MODEL PJBL DAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS SERTA HASIL BELAJAR PADA PEMBELAJARAN PKN SD

Dyah Ayu Wulandari[1)], Itsnaini Madu Zari[2)], Kurotul Aeni[3)], Wulan Aulia Azizah[4)]
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,
Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi, Universitas Negeri Semarang
dyah2003ayu@students.unnes.ac.id [1)], itsnainizari@students.unnes.ac.id [2)],
aeni.kurotul@mail.unnes.ac.id [3)], wulanauliaazizah@mail.unnes.ac.id [4)]

ABSTRACT

This research aims to determine the level of understanding of class III students at SD Negeri Kemijen 2 regarding united attitudes material using the Project Based Learning model and interactive power point and video learning media. This includes students who do not understand the subject matter, teachers continuing to use the lecture method, monotonous offline learning which makes students bored and causes them not to understand anything taught by the teacher, the use of inappropriate learning models, and teachers being unable to create media. learning that attracts students' attention during the process. As a result, this research concentrates on the use of learning models and media on students' creativity and level of understanding regarding Civics learning in elementary school. The research approach used is quantitative, with a quantitative descriptive research type. With research subjects of 26 class III students taken in total or saturated samples. The research results showed that students' creativity increased by using 2 projects with an average increase from 65 to 90, while students' learning outcomes increased from 20% to 70% who got a score of more than 75 using the pretest and posttest.

Keywords: *Instructional Media, Basic Education, Student Understanding, Civics Learning.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pada tingkat pemahaman peserta didik kelas III SD Negeri Kemijen 2 mengenai materi sikap bersatu dengan menggunakan model *Project Based Learning* dan media pembelajaran power point dan video interaktif. Hal ini termasuk peserta didik yang tidak memahami materi pelajaran, guru terus menggunakan metode ceramah, pembelajaran luring yang monoton yang membuat siswa bosan dan menyebabkan mereka tidak memahami apa pun yang diajarkan oleh guru, penggunaan model pembelajaran yang tidak tepat, dan guru tidak dapat membuat media pembelajaran yang menarik perhatian siswa selama proses. Akibatnya, penelitian ini berkonsentrasi pada penggunaan model dan media pembelajaran terhadap kreativitas dan tingkat pemahaman peserta didik tentang pembelajaran PKn di SD. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah kuantitatif, dengan jenis penelitian deskriptif kuantitatif. Dengan subjek penelitian sebanyak 26 orang siswa kelas III yang diambil secara total atau sampel jenuh. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas peserta didik meningkat dengan

menggunakan 2 proyek dengan rata rata kenaikan dari 65 menjadi 90, sementara hasil belajar peserta didik meningkat dari 20% menjadi 70% yang mendapatkan nilai lebih dari 75 dengan menggunakan pretest dan posttest.

Kata Kunci: Model Pembelajaran, Media Pembelajaran, Pendidikan Dasar, Pemahaman Siswa, Pembelajaran PKn.

A. Pendahuluan

Kreativitas adalah kemampuan siswa dalam memunculkan ide, metode, atau model baru untuk memecahkan masalah (Astuti dan Aziz, 2019). Kreativitas akademik siswa dapat diukur berdasarkan lima indikator yaitu penguasaan, fleksibilitas, orisinalitas, elaborasi, dan evaluasi (Munandar, 2009). Kefasihan berpikir (fluency) adalah kemampuan siswa dalam mengajukan banyak pertanyaan, keluwesan berpikir (flexibility) adalah kemampuan siswa dalam mengajukan solusi dari sudut pandang yang berbeda, keaslian (orisinalitas). Orisinalitas adalah kemampuan siswa dalam menghasilkan ide. Elaborasi adalah kemampuan siswa untuk merinci rincian suatu objek, ide atau situasi dan evaluasi adalah kemampuan mengambil keputusan dalam situasi terbuka (Agustiana et al, 2020). Indikator-indikator tersebut dapat digunakan untuk membedakan tingkat kreativitas siswa yang satu dengan siswa lainnya. Kreativitas siswa memegang peranan penting dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapi (Ernawati, Asrial, dan Muhaimin, 2019).

