

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada arus globalisasi yang semakin pesat, pendidikan memegang peranan paling penting demi menghadapi persaingan yang semakin pesat. Peningkatan kualitas tenaga kerja menjadi faktor krusial bagi kemajuan negara bangsa. Strategis yang dapat diambil ialah tersedianya suatu pendidikan berkualitas. Keberhasilan melalui pendidikan sangatlah bergantung pada efektivitas sebagian rangkaian pembelajaran dalam ruang belajar. Keberhasilan kegiatan belajar dipengaruhi melalui berbagai unsur, diantaranya faktor komunikasi guru bersama siswa selama pembelajaran.

Merujuk pada Undang-Undang (UU) Nomor 20 tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 3 menyatakan bahwa arah pendidikan nasional ialah memaksimalkan kapasitas siswa supaya bertindak sebagai individu yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Tercapainya sebuah pendidikan nasional, guru harus mengembangkan metode pembelajaran sesuai dan dapat dipraktikan pada kegiatan belajar mengajar di sekolah (Nanda, 2024).

Seiring dengan perkembangan zaman saat ini, mutu pendidikan menjadi semakin penting. Pendidikan tidak hanya berfokus pada aspek akademik namun

dilihat melalui peluasan keterampilan sosial, emosional, dan kehidupan. Namun kurikulum merdeka saat ini, banyak guru menggunakan pendekatan pembelajaran tradisional yang lebih berfokus pada pengajaran verbal dan hafalan. Hal ini menyebabkan pembelajaran tidak cukup menarik dan mengakibatkan siswa kurang bersemangat, bosan, dan akhirnya motivasi belajar menurun. Terutama pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) membutuhkan kreativitas maupun kemampuan berpikir kritis untuk mengembangkan kompetensi supaya siswa dapat menjelajahi dan memahami alam dan sosial dalam pembelajaran disekitar secara ilmiah.

Analisis hasil belajar siswa di pelajaran IPAS pada kelas V SD Negeri Kenokorejo 02 didapatkan fakta bahwa kreativitas yang masih kurang optimal, bisa mempengaruhi pada hasil belajar siswa tidak memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas V semester Genap 2024/2025. Pencapaian belajar 13 siswa terdapat 3 (23,07%) siswa memperoleh nilai sesuai KKTP dan 10 (76,92%) siswa yang memperoleh hasil dibawah KKTP yang telah ditentukan. Sedangkan pada hasil kreativitas peserta didik hanya sebesar 15,38% dengan frekuensi dua peserta didik, belum mencapai ketentuan indikator keberhasilan 75%.

Dalam mengatasi masalah, diperlukannya sebuah inovasi dalam metode pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa. Model pembelajaran *project based learning* (PjBL) adalah pembelajaran yang dimana melibatkan siswa dalam sebuah tugas dan proyek yang dapat

suatu pemahaman , berkolaborasi, pemecahan masalah, dan keterampilan untuk mencapai tujuan. PjBL merupakan pendekatan yang menitik beratkan pada evaluasi tugas atau proyek , dimana siswa akan berperan aktif dan pasif dalam mengerjakan dan menilai pekerjaannya. Dengan ini menerapkan *project based learning (PjBL)* pada SD Kenokorejo 02 sangat cocok digunakan karena peserta didik dapat mengembangkan pengalaman mereka pada konsep yang ilmiah melalui situasi nyata pada kehidupan sehari-hari (Kartini, 2023).

Melalui temuan penelitian oleh Purnomo & Mawarsasi dalam (Abdurahman et al., 2022) bahwa model *project based learning (PjBL)* sangat efisien dan seimbang melalui beberapa kegiatan secara konvensional. Salah satunya belajar-mengajar yang menghasilkan kontribusi signifikan sehubungan mengenai perluasan kolaborasi. Dengan menerapkan model tersebut, siswa diharapkan bisa berpartisipasi aktif dalam mendapatkan ide dan bekerja sama untuk membuat proyek.

Penelitian (Nurul et al., 2023) menunjukan bahwa penerapan pembelajaran *project based learning (PjBL)* merupakan model pembelajaran dengan menguatkan siswa supaya belajar secara langsung menyelesaikan tugas nyata dan signifikan pada urusan sehari-hari. Temuan ini sejalan dengan (Wahidaturrahmah, 2023) mengungkapkan model pembelajaran *project based learning (PjBL)* dapat memunculkan kreativitas kemampuan berpikir siswa agar bisa diimplementasikan pada penyelesaian proyek dengan berbagai penafsiran dan data yang berbeda.

