
**PENGARUH MODEL *PROJECT BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA LILIN
PLASTISIN TERHADAP KREATIVITAS SISWA PADA PELAJARAN IPAS SD
NEGERI KEBAHARAN 2**

Rizka Aulia Maharani¹, Uvia Nursehah², Avi Valentri³

^{1,2,3}Universitas Primagraha

Email: aularizka450@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Model *Project Based Learning* berbantuan Media Lilin Plastisin terhadap Kreativitas Siswa pada Pelajaran IPAS SD Negeri Pegadingan 1. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain *quasi experiment*, menggunakan bentuk *Pretest-Posttest Control Group Design*. Subjek penelitian terdiri dari satu kelas, yaitu kelas eksperimen sebanyak 18 siswa dan kelas kontrol sebanyak 18 siswa. Data diperoleh melalui tes *pretest* dan *posttest*, kemudian dianalisis menggunakan uji-*t independent sample*. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan nilai signifikansi $0,004 < 0,05$. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa Model *Project Based Learning* berbantuan Media Lilin Plastisin terhadap Kreativitas Siswa berpengaruh positif terhadap Kreativitas Siswa. Temuan ini sejalan dengan teori kognitif yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar.

Kata Kunci: Model *Project Based Learning*, Media Lilin Plastisin, Kreativitas Siswa, Teori Kognitif, Siswa Sekolah Dasar.

Abstract: This study aims to determine the effect of the *Project Based Learning* Model assisted by Plasticine Wax Media on Student Creativity in Science Lessons at Pegadingan 1 Elementary School. The research method used was quantitative with a *quasi-experimental design*, using a *Pretest-Posttest Control Group Design*. The research subjects consisted of one class: an experimental class with 18 students and a control class with 18 students. Data were obtained through pretests and posttests, then analyzed using an independent sample *t-test*. The results showed a significant difference between the posttest results of the experimental and control classes with a significance value of $0.004 < 0.05$. Based on these results, it can be concluded that the *Project Based Learning* Model assisted by Plasticine Wax Media has a positive effect on Student Creativity. This finding is in line with cognitive theory which emphasizes the importance of active student involvement in the learning process.

Keywords: *Project Based Learning* Model, Plasticine Wax Media, Student Creativity, Cognitive Theory, Elementary School Students.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan rencana atau metode Penerapan metode mengajar dan belajar untuk Mendapatkan hasil sehingga siswa ini mampu aktif mengembangkan potensi yang dituntut dari mereka dan masyarakat. Pendidikan merupakan upaya yang terarah dan terencana dengan baik untuk membangun Proses pembelajaran dan lingkungan belajar yang memotivasi siswa untuk secara aktif mewujudkan potensi mereka. Mereka diharapkan Memiliki kemampuan yang diperlukan untuk kehidupan pribadi, masyarakat, pelayanan kepada negara dan bangsa, serta kepribadian positif, pengendalian diri, dan kekuatan spiritual, kemampuan, dan karakter asli (Hermanto, 2020).

Untuk menciptakan sumber daya manusia berkualitas tinggi di Indonesia yang dapat membantu pertumbuhan negara, harus dilakukan upaya untuk meningkatkan taraf pendidikan bagi siswa di semua jenjang pendidikan. Kurikulum, materi pembelajaran, dan media pembelajaran semuanya berdampak pada upaya peningkatan taraf pendidikan, dan model perbaikan selalu menjadi model pengajaran, media pembelajaran, model Pembenahan selalu model pengajaran. Maka dari itu, pendidikan sekolah dasar bertujuan untuk menumbuhkan kapasitas anak-anak dalam pemecahan masalah yang kreatif selain pemahaman materi mereka (Muqodas, 2015).

Kreativitas Merupakan hal penting bagi anak-anak terutama di masa sekarang ini, dunia semakin berkembang, kesuksesan hanya dapat dicapai oleh generasi yang memiliki kemampuan kreatif Selain itu Dengan kreativitas, banyak masalah dan tantangan dalam hidup memerlukan kemampuan untuk beradaptasi secara aktif, kreatif, dan cermat dalam menemukan solusi yang inovatif secara efisien dan efektif. Kreativitas siswa adalah kemapuan siswa untuk menemukan dan menghasilkan ide, metode, dan model baru yang membantu mereka dalam perjalanan pendidikan mereka. Selain itu, dicatat bahwa Hal-hal baru tidak selalu menjadi Salah satu hal pertama yang pernah diamati. Sebaliknya, siswa imajinatif akan mencari tautan, kombinasi, dan konstruksi baru yang berbeda dari situasi lama dalam beberapa cara. Oleh karena itu, kebaruan adalah sesuatu yang baru (Kenedi, 2017).