Permasalahan ini disebabkan oleh beberapa hal, yaitu sebagian besar guru masih kurang memperhatikan kreativitas siswa, kurangnya minat belajar siswa, dan penerapan guru yang berpusat pada siswa. Senada dengan pandangan Wulandari, Mawardi dan Wardani (2019) mengaitkan rendahnya kreativitas siswa dengan penerapan model pembelajaran konvensional. Selain itu menurut Mashitoh, Sukestiyarno, dan Wardono (2021), rendahnya tingkat kreativitas siswa disebabkan karena kurangnya materi pembelajaran yang sesuai, siswa kesulitan memahami materi pembelajaran, dan kurangnya kebiasaan belajar siswa.

Untuk memaksimalkan kreativitas siswa dalam belajar, diperlukan pelaksanaan pembelajaran yang tepat, termasuk melaksanakan program pembelajaran tahun 2013 (K13). Pembelajaran K13 bertujuan untuk mengembangkan manusia Indonesia yang dinamis, produktif, kreatif dan inovatif (Yuniawardani dan Mawardi, 2018). Pembelajaran ini menitikberatkan pada pembelajaran tematik yang memadukan satu mata pelajaran dengan mata pelajaran lainnya (AM, Saputra, & Amelia, 2017).

Menurut (Hariyanto & Warsono, 2012), pembelajaran berbasis proyek adalah jenis kolaborasi yang menghubungkan teknologi dengan masalah sehari-hari yang dihadapi siswa atau dengan proyek sekolah tertentu. Menurut Nurul 'azizah & Wardani (2019), pembelajaran berbasis proyek merupakan pendekatan pengajaran inovatif yang menekankan pembelajaran kontekstual melalui tugas-tugas kompleks. Pendapat di atas dapat diartikan sebagai berikut: kegiatan pembelajaran berbasis proyek melibatkan siswa menggunakan keterampilan berpikir kritisnya untuk memecahkan masalah

dengan menggunakan pengetahuannya tentang observasi, analisis, dan penciptaan produk akhir yang didasarkan pada masalah dunia nyata. Berikut ini adalah metode pembelajaran berbasis proyek (Hartono & Asiyah, 2018): a). Penyusunan jadwal pelaksanaan proyek meliputi penyusunan jadwal sesuai langkah-langkah untuk menyelesaikan tugas atau proyek yang telah ditentukan sebelumnya, b) merancang langkah-langkah penyelesaian proyek, menyusun langkah-langkah kegiatan yang akan dalam penyelesaian tugas atau proyek, c) penyusunan jadwal pelaksanaan proyek, d) penyelesaian proyek dengan fasilitasi dan monitor guru. Menurut (Jalaluddin, 2016), langkah-langkah dalam proses pembelajaran berbasis proyek adalah sebagai berikut: a) menjawab pertanyaan langsung; b) merancang hasil proyek; c) menyiapkan laporan; d) mengawasi siswa dan kemajuan proyek; e) menilai hasil; dan f) mengevaluasi hasil proyek.

Pelaksanaan pembelajaran dengan model *project based learning* memiliki kelebihan yaitu mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, keterampilan meningkatkan motivasi belajar, meningkatkan keterampilan siswa dalam mengelola berbagai musim belajar, mendorong siswa lebih aktif dalam belajar, menumbuhkan kolaborasi antar siswa, meningkatkan kemampuan komunikasi, melatih siswa dalam mengorganisasi sebuah proyek, meningkatkan keterampilan dalam manajemen waktu, dan pembelajaran menyenangkan (Fahrezi, Taufiq, Akhwani, & Nafi'ah, 2020).

Kelemahan model *project based learning* antara lain kondisi kelas sulit dikondisikan sehingga kurang kondusif, siswa mengalami kesulitan dalam percobaan dan pengumpulan informasi, dan adanya kemungkinan siswa yang kurang aktif dalam kerja kelompok.

Tujuan penelitian yaitu a). Untuk mengetahui implementasi model *project based learning* dalam meningkatkan kreativitas peserta didik. b) Untuk mengetahui penerapan media pembelajaran dan model *project based learning* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

B. Metode Penelitian

Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskripsi kualitatif dimana dalam penelitian ini lebih cenderung menggunakan deskripsi dan fokus pada persentase kreativitas dan tingkat pemahaman siswa tentang pembelajaran PKn di SDN Semarang Timur.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III SD Negeri 2 Kemijen di Kota Semarang yang berjumlah 26 orang. Peneliti memilih sekolah SD Negeri 2 Kemijen karena sekolah tersebut dianggap tepat sebagai tempat untuk melakukan penelitian yang dapat mengimplementasikan model pjbl dan media pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas dan pemahaman peserta didik kelas III SD Negeri 2 Kemijen.