Berdasarkan pada latar belakang diatas , dengan melalui beberapa pertimbangan pengamat minat ingin menjalankan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) berjudul “ Implementasi *Project Based Learning (PjBL)* Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V Semester II Sekolah Dasar Negeri Kenokorejo 02 Tahun Pelajaran 2024/2025”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas ada sebagian tantangan yang diidentifikasi yaitu:

1. Pelaksanaan model pembelajaran belum optimal pada proses pembelajaran
2. Siswa belum produktif selama berlangsungnya pembelajaran IPAS
3. Guru masih sederhana dalam menjelaskan pembelajaran sehingga hasil belajar siswa rendah
4. Siswa menghadapi hambatan selama melaksanakan proyek

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi pada masalah diatas, maka masalah pada penelitian ini dibatasi sebagai berikut :

1. Peningkatan kreativitas peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran PjBL diukur melalui aspek kolaborasi dengan menggunakan analisis portofolio hasil proyek.

2. Kenaikan capaian belajar siswa dalam mengaplikasikan pembelajaran PjBL diukur melalui aspek kognitif dengan menggunakan tes pilihan ganda.
3. Penelitian ini dilakukan terhadap pelepasan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).
4. Sasaran pada studi ini yaitu siswa kelas V SD Negeri Kenokorejo 02 yang berjumlah 13 peserta didik.

D. Rumusan Masalah

Pada latar belakang yang telah dijabarkan tersebut, bahwa mengenai rumusan masalahnya yaitu :

1. Apakah implementasi *Project Based Learning (PjBL)* dapat meningkatkan kreativitas pada mata pelajaran IPAS kelas V Semester II Sekolah Dasar Negeri Kenokorejo 02?
2. Apakah implementasi *Project Based Learning (PjBL)* dapat meningkatkan hasil belajar pada mata IPAS kelas V Semester II Sekolah Dasar Negeri Kenokorejo 02?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah dijabarkan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk meningkatkan kreativitas siswa melalui pengimplementasian model *Project Based Learning (PjBL)* kelas V Semester II SD Negeri Kenokorejo 02

2. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa untuk mengimplementasikan model *Project Based Learning (PjBL)* kelas V Semester II SD Negeri Kenokorejo 02

F. Manfaat Penelitian

Dalam studi ini dikehendaki agar bisa bermanfaat secara praktis ataupun teoritis terhadap berbagai pihak yang terkait. Manfaat keinginan dalam studi ini yaitu:

1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil studi ini diperlukan agar menambahkan wawasan ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa kelas V mata pelajaran IPAS materi keanekaragaman hayati flora dan fauna di indonesia menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* .
- b. Studi ini dapat memberikan masukan kegiatan pembelajaran dikelas, khususnya kreativitas dan hasil belajar peserta didik kelas V pada mata pelajaran IPAS materi keanekaragaman hayati flora dan fauna di indonesia menerapkan model *Project Based Learning (PjBL)* .

2. Manfaat Praktis

- a. Kepada siswa yaitu, mampu mengembangkan kreativitas dan hasil belajar siswa dan berpartisipasi untuk pembelajaran IPAS yang dapat merangsang dan mengembangkan potensi yang dimiliki.

- b. Bagi Guru yaitu, termotivasi untuk senantiasa meningkatkan keterampilan dalam memilih model pembelajaran yang menarik dengan demikian sanggup mengasah keunggulan alur pembelajaran.
- c. Kepada Kepala Sekolah yaitu, memberikan pengarahan kepada guru-guru untuk menerapkan pembelajaran yang cocok mengenai materi diajarkan.
- d. Untuk Peneliti, dapat memperbanyak wawasan supaya menjadi seorang pendidik agar meningkatkan kreativitas dan hasil belajar dalam pembelajaran IPAS di SD menerapkan Pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)*.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA BERPIKIR, DAN HIPOTESIS TINDAKAN

A. Kajian Pustaka

1. Hakikat Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL)

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual diterapkan untuk petunjuk mengerjakan sebuah proses maupun sebuah ilustrasi terstruktur rangkaian belajar mengajar agar memfasilitasi peserta didik dalam memahami supaya tercapai target diinginkan (Nanda, 2024).

Seperti yang dikatakan (Wahidaturrahmah, 2023) model pembelajaran yaitu suatu kerangka konseptual menguraikan sebuah proses terencana untuk mempersiapkan pemahaman belajar siswa agar tercapai harapan pembelajaran yang diinginkan. Model pembelajaran ialah jenis susunan atau rangkaian pelaksanaan agar mengembangkan kurikulum (susunan pembelajaran berjangka), mengevaluasi materi yang digunakan di kelas, dan mendorong siswa untuk belajar (Mirdad & Pd, 2020).

Dapat disimpulkan dari beberapa pengamatan yang disebut di atas, model pembelajaran adalah suatu kerangka konseptual yang

menggambarkan sebuah prosedur sistematis yang mengarahkan proses belajar dengan melibatkan langkah-langkah, teknik, strategi dan instrumen penilaian untuk menyampaikan materi kepada peserta didik, serta merancang pengalaman belajar yang sesuai untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

b. Jenis-Jenis Model Pembelajaran

Berdasarkan (B. Fandi Asy'arie, 2025) dalam pembelajaran ada beberapa jenis model pembelajaran digunakan oleh guru yaitu:

1) Model Pembelajaran Inkuiri (*Inquiry Learning*)

Model berbasis *Inquiry* berlandaskan pada partisipasi aktif siswa dalam proses memahami dan memperoleh wawasan tentang pengetahuan yang bersifat investigasi atau rasa ingin tau.

