siswa dalam pembelajaran proyek ini berupa hasil laporan proyek dan menunjukkan hasil produk berupa scrap book dan diorama yang telah mereka buat.

Model *Project Based Learning* dapat memenuhi tuntutan pembelajaran dalam aspek hasil belajar menurut taksonomi Bloom yang terdiri dari enam bagian yaitu, pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi yang dapat membantu siswa dalam belajar pengetahuan dan keterampilan yang kokoh dan bermakna melalui tugas dan pekerjaan otentik. Farid dan Pramukantoro (2013: 739) menyatakan bahwa fokus pembelajaran terletak pada konsep-konsep dan prinsip-prinsip inti dari suatu disiplin studi, melibatkan siswa dalam investigasi pemecahan masalah dan kegiatan tugas-tugas bermakna yang lain, memberi kesempatan siswa bekerja secara otonom mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri, dan mencapai puncaknya menghasilkan produk nyata. Meningkatnya kreatifitas belajar pada setiap siklus sesuai dengan pendapat dari Komarudin (2018:279) mengatakan bahwa kreatifitas biasanya diartikan sebagai kemampuan untuk menciptakan suatu produk baru. Ciptaan itu tidak perlu seluruh produknya harus baru, mungkin saja gabungannya atau

kombinasinya, sedangkan unsur-unsurnya sudah ada sebelumnya. Selain itu penelitian Khoiri et al., (2017), Surya et al., (2018) juga menunjukkan bahwa penerapan *Project Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar dan kreativitas siswa.

4. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas (PTK) yang telah dilakukan melalui 4 tahapan (perencanaan, tindakan, observasi atau pengamatan, dan refleksi) dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran PjBL (*Project Based Learning*) dapat meningkatkan kreatifitas siswa dengan berbantuan media komik digital Hal tersebut dibuktikan dengan semakin meningkatnya jumlah siswa yang mencapai nilai KKM (tuntas) mulai pra tindakan sampai tindakan di siklus 2. Ketuntasan pra tindakan sebesar 33,33%, siklus I sebesar 68,18 % dari 27 siswa dan siklus II 81,48 % dari 27 siswa. Langkah-langkah model Project Based Learning dengan berbantuan komik digital adalah sebagai berikut: a) Pembelajaran dimulai dengan memberi rangsangan berupa video dan pertanyaan pemantik; b) Belajar Isi Komik Digital dan merencanakan proyek dari *Scrap Book* dan Diorama; c) Menyusun jadwal aktivitas selama proses pembuatan proyek *Scrap Book* dan Diorama; d) Mengawasi jalannya proses pembuatan proyek *Scrap Book* dan Diorama; e) Penilaian pada hasil pembuatan proyek proyek *Scrap Book* dan Diorama; f) Mengevaluasi hasil pembuatan proyek *Scrap Book* dan Diorama.

Berdasarkan simpulan tersebut, peneliti memberikan saran sebagai berikut. Guru hendaknya selalu mengikuti perkembangan inovasi-inovasi pembelajaran seperti penggunaan media, metode, maupun pendekatan pembelajaran agar menarik minat siswa, sehingga mereka dapat dengan mudah memahami materi pembelajaran terutama pembelajaran abad ke-21 Guru harus dapat merancang pembelajaran yang menarik dan memfasilitasi kemampuan dan perkembangan siswa untuk menciptakan pembelajaran yang bermakna yang mampu meningkatkan kreatifitas belajar bagi siswa.

Daftar Rujukan

- Bell, S. (2013). Project-Based Learning for the 21st Century: Skills for the Future. *The Clearing House: A Journal of Educational Strategies, Issues and Ideas*, 83(2), 39–43.
- Daryanto. (2011). Media Pembelajaran. Bandung: Satu Nusa
- Demir, S. (2021a). Effects of Learning Style Based Differentiated Activities on Gifted Students' Creativity. *Journal for the Education of Gifted Young Scientists*, 9(1), 47–56.
- Devi, S. K., Ismanto, B., & Kristin, F. (2019). Peningkatan Kemandirian dan Hasil Belajar Tematik Melalui Project Based Learning. *Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan*, 2(1), 55–65.
- Ernawati, M. D. W., M, D., Asrial, & Muhaimin. (2019). Development of Creative Thinking Skill Instruments for Chemistry Student Teachers in Indonesia. *International Journal of Online and Biomedical Engineering*, 15(14), 21–30.
- Farid, M., & Pramukantoro, J. A. (2013). Pengaruh Penerapan Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Standar Kompetensi Menerapkan Dasar-Dasar Teknik Digital di SMKN 2 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 02 (02), 737-743.
- Gumelar, M.S. (2011). Comic Making. Jakarta: PT Indeks.
- Indrayani, S. A. P., Japa, I. G. N., & Arini, N. W. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Siklus Belajar Berbasis Tri Hita Karana Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V Di Gugus Iv Kecamatan Banjar. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*, 2(2), 76–86.