Instrumen Penelitian

Instrumen tes ini adalah berupa modul ajar, projek 1 dan projek 2, pretest dan posttest yang diberikan kepada siswa yang berjumlah 26 siswa yang telah divalidasi oleh validator ahli untuk mengetahui penggunaan model dan media

pembelajaran terhadap tingkat pemahaman peserta didik pada pembelajaran PKn di SD.

Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes yaitu pretest, penugasan saat melakukan pembelajaran, posttest untuk mengetahui data terkait pengaruh penggunaan model dan media pembelajaran terhadap tingkat pemahaman peserta didik pada pembelajaran PKn di SD.

Teknik Analisis Data

Untuk menentukan keberhasilan kreativitas data hasil peneliaian kreativitas diolah dengan kriteria mengacu hasil penelitian Rosadi (2014:68) mengacu pada tabel:

Table 1. Kriteria Kreativitas

Data yang diperoleh dalam penelitian dianalisis dengan menggunakan analisis data menurut Purwanto (2013:104), dengan kriteria pada tabel:

Table 2. Kriteria Keberhasilan Hasil Belajar

Prosedur Penelitian

Dalam penelitian ini prosedur penelitian meliputi tiga tahap yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap pengolahan data. Tahap persiapan, melakukan identifikasi masalah dengan melakukan wawancara guru kelas, selanjutnya menyusun perangkat pembelajaran yang akan dilaksanakan. Tahap pelaksanaan, melakukan pengumpulan data penelitian yang dilaksanakan di lapangan. Dan terakhir tahap pengolahan data, melakukan analisis dan olah data hasil penelitian. Data yang dikumpulkan dari lapangan diolah dan dianalisis.

Peringkat	Persentase
Amat Baik (AB)	90%-100%
Baik (B)	80%-89%
Cukup Baik (CB)	65%-79%
Kurang Baik (KB)	55%-64%
Amat Kurang Baik (AKB)	0%-54%

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pemanfaatan model pembelajaran berbasis proyek (Project Based Learning/PjBL) akan menjadi lebih terarah apabila model tersebut dilengkapi dengan langkah-langkah atau sintak tertentu. Kehadiran sintak ini akan mempermudah penelitian dalam mengembangkan jawaban terkait tujuan penelitian. Menurut Rais (2015), langkah-langkah pada model pembelajaran PjBL mencakup:

Tahap 1 Menentukan Pertanyaan Dasar

Peringkat	Nilai
Amat Baik (AB)	81 - 100
Baik (B)	66 - 80
Cukup (C)	51 - 65
Kurang (K)	0 - 50

Pada langkah menentukan pertanyaan dasar, guru melakukan pertanyaan mendasar mengenai materi yang diajarkan diawali dengan pertanyaan dasar agar peserta didik

lebih memahami saat mengerjakan proyek,

Figure 1. Guru memberikan pertanyaan mendasar



Figure 2. Guru memberikan pertanyaan mendasar



Tahap 2 Mendesain Perencanaan Proyek

Pada saat langkah mendesain perencanaan proyek, guru memberi pengarahan mengenai proyek yang akan dilakukan dan menjelaskan bagaimana pengerjaan proyek.

Figure 3. Guru mengarahkan pengerjaan proyek



Figure 4. Guru mengarahkan pengerjaan proyek



Tahap 3 Memonitor Keaktifan dan Perkembangan Proyek

Pada langkah memonitor keaktifan dan perkembangan proyek, guru melakukan pengawasan pada saat peserta didik mengerjakan proyek yang telah diberikan dan guru memperhatikan perkembangan proyek pada peserta didik.

Figure 5. Guru mengawasi pengerjaan proyek



Figure 6. Guru mengawasi pengerjaan proyek



Tahap 4 Menguji Hasil

Pada langkah menguji hasil, peserta didik melakukan presentasi mengenai proyek yang telah dilakukan. Dengan melaksanakan presentasi akan meningkatkan keaktifan dan keberanian peserta didik untuk penyampaian hasil proyek yang telah dilakukan.