2) Model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*)

Model berbasis masalah yaitu pendekatan menggunakan tantangan pada kehidupan sesungguhnya dengan kondisi siswa supaya memahami konsep dan prinsip yang relevan.

3) Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*)

Model pembelajaran *project based learning* merupakan pendekatan belajar yang berpusat pada peserta didik, dimana

mereka belajar secara aktif melalui pengerjaan proyek nyata dan kompleks. Dalam model ini, peserta didik terlibat langsung dalam proyek yang menghubungkan teori dengan praktik pada penyelidikan masalah nyata, pengumpulan data, analisis informasi, serta pengembangan solusi kreatif.

2. Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL)

a. Pengertian Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL)

Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dalam pendidikan mendorong siswa supaya meluruskan suatu permasalahan dan menyediakan mereka peluang agar berusaha dengan individual saat memecahkan masalah tertentu. Model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) mendorong siswa agar tugas proyek supaya menciptakan suatu benda atau sebuah produk yang tentunya disetujui oleh guru (Mangangantung et al., 2023).

Model berbasis *Project Based Learning* (PjBL) ialah suatu pendekatan yang sudah banyak di kembangkan dengan berbasis pada tugas. Melalui pendekatan tersebut, membagikan peluang supaya siswa agar berkolaborasi aktivitas belajarnya beserta menyelenggarakan tugas kolaboratif menghasilkan produk yang mampu didemonstrasikan kepada peserta didik lainnya (Nanda, 2024). Sedangkan menurut (Mulyati, 2020) model *Project Based Learning* (PjBL) adalah model pembelajaran untuk menuntun siswa agar

bertindak lebih aktif dan berpikir kritis upaya mampu mengatasi permasalahan pada kesibukan harian secara nyata dan menghasilkan proyek yang dapat berguna untuk orang lain berdasarkan tingkat kemahiran mereka. Model ini digunakan dimana siswa bisa aktif, kreatif dalam memecahkan suatu permasalahan dengan hasil akhir mendapatkan sebuah produk yang nyata.

Bisa disimpulkan dari pendapat beberapa ahli diatas, model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) yaitu pendekatan dengan melibatkan siswa secara aktif mengatasi sebuah kendala sebenarnya pada proyek. Siswa diberi kesempatan untuk mengatur dan menjalankan dengan kolaboratif dan mandiri melalui bimbingan dari guru. Proyek ini menghasilkan produk yang dapat dipresentasikan, akibatnya mampu mengembangkan kelihaian kreativitas, kritis dan sosial dalam konteks pembelajaran yang lebih aplikatif dan berbasis pada pengalaman.

b. Karakteristik Model *Project Based Learning* (PjBL)

Pendapat (Abdurahman et al., 2022) jenis-jenis karakteristik *Project Based Learning* (PjBL) atau umum diistilahkan dengan pembelajaran berbasis proyek adalah :

- 1) Tugas yang diberikan oleh pendidik wajib selesaikan secara mandiri dan terdiri dari beberapa tahapan, antara lain tahapan perencanaan, tahapan penyusunan, dan tahapan penjelasan produk
- 2) Siswa diberikan tanggung jawab atas suatu proyek yang sedang

dibuatnya.

- 3) Proyek ini bermanfaat bagi peserta didik, teman , pendidik, orang tua, dan masyarakat sekitarnya.
- 4) Mendorong siswa agar berpikir lebih kreatif
- 5) Kondisi ruangan sekolah yang mentoleransi agar tidak kekurangan dan perkembangan gagasan.

Model pembelajaran berbasis proyek menggerakkan murid agar bertugas individu dan berkewajiban, dengan menghubungkan pihak lain seperti pendidik,teman, orang tua, masyarakat. Dengan menghasilkan lingkungan secara mendukung dapat memberikan gagasan kreatif, serta memberi ruang peserta didik agar berekspe rimen dan berpikir tidak takut akan kegagalan.

c. Langkah-Langkah Implementasi Model *Project Based Learning* (PjBL)

Menurut (Akbar et al., 2023) pembelajaran model *Project Based Learning* (PjBL) bisa di implementasikan dengan:

- 1) Menentukan Tujuan Pembelajaran

Tentukan tujuan pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum dengan menggabungkan aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang akan dikembangkan kepada siswa.

- 2) Pemilihan Proyek yang Relevan

Pemilihan proyek yang berhubungan dengan materi pelajaran yang nyata dan mendorong siswa agar menerapkan konsep dalam situasi

yang konkret.