Kreativitas dalam Pembelajaran IPAS merupakan keterampilan komponen penting yang perlu dikembangkan. Siswa yang sangat ingin tahu lebih cenderung menjadi inovatif. Siswa dituntut untuk memahami dan menghasilkan tanggapan dengan cara unik mereka sendiri dengan menggunakan kreativitas mereka. Dalam proses pembelajaran IPAS, pentingnya

pengembangan kreativitas tinggi karena kreativitas memiliki nilai sangat berharga dalam keberadaan manusia. Menjadi kreatif bukanlah hanya muncul secara kebetulan, melainkan merupakan hasil dari usaha dan dedikasi yang besar. Pada era abad ke-21, kreativitas diakui menjadi salah satu dari tujuh kompetensi inti pembelajaran yang sangat krusial, dan memiliki urgensi khusus dalam konteks pendidikan modern yang memerlukan dorongan dan ketertarikan khusus (Sudarta, 2022).

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi pembelajaran IPAS di Kelas VI SDN Kebaharan 2 disimpulkan bahwa kapasitas anak-anak untuk berpikir kreatif belum ditingkatkan oleh kegiatan pembelajaran IPAS di kelas VI. Yaitu adanya kecenderungan dalam proses pembelajaran Siswa tidak mengajukan pertanyaan saat mereka belajar, sehingga siswa kurang terlibat secara aktif. Kemudian, Siswa jarang memberikan pendapat apapun saat pembelajaran. Hanya beberapa siswa yang antusias dan merespon guru saat pembelajaran sehingga banyak ide-ide atau gagasan siswa yang belum tersampaikan pada pembelajaran. Karena mereka lebih terbiasa mengingat konsep atau materi IPAS, siswa tidak dapat menanggapi pertanyaan tertulis atau lisan dari guru menggunakan bahasa dan pemahaman mereka sendiri. Sebab Siswa masih tertuju pada buku paket, sehingga siswa tidak dapat membuat ide mereka sendiri atau menemukan solusi untuk masalah yang disajikan guru. Guru masih menggunakan cara mengajar yang cenderung satu arah, sehingga siswa lebih banyak diam dan hanya menerima informasi tanpa diberi ruang untuk berpikir, berdiskusi, atau mengekspresikan ide mereka. Akibatnya, siswa menjadi pasif, kurang tertantang untuk bertanya atau menyampaikan pendapat, dan tidak terbiasa berpikir secara mandiri maupun kreatif selama pembelajaran berlangsung. Hal-hal diatas diperkuat dengan pernyataan guru kelas VI pada saat wawancara yang menyatakan tingkat kreativitas siswa masih rendah.

Berdasarkan permasalahan yang diidentifikasi, peneliti mampu mengatasi permasalahan tersebut dengan memperkenalkan berbagai macam bentuk Model pembelajaran yang sesuai untuk materi ajar pada siswa kelas VI, khususnya di pelajaran IPAS. Memilih model pembelajaran yang menarik bagi siswa saat menyajikan materi IPAS itu sulit; Guru harus berhati-hati dalam memilih dan mempraktikkan strategi pembelajaran yang meningkatkan karakteristik mata pelajaran yang diajarkan. Maka dari itu, peneliti harus memilih pendekatan pengajaran yang mendorong siswa untuk berkreasi dengan konten yang mereka pelajari. Agar materi pengajaran dapat diterapkan dalam kehidupan nyata, siswa harus dapat memahami dan

menguasainya melalui pembelajaran yang tepat. Jika kegiatan belajar mengajar sejalan dengan perkembangan intelektual anak, belajar akan lebih berhasil (Abdullah, 2017).

Model *Project Based Learning* (PjBL) adalah salah satu yang dapat digunakan dalam situasi ini di SDN Kebahan 2 dalam Materi IPAS. Penerapan model pembelajaran PJBL dapat menjadi solusi efektif. Dalam model tersebut, Peserta Didik akan berpartisipasi penuh dalam kegiatan proyek berkelompok yang mengarah pada pembuatan produk atau karya Akhirnya. (PjBL) adalah salah satu metode pengajaran inovatif yang menggunakan proyek, kegiatan, dan sumber daya pendidikan untuk memungkinkan Siswa berkolaborasi dalam kelompok, berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dan latihan pemecahan masalah, serta menghasilkan hasil yang positif (Ovartadara et al., 2023).