Figure 7. Peserta didik mempresentasikan hasil proyek



Figure 8. Peserta didik mempresentasikan hasil proyek



Tahap 5 Mengevaluasi Pengalaman

Pada langkah mengevaluasi pengalaman, guru melakukan refleksi mengenai pembelajaran yang telah dilakukan memberi pertanyaan mengenai yang sudah diajarkan guru saat pembelajaran.

Figure 9. Guru memberikan refleksi sesuai materi



Figure 10. Guru memberikan refleksi sesuai materi



Model Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL) menurut Joel L. Klient dianggap sebagai suatu strategi pembelajaran yang memberdayakan siswa untuk memperoleh pengetahuan dan pemahaman baru berdasarkan pengalaman mereka melalui berbagai presentasi. Pendekatan ini, sebagaimana dikutip oleh Rais (2010:4) dari Cord et al, dikarakterisasikan sebagai model pembelajaran inovatif yang menekankan pembelajaran kontekstual melalui kegiatan-kegiatan kompleks. Ini mencakup memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk bereksplorasi, merencanakan aktivitas belajar, melaksanakan proyek secara kolaboratif, dan pada akhirnya menghasilkan suatu produk. PjBL membantu peserta didik mengembangkan berbagai kemampuan, termasuk kemampuan intelektual, sosial, emosional, dan moral (Bas, G., 2010:11). Menurut

The George Lucas Educational Foundation (2005), langkah-langkah atau sintak pada model PjBL melibatkan penentuan pertanyaan mendasar, desain perencanaan proyek, penyusunan jadwal, pemantauan peserta didik dan kemajuan proyek, penilaian hasil proyek, dan evaluasi pengalaman secara keseluruhan. Langkah penentuan pertanyaan mendasar melibatkan pembuatan pertanyaan yang terkait dengan proyek sejalan dengan kegiatan pengumpulan informasi dan data. Tahap mendesain pelaksanaan proyek mencakup kegiatan seperti mengajukan hipotesis, mengumpulkan data, dan menganalisis data. Langkah penyusunan jadwal, pemantauan peserta didik, dan kemajuan proyek berkaitan dengan kegiatan pengumpulan informasi dan asosiasi. Menilai hasil dan mengevaluasi pengalaman sejalan dengan proses komunikasi.

Kreativitas

Penelitian ini bertujuan mengetahui implementasi model pembelajaran based learning dalam meningkatkan kreativitas peserta didik. Penelitian ini dilakukan dengan melakukan pembelajaran dengan model project based learning pada kelas. Hasil penelitian ini dianalisis berdasarkan hasil proyek 1 dan proyek 2. Pada proyek 1 peserta didik diminta untuk membuat cerita pengalaman tolong menolong mereka pada saat dirumah. Sedangkan pada proyek 2 peserta didik dibagi menjadi 4 kelompok besar yang kemudian membuat proyek mengelompokkan sikap bersatu di sekolah dan yang bukan sikap bersatu di sekolah.

Hasil penelitian berdasarkan proyek 1, kreativitas peserta didik masih rendah. Hal ini dapat dilihat pada nilai rata-rata kreativitas pada proyek 1 peserta didik. Nilai rata-rata kreativitas proyek 1 yaitu 65. Rendahnya nilai rata-rata kreativitas proyek 1 yang rendah ini dapat disebabkan oleh beberapa hal, antara lain mengalami kesulitan membuat cerita pengalaman mereka sendiri, kebanyakan peserta didik hanya menuliskan contoh dari sikap bersatu di rumah yaitu tolong menolong dirumah. Beberapa peserta didik kesulitan menulis dengan benar, beberapa kata masih banyak yang tidak lengkap, kurang beberapa huruf, bahkan ada yang tidak bisa menulis hanya menuliskan huruf-huruf yang tidak dapat dibaca.

Data perbandingan hasil kreativitas proyek 1 dan proyek 2 dapat dilihat pada tabel.

Table 3. Perbandingan Kenaikan Nilai Kreativitas

proyek	Jumlah siswa	Nilai Max.	Nilai Min.	Rata-rata
1	25	90	0	65
2	26	100	60	90

Untuk mengukur peningkatan kreativitas peserta didik setelah dilakukan pembelajaran lebih lanjut dengan menggunakan model pembelajaran *project based learning* dilakukannya proyek 2. Hasil kreativitas proyek 2 menunjukkan adanya kenaikan daripada proyek 1 yaitu menjadi 90.