3) Perencanaan Proyek

Perencanaan proyek yang meliputi langkah-langkah yang jelas, target waktu, dan hasil yang diinginkan.

4) Pengorganisasian Kelompok

Dalam penyusunan kelompok peserta didik yang seimbang pada kemampuan dan keahlian dengan diberikan panduan mengenai cara berkolaborasi dan berkomunikasi yang efisien dalam kelompok.

5) Pembelajaran dan Penelitian

Peserta didik diberikan sumber daya dan bahan terkait topik pada proyek untuk melakukan sebuah penelitian mandiri melalui buku, wawancara, artikel dan lain sebagainya.

6) Pelaksanaan Proyek

Peserta didik melaksanakan proyek sesuai dengan bimbingan untuk menyelesaikan masalah yang timbul pada waktu pelaksanaan proyek berlangsung.

7) Pemantauan dan Evaluasi

Selama pelaksanaan proyek siswa diberikan umpan balik konstruktif mengenai kekuatan serta evaluasi bisa berupa presentasi atau laporan hasil akhir dari proyek tersebut.

8) Refleksi dan Pembelajaran

Setelah semuanya sudah selesai, diskusikan bersama siswa apa saja

yang sudah dipelajari , tantangan apa yang harus dihadapi dan dapat menghubungkan pembelajaran mereka di masa depan.

9) Penyajian dan Berbagi

Siswa diberikan kesempatan untuk menyajikan proyek mereka melalui presentasi, pameran, atau publikasi online dan berikan apresiasi yang positif atas kerja keras mereka.

10) Evaluasi Keseluruhan

Mengevaluasi keberhasilan pembelajaran berbasis proyek ditinjau dari keberhasilan pencapaian, tanggapan siswa, dan perbaikan dimasa depan.

Pembelajaran berbasis proyek ini harus memiliki sifat yang fleksibel dan sesuai pada kebutuhan siswa. Dalam peran seorang guru sebagai fasilitator dan pengarah sangat utama dalam mendampingi siswa agar sukses dan bermanfaat.

d. Kelebihan dan Kelemahan Model *Project Based Learning* (PjBL)

Menurut (Hanin, 2023) kelebihan dan kelemahan pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) antara lain :

1) Kelebihan

- a) Mampu merubah pola pikir siswa dengan perlahan-lahan merubah agar dapat mengatasi permasalahan yang timbul pada kegiatan sehari-hari.

- b) Membimbing siswa agar mengimplementasikan pengetahuan, keterampilan, dan teknik yang berguna pada kegiatan sehari-hari siswa.
- c) Siswa menjadi semakin kreatif selama proses belajar mengajar, yang dapat meningkatkan kreativitas pembelajaran siswa.

2) Kelemahan

- a) Membutuhkan biaya dan banyak waktu..
- b) Memerlukan berlipat-lipat sarana dan bahan ajar.
- c) Mengharapkan pendidik dan murid untuk konsisten dalam pembelajaran dan perkembangan.
- d) Terdapat kekhawatiran pada siswa yang sekedar memahami satu topik terkait apa dikerjakan.

Untuk dapat mengatasi tantangan dalam pembelajaran berdasarkan proyek ini, seorang pendidik wajib membantu siswa dalam mengatasi masalah, mengatur waktu mereka selama proyek, dan mengidentifikasi peluang yang mungkin ada di sekitar mereka dengan menentukan lokasi belajar yang mudah di peroleh. Dengan demikian mereka tidak perlu menghabiskan banyak waktu dan uang.

3. Hakikat Peningkatan Kreativitas dan Hasil Belajar

a. Pengertian Kreativitas

1) Hakikat Kreativitas

(Hanim, 2023) mengartikan bahwa kreativitas merupakan suatu kemampuan pada diri seseorang dimana prosesnya perlu melakukan dan memikirkan sesuatu melalui informasi dan data yang sudah pasti sehingga bisa menghasilkan sesuatu yang menarik dan sesuatu proses mental seseorang yang bisa menghasilkan sebuah gagasan, proses, cara yang efektif, bersifat imajinasi, fleksibel, dan berguna dalam memecahkan suatu masalah.

Menurut Yuliani dalam (Tarbiyah et al., 2024) kreativitas merupakan kemampuan dalam menciptakan sesuatu penggabungan baru mengacu pada fakta, pemberitahuan, dan komponen dengan sudah tersedia sebelum itu. Seperti pengetahuan dan pengalaman yang diperoleh pada wilayah pendidikan, wilayah keluarga, maupun wilayah lingkungan. Sesuatu yang baru ini merupakan sesuatu yang sebelumnya belum ada, namun walaupun sudah ada siswa akan mampu menemukan kombinasi-kombinasi baru yang memiliki kualitas berbeda dengan yang sudah ada sebelumnya (Nanda, 2024).