Peran penggunaan media menjadi unsur penting untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan. Tentunya untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik harus menghadirkan peran teknologi yang semakin hari semakin maju. Tujuan adanya media pembelajaran ini dapat mengarahkan siswa supaya mendapatkan kemudahan dalam proses pembelajaran. Dengan menggabungkan model pembelajaran yang menarik dan media pembelajaran sebagai pendukung, akan memberikan pembelajaran yang bermakna dan siswa tentunya termotivasi untuk lebih giat belajar Media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan kegiatan pembelajaran akan menciptakan suatu kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien sehingga materi yang disampaikan oleh guru kepada siswa bisa diserap secara optimal. (Junaidi, 2019).

plastisin merupakan suatu jenis permainan yang membutuhkan keahlian motorik halus dan membutuhkan kretivitas yang tinggi, sebab dalam permainan ini anak dapat membentuk dan membuat jenis benda. Ismail menjelaskan bahwa platisin merupakan salah satu media yang mudah digunakan oleh anak, multiguna, murah dan mudah mendapatkannya, aman dan tidak membahayakan, awet dan tahan lama, dapat digunakan individu atau klasikal, warna menarik dapat dikombinasikan, memiliki kesesuaian ukuran,serta elastis dan ringan (Mustiani et al., 2023).

Stimulus diberikan oleh pendidik, juga orang tua di sekolah dan di rumah. Permainan plastisin membantu proses perkembangan motorik halus anak berkembang secara optimal. Perkembangan motorik halus anak yang optimal menjadi penentu keterampilan menulis anak. Bermain dengan plastisin dapat melatih kelenturan pergelangan tangan dan koordinasi tangan-

mata, sehingga kemampuan motorik halus anak dapat ditingkatkan untuk mempersiapkan penulisan simbol ke jenjang selanjutnya.(Prasetyanti dalam Nuareni et al., 2023).

Meskipun model *Project Based Learning* (PjBL) telah banyak digunakan dalam berbagai konteks pembelajaran dan terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan abad 21 seperti kolaborasi dan pemecahan masalah, penelitian yang secara spesifik mengkaji efektivitas PjBL dalam meningkatkan kreativitas siswa sekolah dasar, khususnya pada pelajaran IPAS, masih tergolong terbatas. Sebagian besar studi sebelumnya cenderung menyoroti hasil belajar kognitif secara umum, bukan pada aspek kreativitas yang lebih mendalam, seperti kemampuan menghasilkan ide orisinal, berpikir fleksibel, dan menciptakan produk nyata dari proses berpikir. Selain itu, belum banyak penelitian yang mengintegrasikan model PjBL dengan media konkret dan manipulatif seperti lilin plastisin, terutama pada siswa kelas VI sekolah dasar yang sedang berada dalam fase perkembangan berpikir operasional formal, di mana kemampuan berpikir abstrak dan kreatif mulai berkembang lebih matang. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kontribusi baru dalam menjawab kebutuhan pendekatan pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan potensi kreatif siswa melalui kegiatan proyek yang menyenangkan dan bermakna.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “pengaruh model *project based learning* berbantuan media Lilin Plastisin terhadap kreativitas siswa pada Pelajaran IPAS Kelas VI SDN KEBAHARAN 2”.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi experiment*, yaitu eksperimen semu yang pengambilan sampel yang terarah. *Purposive sampling* ini dipilih melalui penggunaan pengambilan sampel yang terarah. *Purposive sampling* adalah pendekatan sampel acak di mana peneliti menemukan identitas unik yang sesuai dengan tujuan penelitian dan diharapkan untuk menjawab kasus penelitian untuk menjamin bahwa ilustrasi diakui (Lenaini, 2021). *Purposive sampling* digunakan oleh peneliti karena ia sudah menyadari permasalahan di kelas VI SDN Kebakaran 2, termasuk fakta bahwa beberapa siswa kelas VI dalam pengajaran IPAS masih kurang. Desain yang digunakan adalah *Pretest-Posttest Control Group Design*, yaitu membandingkan dua kelompok (kelas eksperimen dan kelas kontrol) yang diberi perlakuan berbeda untuk melihat efek perlakuan terhadap variabel terikat.