Dari hasil ini menunjukkan bahwa model pembelajaran project based learning dapat meningkatkan kreativitas peserta didik. Peningkatan kreativitas peserta didik setelah dilakukannya pembelajaran dengan model project based learning ini dapat

disebabkan karena dalam penerapan model pembelajaran project based learning ini meningkatkan adanya aktivitas belajar siswa melalui proyek-proyek yang dimana proyek ini dapat melatih peserta didik menyusun sebuah proyek dengan kreativitas mereka.

Kreativitas siswa dilihat dari pembuatan proyek polinomial secara berkelompok. Indikator kreativitas meliputi fleksibilitas (keluwesan berpikir), fluency (kelancaran berpikir), elaborasi (ketekunan dan kecermatan) dan originalitas (keaslian karya) (Fatmah 2021). Peningkatan kreativitas peserta didik lebih lanjut dapat dilihat dari rekapitulasi data hasil proyek pada masing-masing indikator kreativitas yang terdapat pada tabel.

Table 4. Nilai Hasil Proyek Masing-Masing Indikator Kreativitas

Proyek	Indikator Kreativitas	Hasil	Ket
1	**Fleksibilitas**	46%	Amat Kurang Baik
	Originalitas	42%	Amat Kurang Baik
	Elaborasi	31%	Amat Kurang Baik
	Fluency	26%	Amat Kurang Baik
2	**Fleksibilitas**	92%	Amat Baik
	Originalitas	93%	Amat Baik
	Elaborasi	95%	Amat Baik
	Fluency	94%	Amat Baik

Slameto (2003) menjelaskan bahwa pengertian terkait dengan penemuan sesuatu, yaitu menciptakan hal baru dengan menggunakan sesuatu yang sudah ada sebelumnya. Hal baru tersebut dapat berupa perbuatan, tingkah laku, bangunan, dan sebagainya. Teori ini menekankan bahwa kreativitas baru akan timbul jika terdapat dasar dari sesuatu yang telah ada sebelumnya. Dengan kata lain, kreativitas hanya merupakan pengembangan dari yang sudah ada, sehingga setelah menganalisis data kreativitas proyek, terdapat peningkatan hasil.

Originalitas diartikan sebagai kemampuan kreativitas siswa dalam menghasilkan ungkapan yang baru dan unik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peserta didik sudah mampu berpikir secara tidak konvensional untuk menyampaikan dan menjelaskan suatu konsep pada proyek kedua. Ini dapat dibuktikan dengan hasil proyek kedua yang jauh lebih baik daripada proyek pertama, di mana peserta didik mengungkapkan bahwa pada proyek kedua ini lebih mudah dijelaskan dengan bahasa mereka sendiri.

Elaborasi mengacu pada kemampuan siswa untuk bekerja pada proyek dengan penuh semangat, aktif, dan bersemangat untuk menyelesaikannya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa elaborasi menjadi nilai unggul dengan skor tertinggi yang diperoleh siswa pada proyek kedua dibandingkan dengan indikator lainnya, termasuk pada proyek pertama. Ini terlihat dari hasil proyek kedua di mana siswa terlihat lebih senang mencari cara atau metode praktis untuk menyelesaikan proyek.

Fluency menggambarkan kreativitas siswa dalam menghasilkan

banyak gagasan, jawaban, solusi masalah, atau pertanyaan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa fluency berada di posisi terendah pada proyek pertama, tetapi dapat menyamai indikator lain setelah melalui pembelajaran dengan model project based learning. Kemandirian belajar siswa dan sikap agresif dalam bertanya juga menunjukkan bahwa siswa memiliki fluency yang baik setelah berada di proyek kedua. Secara keseluruhan, persentase dari setiap indikator kreativitas ini menunjukkan porsi yang hampir sama, tanpa perbedaan signifikan diantara indikator tersebut.

Pengelolaan Pembelajaran adalah kompetensi atau keahlian yang harus dimiliki oleh guru dalam mengatur proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Peran guru sangat penting dalam menentukan kuantitas dan kualitas pengajaran yang dilakukan. Oleh karena itu, guru harus memikirkan dan merencanakan untuk meningkatkan kesempatan belajar siswa serta meningkatkan kualitas pengajarannya. Pengelolaan pembelajaran adalah kemampuan guru dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi kegiatan pembelajaran.