Dapat disimpulkan mengenai pendapat para ahli diatas, kreativitas adalah keterampilan untuk membuat sesuatu hal yang terbaru dan menghasilkan gagasan dan unsur yang menarik agar memiliki kualitas yang berbeda pada temuan yang sebelumnya.

2) Hakikat Peningkatan Kreativitas

Menurut teori Torrance (1976) mengelompokkan kreativitas kedalam ranah kemampuan berpikir. Torrance mengoptimalkan *Torrance Tests Of Creative Thinking* (TTCT) untuk mengukur kreativitas berdasarkan tugas-tugas verbal dan figuratif. Kreativitas dikelompokkan sebagai berikut :

- a) Sangat rendah (0%-24) : Ide masih sangat kurang bervariasi
- b) Rendah (25%-50%) : ide yang masih sederhana dan sedikit variasi.
- c) Sedang (51%-74%) : ide sudah cukup bervariasi akan tetapi kurang inovatif.
- d) Tinggi (75%-100%) : Ide yang dihasilkan sudah sangat unik, detail, dan inovatif
(Ki & Dewantara, 2020).

Pada peningkatan kreativitas belajar peserta didik, terdapat beberapa struktur petunjuk untuk menghitung kategori kreativitas peserta didik. Perhitungan kreativitas dapat diperluas oleh pendapat Guilford dalam (Suratno 2012:256) antara lain :

- a) Kelancaran merupakan keterampilan peserta didik dalam memunculkan sejumlah ide dengan pribadi.
- b) Keluwesan merupakan keterampilan peserta didik dalam menjelaskan berbagai aspek memecahkan masalah atau solusi atas masalah yang dihadapi orang lain.

- c) Keaslian merupakan kemampuan peserta didik dalam mengemukakan berbagai ide mengacu pada pemikiran individu menggunakan teknik yang tidak mengganti definisi terdahulu dengan metode yang asli.
- d) Penguasaan termasuk keterampilan siswa dalam menyelidiki suatu permasalahan yang sedang dihadapi berdasarkan pada pandangan yang variatif melalui hal yang telah dipahami orang sebelumnya (Sulistiyani, 2021).

3) Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kreativitas

(Widiyaningrum & Harnanik, 2016) mengatakan bahwa, faktor-faktor yang dapat mempengaruhi kreativitas yaitu :

- a) Keadaan yang menyajikan ketidaklengkapan dengan keterbukaan
- b) Keadaan yang memungkinkan dan menjawab sebagian besar pertanyaan
- c) Keadaan yang mendukung pada rangka menciptakan sesuatu hal
- d) Keadaan yang membantu kewajiban dan kemandirian
- e) Keadaan yang menunjukan inisiatif individu
- f) Kemampuan dalam penggunaan dua bahasa
- g) Perhatian dari orang tua
- h) Dorongan pada lingkungan sekolah
- i) Keinginan individu

Faktor tersebut sejalan dengan pendapat (Hanim, 2023) , faktor yang mempengaruhi kreativitas yaitu waktu, kesempatan, sarana, lingkungan, hubungan, cara mendidik anak, dan pengetahuan.

Berdasarkan pernyataan dari pendapat diatas, dapat disimpulkan mengenai faktor-faktor kreativitas dapat muncul pada individu siswa maupun melalui luar lingkungan siswa.

b. Peningkatan Hasil Belajar

1) Hakikat Hasil Belajar

Hasil belajar yaitu sekumpulan kompetensi melalui pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang dimiliki dengan tahap keyakinan agar bisa diraih setelah bergabung pada kegiatan pembelajaran secara durasi waktu ditentukan melalui penggunaan soal prestasi pembelajaran (Utami, 2022).

Menurut (Beno et al., 2022) Hasil belajar ialah perubahan keterampilan, kecakapan, sikap, pengertian, pengetahuan, dan apresiasi melalui proses pembelajaran. Sedangkan menurut (Hanim, 2023) hasil belajar yaitu perubahan perilaku siswa sesudah melakukan proses pembelajaran yang diberikan oleh pendidik.

Dari pernyataan diatas menurut para ahli, dapat ditarik kesimpulannya yaitu hasil dari proses pembelajar dapat dilihat dari pemahaman, perbuatan dan keahlian ditemukan selepas berpartisipasi selama langkah pendidikan. Hasil tersebut bisa terbukti dari

berubahnya perilaku peserta didik, dimana yang awalnya tidak paham menjadi paham.

