Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar
Volume 3, Juli 2022
ISSN: 2621-8097 (Online)
The article is published with Open Access at: http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA ANIMASI TERHADAP KEMAMPUAN BERFIKIR KREATIF SISWA SEKOLAH DASAR

Novita Ratnasari, Universitas PGRI Madiun
Rissa Prima Kurniawati, S.Pd.,M.Pd, Universitas PGRI Madiun
Ellys Mersina Mursidik, S.Pd.,M.Pd, Universitas PGRI Madiun

novita_1802101059@mhs.unipma.ac.id

Abstract: This study aims to describe the influence of the use of project-based learning models assisted by animation media on the creative thinking ability of elementary school students. The research used is quantitative research with experimental methods. For research design using Posttest Only Control Design. The population of this study was grade V students from SDN 05 Madiun Lor. The study sample was 50 grade V students of SDN 05 Madiun Lor. The sample collection technique used is simple random sampling. The method of data collection uses tests and documentation. Followed by prerequisite tests used for normality tests and homogeneity tests. For hypothesis testing using the t-test. Based on the results of the study obtained thitung > from ttabel or. 55,453 > 2,063 then H1 is accepted. Thus, it can be concluded that there is an influence on the use of project-based learning models assisted by animation media on the creative thinking ability of elementary school students.

Keywords: Project-based learning model, creative thinking ability, animation media

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan model pembelajaran *project based learning* berbantuan media animasi terhadap kemampuan berfikir kreatif siswa sekolah dasar. Penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Untuk desain penelitian menggunakan *Posttest Only Control Design*. Populasi dari penelitian ini adalah siswa kelas V dari SDN 05 Madiun Lor. Sampel penelitian adalah 50 siswa kelas V SDN 05 Madiun Lor. Teknik pengumpulan sampel yang digunakan adalah *simple random sampling*. Metode pengumpulan data menggunakan tes dan dokumentasi. Dilanjutkan dengan uji prasyarat yang digunakan untuk uji normalitas dan uji homogenitas. Untuk uji hipotesis menggunakan uji-t. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh thitung > dari ttabel atau. 55,453 > 2,063 maka H1 diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *project based learning* berbantuan media animasi terhadap kemampuan berfikir kreatif siswa sekolah dasar.

Kata kunci: Model pembelajaran project based learning, kemampuan berfikir kreatif, media animasi

Copyright ©2022 Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar
Published by Universitas PGRI Madiun. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal pokok yang akan menopang kemajuan suatu bangsa. Kemajuan suatu bangsa dapat diukur dari kualitas dan sistem pendidikan yang ada. Suatu negara dianggap jauh dan tertinggal dari negara lain, ketika kualitas pendidikannya rendah. Kualitas pendidikan di Indonesia ini sangat memprihatinkan (Kadi & Awwaliyah, 2017). Pendidikan di sekolah dasar merupakan jenjang pendidikan formal pertama yang akan menentukan arah pengembangan potensi peserta didik (Wuryandani et al, 2014). Pada dasarnya, siswa SD memiliki rasa ingin tahu, respon terhadap masalah dan minat untuk memahami fenomena secara bermakna. Tentunya karakteristik siswa SD tidak terlepas dari dunia bermain. Ada baiknya kebiasaan bermain anak dapat merangsang anak untuk mengembangkan kreativitasnya. Dalam hal pendidikan di sekolah dasar, kreativitas pada dasarnya berkaitan dengan upaya mengenali dan memecahkan masalah yang dihadapi secara efektif dan etis. Oleh karena itu, penekanan pada kemampuan berpikir kreatif di tingkat sekolah dasar menjadi penting agar siswa memiliki kreativitas yang tinggi, maka di sekolah dasar perlu mengembangkan kemampuan berfikir kreatif.