HASIL BELAJAR

Hasil Penelitian dimulai dengan pengumpulan informasi, melakukan pretest, dan melakukan perencanaan. Pengumpulan informasi yang terdiri dari wawancara terhadap guru mengenai kesulitan dalam pembelajaran pkn. Dilanjutkan dengan melakukan perencanaan penyelesaian terhadap kesulitan yaitu dengan melakukan penyusunan modul dan instrumen. Prosedur selanjutnya yaitu mengumpulkan data pretest atau melakukan pretest pada peserta didik. Setelah dilakukan pembelajaran prosedur selanjutnya mengambil data posttest atau melakukan posttest. Pretest dan posttest dilakukan dengan menggunakan soal yang sama yaitu 10 soal pilihan ganda dan 2 soal uraian.

Data perbandingan persentase hasil penilaian pretest dan posttest disajikan pada tabel.

Table 5. Perbandingan Persentase Pretest Postest

KKM	Pretest	Posttest
>75	20%	70%
<75	80%	30%

Dari data pada tabel diatas menunjukkan hasil bahwa peserta didik mengalami peningkatan pemahaman dengan menerapkan model pjbl dan media pembelajaran power point serta video interaktif, dimana pada pretest peserta didik mendapatkan nilai diatas kkm yang menjukkan presentase 20%. Kemudian, untuk nilai pretest yang mendapatkan nilai di bawah kkm menunjukkan presentase 80%. Sementara nilai Posttest yang di atas kkm menunjukan presentase 70% dan dibawah kkm menunjukkan presentase 30%. Hal ini menunjukkan peningkatan pada hasil belajar yang dapat dilihat melalui perbandingan nilai pretest dan posttest yang menerapkan model pjbl dan media pembelajaran power point dan video interaktif.

Hasil persentase pretest lebih lanjut dapat dilihat pada tabel.

Table 6. Persentase Hasil Penilaian Pretest

No	Rentang	Jumla	KET	Presenta

No	Rentang Nilai	Jumlah Siswa	KET	Presentase
1.	0-30	-	-	-
2.	31-60	-	-	-
3.	61-74	8	Belum Tuntas (BT)	30%
4.	75-80	9	Tuntas (T)	35%
5.	81-100	9	Tuntas (T)	35%
	KKM=75	26 peserta didik	BT=8 siswa T = 18	

	Nilai	h Siswa		se
1.	0-30	3	Belum Tuntas (BT)	12%
2.	31-60	12	Belum Tuntas (BT)	48%
3.	61-74	5	Belum Tuntas (BT)	20%
4.	75-80	4	Tuntas (T)	16%
5.	81-100	1	Tuntas (T)	4%
	KKM=75	26 peserta didik	BT=20 siswa T = 5	

Dari data di atas yang menunjukkan hasil penilaian pretest bahwa rentang nilai 0-30 dengan jumlah 3 peserta didik yang menunjukkan presetase 12%, rentang nilai 31-60 dengan jumlah 12 peserta didik yang menunjukkan presentase 48%, rentang nilai 61-74 dengan jumlah 5 peserta didik yang menunjukkan presentase 20%, rentang nilai 75-80 dengan jumlah 4 peserta didik yang menunjukkan presentase 16%, rentang nilai 81-100 dengan jumlah 1 peserta didik yang menunjukkan presentase 4%. Hal ini menunjukkan bahwa presentase tertinggi pada rentang nilai 31-60 dengan jumlah 12 peserta didik, dimana pada pretest peserta didik masih mengalami kesulitan dalam membedakan contoh penerapan dengan macam macam sikap bersatu yang dapat dilihat dari nilai tersebut yang menunjukkan banyaknya nilai dibawah kkm.

Hasil penilaian posttest lebih lanjut pada tabel.