Penelitian dilakukan di SD Negeri Kebakaran 2 yang berlokasi Penelitian ini

dilaksanakan di SDN Kebaharan 2, yang beralamat di Jl. Samaun Bakri Lopang Gede, Kecamatan Serang, Kota Serang, Banten 42111 dengan jangka waktu penelitian dilaksanakan dari bulan Maret sampai dengan bulan Agustus. Subjek penelitian adalah siswa kelas VI, yang terdiri dari satu kelas, kelas eksperimen berjumlah 18 siswa, diberikan perlakuan berupa pembelajaran IPAS dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL). Kelas kontrol berjumlah 18 siswa, diberikan pembelajaran IPAS menggunakan Metode Ceramah.

Instrumen penelitian berupa Angket dengan jumlah 20 pernyataan, disusun berdasarkan empat indikator kreativitas siswa; (1) *Fluency* (berpikir lancar), (2) *Flexibility* (berpikir luwes) (3) *Originality* (keaslian), dan (4) *Elaboration* (elaborasi). Angket telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, serta telah diuji coba terbatas untuk mengetahui tingkat reliabilitas dan validitasnya. Data yang dikumpulkan berupa nilai *pretest* dan *posttest* dari kedua kelompok. Sebelum analisis dilakukan, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas menggunakan uji Shapiro-wilk dan uji homogenitas menggunakan uji Levene untuk memastikan data memenuhi asumsi parametrik. Setelah itu, analisis data dilakukan dengan uji-t independent sample menggunakan bantuan software SPSS. Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan signifikan antara hasil *posttest* kelas eksperimen dan kontrol.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil *pretest* menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 64,7%, dengan nilai tertinggi 80 dan terendah 40. Sementara itu, kelas kontrol memiliki rata-rata 65,2%, nilai tertinggi 82, dan nilai terendah 38. Nilai *pretest* kedua kelas tidak berbeda signifikan, sehingga dapat disimpulkan bahwa kondisi awal kedua kelompok relatif setara.

Setelah dilakukan pembelajaran dengan perlakuan yang berbeda selama tiga kali pertemuan, *posttest* dilakukan untuk mengukur Kreativitas siswa. Hasil *posttest* menunjukkan peningkatan yang lebih tinggi pada kelas eksperimen, dengan rincian sebagai berikut, Rata-rata kelas eksperimen 72%, Rata-rata kelas kontrol 64,2%, Nilai tertinggi kelas eksperimen 100, Nilai tertinggi kelas kontrol 90, Nilai terendah kelas eksperimen 60, Nilai terendah kelas kontrol 50. Hasil uji-t independent sample menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,004, yang berarti lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara Model *Project Based Learning* berbantuan Media Lilin

Plastisin dengan yang tidak menggunakannya.

B. Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Model *Project Based Learning* berbantuan Media Lilin Plastisin memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap Kreativitas siswa kelas VI SD. Hal ini ditunjukkan dari peningkatan nilai yang jauh lebih besar pada kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol.

Temuan ini sejalan dengan teori kognitif yang menyatakan bahwa *Project Based Learning* atau kegiatan berfungsi sebagai media dalam model pembelajaran berbasis proyek. Untuk menciptakan berbagai hasil pembelajaran, instruktur memberikan tugas kepada kelas untuk menafsirkan, mensintesis, menyelidiki, dan mengevaluasi data (Fiana et al., 2019).

Selain itu, tampilan visual dan format interaktif dari media Lilin Plastisin dapat meningkatkan motivasi dan kreativitas siswa dalam minat belajar siswa. Tujuannya adalah untuk mendorong siswa berpikir kritis, kreatif, inovatif, serta terlibat dalam kegiatan yang positif dan bermakna. Hal ini menjadikan pembelajaran lebih hidup dan bermakna bagi siswa. Penelitian ini memperkuat hasil-hasil penelitian sebelumnya, Penerapan model pembelajaran PJBL dapat menjadi solusi efektif. Dalam model tersebut, Peserta Didik akan berpartisipasi penuh dalam kegiatan proyek berkelompok yang mengarah pada pembuatan produk atau karya Akhirnya. seperti yang dilakukan oleh (Ovartadara et al., 2023) yang menyatakan bahwa (PjBL) adalah salah satu metode pengajaran inovatif yang menggunakan proyek, kegiatan, dan sumber daya pendidikan untuk memungkinkan Siswa berkolaborasi dalam kelompok, berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dan latihan pemecahan masalah, serta menghasilkan hasil yang positif. Oleh karena itu, penggunaan model dan media ini sebaiknya dibarengi dengan pelatihan guru dan fasilitas yang memadai agar dapat berjalan optimal.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Model *Project Based Learning* berbantuan Media Lilin Plastisin memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap Kreativitas Siswa kelas VI SD Negeri Kebaharan 2. Hal ini terlihat dari perbedaan skor *posttest* yang secara statistik bermakna antara kelompok eksperimen yang menggunakan Model *Project Based Learning* Berbantuan Media Lilin Plastisin dan kelompok kontrol menggunakan metode ceramah.