2) Hakikat Peningkatan Hasil Belajar

Menurut teori Taksonomi Bloom (1956) struktur herarki dalam mengidentifikasi kemahiran berpendapat mulai kategori kecil hingga ke kategori besar. Pada pendidikan, terdapat tiga ranah Taksonomi Blom yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik antarlain:

- a) Ranah Kognitif, dimulai dari rendah (mengingat, memahami), sedang (menerapkan, menganalisis), tinggi (Mengevaluasi, menciptakan) pada pengembangan keahlian peserta didik melalui pengetahuan.
- b) Ranah Afektif, bisa dilihat pada faktor moral ditegaskan dengan perasaan, nilai, motivasi, dan sikap peserta didik. Hal ini membuat siswa kurang pada penguasaannya.
- c) Ranah psikomotorik, dilihat pada aspek keterampilan peserta didik dalam melaksanakan kegiatan yang melibatkan anggota tubuh dengan kompetensi yang terkait pada gerak tubuh. (Ulfah & Arifudin, 2023)

Temuan penelitian dari (Naryatmojo, 2018) pada peningkatan perolehan belajar (psikomotorik) siswa bisa dihitung melalui:

- a) Riset langsung mengenai penilaian perilaku murid waktu pratik di sekolah.

- b) Setelah melaksanakan pelajaran memakai pertanyaan tes kepada siswa dalam menghitung pengetahuan, keterampilan, dan sikap.
- c) Setelah selesai bahwa pembelajaran memiliki keterkaitan pada lingkungan yang ada di sekitar.

3) Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Dibawah ini adalah faktor mempengaruhi pada hasil belajar peserta didik ialah :

- a) Keadaan internal merupakan keadaan di dalam individu. Keadaan ini terdiri faktor fisiologis, faktor psikologis, dan faktor kelelahan.
- b) Keadaan eksternal merupakan keadaan pada luar individu peserta didik. Meliputi faktor lingkungan rumah, pendidikan, dan masyarakat (Negeri & Tuntungan, 2022).

4. Pengertian Mata Pelajaran IPAS

a. Hakikat Mata Pelajaran IPA

Pendapat dari (Mangangantung et al., 2023) Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yaitu kajian tentang teori alam semesta, dengan metode-metode yang berkaitan secara langsung pada alam semesta. Pembelajaran IPA bukan hanya tentang menghafalkan materi saja, akan tetapi juga menekankan pada proses penemuan pada kehidupan sehari-hari.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) ialah pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk turun langsung dalam mempelajari berbagai konsep

logis dan mendorong peserta didik untuk mempelajari hal-hal baru tentang lingkungan dalam rangka mencapai harapan secara efisien (Ariyanto, 2018). Sedangkan menurut pendapat dari (Sakila et al., 2023) mengatakan bahwa sesuatu pengetahuan yang teorirasional dan objektif mengenai gejala-gejala kebendaan yang dihasilkan melalui model ilmiah khusus.

Dapat disimpulkan mengenai pandangan para ahli diatas bahwa, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) ialah wawasan mengenai alam semesta dengan hal baru dan mencapai tujuan pembelajaran yang efektif yang dihasilkan dari metode ilmiah.

b. Hakikat Mata Pelajaran IPS

Menurut (Yetni, 2021) Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yaitu sesuatu bidang studi yang luas mencakup adaptasi, seleksi, modifikasi, dan pemahaman yang bersumber pada ide dan kompetensi sejarah, geografi, sosiologi, antropologi, dan ekonomi. Selaras dengan penelitian oleh (Mahdalena & Sain, 2020) yang menguraikan tentang Ilmu Pengetahuan Sosial yaitu pengintegrasian dan pemahaman dalam beberapa bidang terkait dengan kehidupan manusia, meliputi antropologi, ekonomi, sosiologi, geografi, politik dan statistik negara.

Menurut Musyadad dalam (Ajeng Arini et al., 2020) Ilmu Pengetahuan Sosial adalah pembelajaran disiplin ilmu yang berkaitan dengan humaniora dan ilmu sosial serta kegiatan-kegiatan yang berkaitan dengan humaniora yang diselenggarakan secara akademis dengan tujuan

agar memberikan pengetahuan dan pemahaman murid, terutama tingkatan SD.

Berdasarkan pendapat diatas dapat dikatakan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) ialah jenis pembelajaran dengan mengajarkan rancangan dan pengetahuan dalam bidang geografi, ekonomi, sosiologi, dan sains untuk diterapkan pada kehidupan sehari-hari agar bisa memberikan wawasan dan pemahaman kepada peserta didik.

c. Materi Pelajaran IPAS

Materi tentang keanekaragaman hayati flora dan fauna di Indonesia dijelaskan mengenai pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) SD kelas V bab 5 membahas materi tentang keanekaragaman hayati flora dan fauna di Indonesia. Tujuannya agar siswa mengenal tentang konsep dasar dalam materi keanekaragaman hayati flora dan fauna di Indonesia dalam interaksi sehari-hari.