Table 7. Persentase Hasil Penilaian Postest

Dari data di atas yang menunjukkan hasil penilaian posttest bahwa rentang nilai dimulai dari nilai 61-74 dengan jumlah 8 peserta didik yang menunjukkan presetase 30%, rentang nilai 75-80 dengan jumlah 9 peserta didik yang menunjukkan presentase 35%, rentang nilai 81-100 dengan jumlah 9 peserta didik yang menunjukkan presentase 35%. Hal ini menunjukkan bahwa kenaikan pada hasil belajar dipengaruhi dengan adanya penggunaan pjbl dan media

pembelajaran, dimana didapatkan rentang nilai antara 75-80 dan 81-100 mempunyai presentase yang sama. Dengan demikian, menunjukkan bahwa pada posttest lebih banyak mendapatkan nilai diatas kkm, peserta didik mengalami peningkatan pada pemahaman materi membedakan contoh penerapan dengan macam macam sikap bersatu dan dapat menyebutkan manfaat menerapkan sikap bersatu.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan model project based learing dan media pembelajaran power point dan video interaktif berpengaruh baik pada hasil belajar peserta didik kelas III di SD Negeri Kemijen 2 Semarang Timur. Hal ini dapat dibuktikan dengan tingkat kenaikan pemahaman materi sikap bersatu pada peserta didik dengan mengetahui tingkat kreativitas peserta didik kelas III pada 2 proyek yang dilakukan pada peserta didik, maka didapatkan nilai dari 2 proyek tersebut dengan rata rata kenaikan yaitu 65 menjadi 90 pada tingkat kreativitas proyek peserta didik.

Mengetahui kenaikan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan hasil nilai pretest dan posttest. Pada pretest yang mendapatkan nilai diatas KKM mempunyai presentase 20% dan nilai di bawah KKM mempunya presentase 80%. Pada posttest yang mendapatkan nilai diatas KKM mempunyai presentase 70% dan yang mendapatkan nilai dibawah KKM mempunyai presentasi 30%. Dengan demikian, peserta didik mengalami kenaikan pada pemahaman materi sikap bersatu yang sebelumnya mengalami kesulitan dalam membedakan contoh penerapan dengan macam macam sikap bersatu, kemudian memberi bantuan dengan menerapkan model pembelajaran project based learning yang dapat langsung membuat project dengan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik serta menerapkan media pembelajaran power point dan video interaktif yang dapat meminimalisir rasa bosan peserta didik pada pembelajaran dan meningkatkan kekreativan peserta didik pada pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Aulia, L. D., Wahyudi, W., & Doyan, A. (2022). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Fisika Model STEM Untuk Meningkatkan Kreativitas Sains dan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Pada Materi Suhu dan Kalor. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, *7*(2), 474–479. https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2.497

Ayuningsih, F., Malikah, S., Nugroho, M. R., Winarti, W., Murtiyasa, B., & Sumardi, S. (2022). Pembelajaran Matematika Polinomial Berbasis STEAM PjBL Menumbuhkan Kreativitas Peserta Didik. *Jurnal Basicedu*, *6*(5). https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3660

Cyndiani, S., Asmah, S. N., &

Nurcahyo, M. A. (2022). ANALISIS MODEL PROJECT BASED LEARNING (PJBL) PADA BUKU SISWA TEMA 1 KELAS V SEKOLAH DASAR. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, *1*(4). https://doi.org/10.33578/kpd.v1i4.128

Faizah, U. (2015). Penerapan Pendekatan Saintifik Melalui Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Proses dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Seworan, Wonosegoro. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, *5*(1).

Imawan, A. (2010). Pengaruh Penggunaan media Pembelajaran Gambar terhadap pemahaman Peserta Didik kelas V pada mata Pemajaran Fiqih di Madrasah Ibtida'iyah Haji Achmad Ali Surabaya. *Antologi Kajian Islam 15*, *15*(1).

Lubis, F. A. (2018). UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA MELALUI MODEL PROJECT BASED LEARNING. *PeTeKa*, *1*(3). https://doi.org/10.31604/ptk.v1i3.192-201

M. Ardiansyah, M. A., & Nugraha, M. L. (2022). ANALISIS PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN YOUTUBE DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIKA PESERTA DIDIK. *Semnas Ristek (Seminar Nasional Riset Dan Inovasi Teknologi)*, *6*(1). https://doi.org/10.30998/semnasristek.v6i1.5828

Sasmita. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Tingkat Pemahaman Peserta Didik Pada Pembelajaran IPS Di SMPN 6 Woja. *Edu Sociata: Jurnal Pendidikan Sosiologi*, *5*(2).

Setiawan, L., Wardani, N. S., & Permana, T. I. (2021). Peningkatan kreativitas siswa pada pembelajaran tematik menggunakan pendekatan project-based learning. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, *8*(1). https://doi.org/10.21831/jppfa.v8i2.40574