- Insyasiska, D., Zubaidah, S., & Susilo, H. (2015). Pengaruh Project Based Learning Terhadap Motivasi Belajar, Kreativitas, Kemampuan Berpikir Kritis, Dan Kemampuan Kognitif Siswa Pada Pembelajaran Biologi. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 7(1), 9–21.
- Khoiri, N., Marina, A., & Kurniawan, W. (2017). Keefektifan Model Pembelajaran PjBL (Project Based Learning) terhadap Kemampuan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 7(2), 142–146.
- Komarudin, D. (2018). Hubungan Antara Kreativitas dengan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Psikologi*, 4(1), 278-288.
- Kristin, F. (2016). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Ditinjau Dari Hasil Belajar Ips Siswa Kelas 4 SD. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 6(2), 74-79.
- Lubis, R. R. . (2017). Model Pembelajaran *Picture And Picture* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Tahunan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan* Hal.417-420.
- Majid, A. (2014). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mashitoh, N. L. D., Sukestiyarno, Y., & Wardono, W. (2021). Creative Thinking Ability Based on Self Efficacy on an Independent Learning Through Google Classroom Support. *Journal of Primary Education*, 10(1), 79–88.
- Mayuni, K. R., Rati, N. W., & Mahadewi, L. P. P. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 2(2).
- Miles, Matthew B. dan A. Michael Huberman. 1992. *Qualitative Data Analysis: A Sourcebook of New Method*. Terjemahan Tjetjep Rohendi Rohidi. Analisis Data Kualitatif: Buku Sumber tentang Metode-metode Baru. Jakarta: Penerbit Universitas Indonesia (UI-PRESS)
- Nurjanah, T., & Esa, Y. M. (2019). Optimalisasi Hasil Belajar IPA Melalui Model Project Based Learning Pada Siswa Kelas IV. *Prosiding Seminar Nasional PGSD*, 1, 59–65.
- Nuryati, & Yuniawati, N. (2019). Peningkatan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Kelas SD Awal Usia 6-8 Tahun Melalui Metode Praktikum Mambatik. As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 4(1), 1–10.
- Rusadi, B. E., Widiyanto, R., & Lubis, R. R. (2019). Analisis Learning and Inovation Skills Mahasiswa Pai Melalui Pendekatan Saintifik Dalam Implementasi Keterampilan Abad 21. *Jurnal Conciencia*, 19(2), 112–131.
- Sumarni, W., Wardani, S., Sudarmin, S., & Gupitasari, D. N. (2016). Project based learning (PBL) to improve psychomotoric skills: A classroom action research. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 5(2), 157–163.
- Saputro, O. A., & Rayahu, T. S. (2020). Perbedaan Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Dan Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Monopoli. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 185–193.
- Surya, A. P., Relmasira, S. C., & Hardini, A. T. A. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (Pjbl) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Kreatifitas Siswa Kelas III SD Negeri Sidorejo Lor 01.
- Suraya, K. R. (2014). *Pembelajaran Tematik Integratif dan Pengaruhnya Terhadap Akhlak Kelas IV SD SD Negeri Cebongan Yogyakarta*. (Online), (<http://digilib.uinsuka.ac.id>). diakses pada 21 Mei 2023.
- Trianto. (2013). *Model Pembelajaran terpadu Konsep Strategi Dan Implementasinya Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Vera, M., & Astuti, S. (2019). Peningkatan Kreativitas Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Kelas Vsdn Sidorejo Lor V Salatiga. *MAJU*, 6(1), 11–21
- Wahyuni, dkk. (2016). *Implementasi Pembelajaran Tematik Kelas 1 SD*, 1 (2), 129-136.

- Wahyuni, S. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Mahasiswa Mata Kuliah Kapita Selekta Matematika Pendidikan Dasar Fkip Umsu. *Jurnal EduTech*, 5(1), 84–88.
- Wijanarko, A. G., Supardi, K. I., & Marwoto, P. (2017). Keefektifan Model Project Based Learning Terbimbing untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains dan Hasil Belajar IPA. *Journal of Primary Education*, 6(2), 120–12