Kreativitas yang dimaksud mencakup empat indikator utama, yaitu kelancaran berpikir (fluency), keluwesan berpikir (flexibility), keaslian (originality), dan elaborasi (elaboration).

Sebelum perlakuan diberikan, siswa cenderung pasif, kurang berani mengemukakan pendapat, dan jarang menghasilkan ide baru. Proses pembelajaran lebih banyak bersifat satu arah dengan dominasi penjelasan guru, sehingga siswa hanya menjadi penerima informasi tanpa diberi ruang untuk bereksplorasi. Kondisi ini berdampak pada rendahnya tingkat kreativitas siswa.

Melalui penerapan PjBL, siswa dilibatkan secara aktif dalam merancang dan melaksanakan proyek yang relevan dengan materi pelajaran. Media lilin plastisin digunakan sebagai sarana untuk mengekspresikan ide dan imajinasi secara nyata, sehingga siswa dapat membuat produk pembelajaran yang unik dan variatif. Proses ini mendorong siswa untuk bekerja sama, saling bertukar pendapat, mencoba ide baru, dan memecahkan masalah secara kreatif.

Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, di mana kelas eksperimen mengalami peningkatan skor kreativitas yang lebih tinggi. Hal ini mengindikasikan bahwa kombinasi PjBL dan media lilin plastisin tidak hanya membantu siswa memahami materi secara lebih baik, tetapi juga mengasah keterampilan berpikir kreatif mereka.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model PjBL berbantuan media lilin plastisin merupakan strategi pembelajaran yang efektif, menyenangkan, dan relevan untuk meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran IPAS. Guru dianjurkan untuk memanfaatkan model dan media ini sebagai alternatif inovatif dalam proses pembelajaran, terutama untuk materi yang memerlukan keterlibatan aktif dan keterampilan berpikir kreatif siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah. (2017). 45-83-1-Sm. *Edureligia*, 1(1), 45–62.
<https://www.ejournal.unuja.ac.id/index.php/edureligia/article/download/45/41>
- Fiana, R. O., Relmasira, S. C., & Hardini, A. T. A. (2019). Perbedaan Penerapan Model Project Based Learning Dan Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas 4 Sd. *Jurnal Basicedu*, 3(1), 157–162. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i1.108>
- Hermanto, B. (2020). Perekayasa sistem pendidikan nasional untuk mencerdaskan

-
- kehidupan bangsa. *Foundasia*, 11(2), 52–59.
<https://doi.org/10.21831/foundasia.v11i2.26933>
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56.
<https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Kenedi. (2017). Pengembangan Kreativitas Siswa Dalam Proses Pembelajaran Di Kelas II Smp Negeri 3 Rokan IV Koto. *Suara Guru : Jurnal Ilmu Pendidikan Sosial, Sains, Dan Humaniora*, 3(2), 329–347.
- Lenaini, I. (2021). Teknik Pengambilan Sampel Purposive Dan Snowball Sampling. *HISTORIS: Jurnal Kajian, Penelitian & Pengembangan Pendidikan Sejarah*, 6(1), 33–39. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/historis>
- Muqodas, I. (2015). Mengembangkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar. *Metodik Didaktik: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 9(2), 25–33.
<https://ejournal.upi.edu/index.php/MetodikDidaktik/article/viewFile/3250/2264>
- Mustiani, N., MY., M., & Hayat, N. (2023). Kegiatan Bermain Plastisin dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Journal of Educational Research*, 2(1), 31–42. <https://doi.org/10.56436/jer.v2i1.200>
- Nuareni, I., Nuriska, S., & Fitrunnisa, S. (2023). Permainan Lilin Plastisin Sebagai Stimulasi Motorik Halus Anak dalam Persiapan Menulis. *Indonesian Journal of Society Engagement*, 3(3), 155–163. <https://doi.org/10.33753/ijse.v3i3.111>
- Ovartadara, M., Firman, & Desyandri. (2023). Penerapan Model Project Based Learning Dalam Meningkatkan Komunikasi Matematis Siswa Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(2), 2667–2678.
<https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i2.579>