Pada keanekaragaman hayati flora dan fauna di Indonesia ialah keragaman makhluk hidup di bumi yang dibagi menjadi 3 tingkatan, yaitu gen, spesies, hingga ekosistem. Menurut Wallace dan Weber dalam (Kusmana & Hikmat, 2015) flora (begitu juga fauna) Indonesia dapat dibagi atas tiga bagian geologi adalah:

1. Flora Sunda, yang mencakup tumbuhan terdiri dari Jawa, Sumatera, Kalimantan, dan Bali. Flora pada pulau tersebut terdapat di bawah flora Asia, dan memiliki ciri-ciri yang mirip dengan flora benua Asia,

yang dikenal dengan Flora Asiatis dengan penguasaan pada jenis tumbuhan yang berasal pada berhabitus pohon dari suku Dipterocarpaceae.

2. Flora Dataran Sahul, melingkupi dari Papua dan daerah yang terletak didekatnya. Tumbuhan yang ada pada daerah tersebut berada pada pengaruh wilayah tanaman asli Australia dan dikenal sebagai Flora Australia karena dikuasai melalui spesies tumbuhan yang terutama bersal dari suku Araucariaceae dan myrtaceae.
3. Flora Daerah Peralihan terdiri dari Sulawesi, Maluku, dan Nusa Tenggara yang berada dibawah pengaruh benua Asia dan Australia, mempunyai flora yang dikuasai melalui jenis suku Araucariaceae, Myrtaceae, dan Verbenaceae.

B. Penelitian yang Relevan

Mengenai penelitian relevan mengakomondasikan dan menjadi dasar bagi penelitian berikutnya dengan memanfaatkan pada temuan pada penelitian sebelumnya. Beberapa kajian yang sudah diterapkan berbagai studi meliputi :

1. Menurut (Vemi, 2024) dengan penelitian ini berjudul “Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Magnet Listrik Dan Teknologi Untuk Kehidupan Di Sekolah Dasar Negeri 02 Jaten Tahun Pelajaran 2024/2025”. Studi mengenai penyampaian adanya peningkatan dalam hasil belajar dikerjakan secara 2 siklus. Berdasarkan siklus I

menghasilkan nilai 70% golongan klasifikasi cukup, dilanjutkan siklus II dengan mendapatkan 87% meraih Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran(KKTP). Mengenai rangkuman dalam penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) mampu meningkatkan hasil belajar kelas V mata pelajaran IPAS materi magnet listrik dan teknologi untuk kehidupan di SD Negeri 02 Jaten tahun pelajaran 2024/2025.

2. Menurut (Mangangantung et al., 2023) dengan penelitian yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas IV Di Karya Thayyibah Mambro”. Penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan pada kreativitas dan hasil belajar. Yang dibuktikan pada tahap prasiklus, siklus I, siklus II ialah melalui hasil awal sebesar 14,29%, lalu pada siklus ke I sebesar 57%, siklus ke II mengalami peningkatan sebesar 85,71%. Sedangkan pada kreativitas belajar menggunakan model Pembelajaran *Project Based Learning* pada siklus I mencapai 51,92% termasuk golongan rendah dan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 75,14% dengan kategori kreativitas tinggi. Jadi bisa disimpulkan dalam menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dalam proses pembelajaran bisa meningkatkan kreativitas dan hasil belajar IPA siswa kelas IV di SD Karya Thabiyyah Mamboro.
3. Penelitian menurut (Sulistiyani, 2021) yang berjudul “Implementasi Model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) Untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Kelas V A SDN Jajartunggal 1 Surabaya Pada

Mata Pelajaran IPAS Materi Mata Pelajaran IPAS Materi Makan Dan Dimakan”. Dalam penelitian menunjukan adanya peningkatan Kreativitas. Dibuktikan pada tahap siklus I ke siklus II kreativitas siswa rata-rata meningkat 50% menjadi 80%. Begitu juga meningkatkan kreativitas siswa dalam menghasilkan produk meningkat dari 80% menjadi 80%. Disisi lain hasil belajar siswa kategori sempurna sebanyak 20 siswa dan 3 siswa yang belum tuntas. Dijabarkan mengenai model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) mampu menaikkan kreativitas peserta didik kelas V A di A SDN Jajartunggal 1 Surabaya.

Penelitian di atas memiliki kesamaan dalam melakukan studi Tindakan Kelas (PTK) menerapkan model PjBL agar meningkatkan kreativitas dan hasil belajar murid Sekolah Dasar, akan tetapi perbedaannya terletak pada lokasi dan obyek penelitiannya.

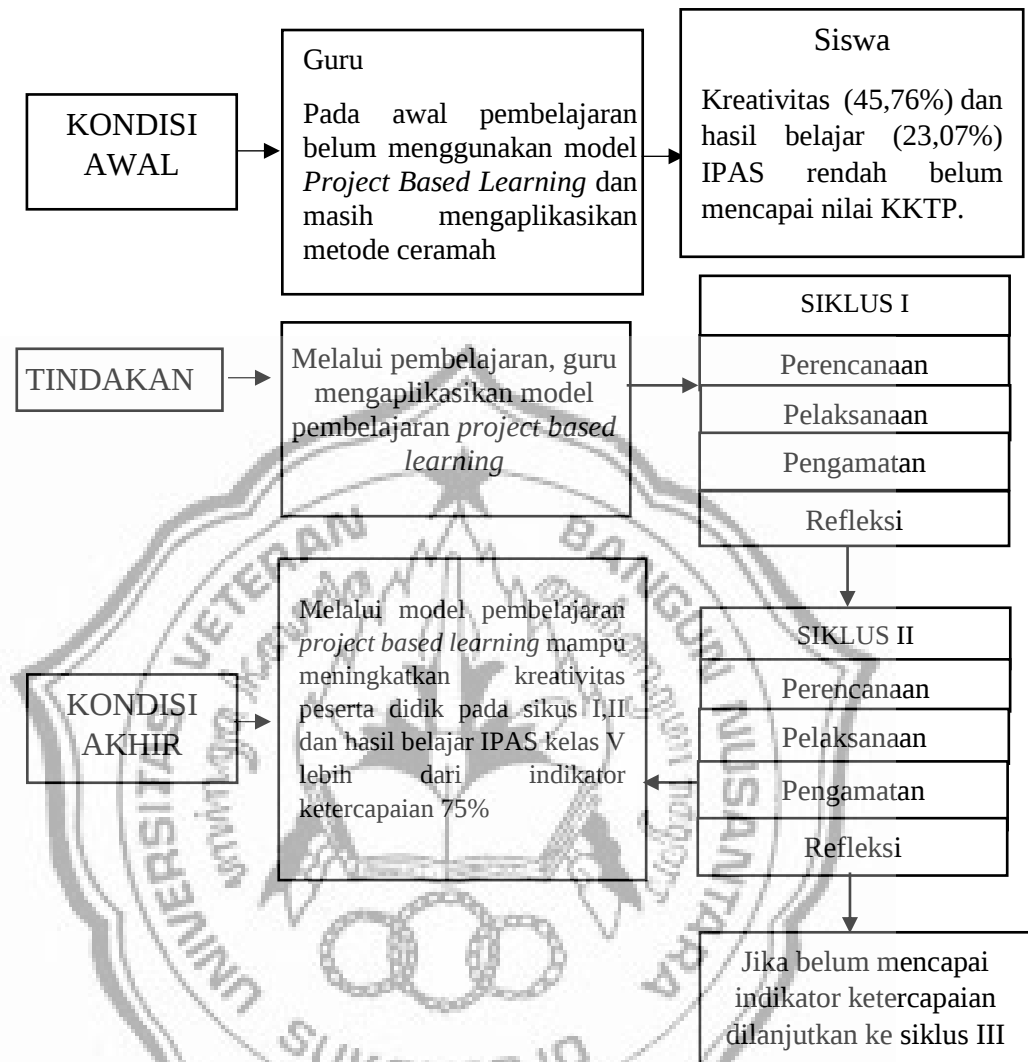
C. Kerangka Berpikir

Pada kelas V SD Negeri Kenokorejo 02 masih mempunyai nilai yang rendah dalam pembelajaran IPAS mengenai keanekaragaman hayati, hal ini ditunjukan pada kondisi semula kreativitas dan hasil belajar siswa yang masih perlu di tingkatkan. Dari 13 peserta didik hanya 9 siswa yang memperoleh nilai diatas KKTP. Hasil belajar tersebut masih rendah di sebabkan karena kurangnya mengungkapkan ide atau gagasan yang membuat siswa tidak memiliki keberanian untuk mengungkapkan didepan kelas.

Dalam mengatasi masalah tersebut, diperlukannya penerapan model pembelajaran PjBL yang melibatkan siswa agar bisa belajar dan menyelesaikan masalah. Dengan dihadapkan pada proyek yang nyata, peserta didik dapat termotivasi pada kehidupan sehari-hari dengan tugas dan pertanyaan yang menantang agar bisa mengembangkan potensi diri. Dalam *Project Based Learning* ini siswa terlibat secara langsung dan antusias selama tahap pembelajaran. PjBL ialah pembelajaran imajinatif tertuju pada siswa, menggunakan proyek dengan nyata, kreativitas, kolaborasi, dan meningkatkan kepercayaan diri peserta didik.

Berdasarkan penyajian diatas, bisa disimpulkan mengenai *Project Based Learning* bisa meningkatkan kreativitas dan hasil belajar peserta didik mata pelajaran IPAS materi keanekaragaman hayati flora dan fauna di Indonesia di kelas V SD Kenokorejo 02.



Bagan 2. 1 Kerangka Berpikir**D. Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan teori dan kerangka berpikir di atas maka hipotesis tindakan pada penelitian tindakan kelas adalah dengan menerapkan Model *Project Based Learning* (PjBL) bisa meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa kelas V mata pelajaran IPAS di SD Negeri Kenokorejo 02 tahun ajaran 2024/2025”.