Berpikir kreatif adalah tahap berpikir dengan mengadaptasi jawaban yang baik dan benar untuk membantu siswa melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda dan mampu melahirkan banyak ide, proses berpikir melibatkan banyak tahap dan dalam pola yang bergantian atau saling melengkapi (Wulandari et al., 2019). Permasalahan yang dihadapi guru adalah mengarahkan siswa untuk mau belajar, tidak hanya belajar mendengarkan penjelasan guru, tetapi mereka ikut aktif mengikuti proses pembelajaran (Pane & Darwis Dasopang, 2017). Peningkatan pembelajaran dilakukan berdasarkan permasalahan yang dihadapi guru. Guru bertugas mengembangkan proses pembelajaran di kelas. Guru refleksikan dan mengevaluasi keberlangsunganpembelajaran. Melalui refleksi dan evaluasi, guru dapat mengeksplorasi permasalahan yang terjadi sehingga dapat menemukan solusi.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara guru kelas V SDN 05 Madiun Lor bahwa di sekolah tersebut pada saat pembelajaran berlangsung biasa memakai metode ceramah dan tanya jawab saja. Pembelajaran didominasi oleh guru, sehingga siswa menjadi kurang aktif dalam pembelajaran. Aktivitas dalam pembelajaran yang berlangsung juga masih rendah. Banyak siswa yang menolak untuk maju ke depan kelas karena siswa masih malu-malu menyampaikan ide-ide mereka. Hal itu menyebabkan kemampuan berfikir kreatif siswa kurang baik, selain itu penggunan media pembelajaran juga masih kurang. Selama proses pembelajaran berlangsung siswa cenderung tidak memperhatikan guru dan hanya beberapa siswa saja yang aktif dalam kelas. Ada beberapa siswa yang tidak memahami materi yang diberikan oleh guru, salah satunya dalam pemecahan masalah. Pengkondisian lingkungan kelas sangat kurang, karena tidak ada media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa. Oleh karena itu guru harus bisa membuat pembelajaran yang menarik dengan cara membuat pembelajaran berlangsung secara menyenangkan. Siswa akan senang jika memahami apa yang dipelajarinya. Salah satu model pembelajaran yang saat ini digunakan adalah model *project based learning.*

Model Project Based Learning" (PjBL) merupakan model pembelajaran yang melibatkan siswa didalam suatu proyek berdasarkan suatu masalah dan pada akhirnya siswa dapat menghasilkan suatu karya nyata (Suciani, 2018). Model pembelajaran berbasis proyek ini mencangkup kegiatan pemecahan masalah, pengambilan keputusan, keterampilan inkuiri dan keterampilan membuat karya. Siswa hendaknya berfokus pada pemecahan masalah atau pertanyaan yang menuntun mereka untuk memahami konsep dan prinsip yang terkait dengan proyek. Pembelajaran *Project Based Learning* dapat meningkatkan motivasi, meningkatkan keterampilan pemecahan masalah, meningkatkan kolaborasi dan meningkatkan keterampilan manajemen sumber daya, selain *Project Based Learning* dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif dan prestasi siswa. Untuk mendukung penerapan model *Project Based Learning* maka salah satu media yang dapat digunakan adalah media animasi.

Animasi adalah gambar yang dibuat dengan menggunakan teknik tertentu sehingga gambar menjadi seolah-olah bergerak ketika dilihat melalui mata (Arianti, 2018). Menggunakan animasi dalam pembelajaran akan dapat membuat pembelajaran lebih bermakna. Kelebihan penggunaan media animasi dalam pembelajaran adalah menghilangkan hambatan intelektual untuk belajar, membantu mengatasi hambatan fisik tertentu pada siswa, menghadirkan berbagai peristiwa dalam kontinuitas untuk memberikan pengalaman visual khusus dalam rangka pemahaman yang lebih mendalam, memungkinkan siswa untuk menciptakan tindakan nyata atau membayangkan suatu kejadian atau proses dan berguna untuk mengevaluasi pengetahuan siswa atau kemampuan analisis mereka dalam pembelajaran materi tertentu. Melihat permasalahan yang terjadi di kelas V SDN 05 Madiun Lor, agar suatu sistem pembelajaran dapat tercapai dan berhasil, peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul Pengaruh Model *Project Based Learning* berbantuan Media Animasi terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif siswa Sekolah Dasar.

METODE

Penelitian yang diadakan adalah termasuk sebuah penelitian eksperimen yang bertujuan untuk mencari pengaruh dari suatu perlakuan dalam kondisi yang telah terkendali. Dalam melakukan penelitian eksperimen menggunakan dua kelas sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penelitian ini menggunakan model pembelajaran *project based learning* berbantuan media animasi bertujuan untuk mengetahui kemampuan berfikir kreatif siswa apakah ada pengaruh dari pada menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Dari dua kelas yang diambil, yaitu ada kelas eksperimen diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran baru yakni dengan menggunakan model pembelajaran *project based learning*. Sedangkan untuk kelas kontrol diberi perlakuan dengan cara biasa tanpa melibatkan model pembelajaran apapun. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 05 Madiun Lor. Pengambilan sampel menggunakan simple random sampling. Dari sekolah yang telah dipilih ditetapkan bahwa kelas VA sebagai kelas eksperimen dan kelas VB sebagai sebagai kelas kontrol. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah melalui tes dan dokumentasi. Uji prasyarat analisis yang digunakan untuk uji normalitas adalah uji *liliefors* dan untuk uji homogenitas menggunakan uji-f. Untuk uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji-t.

HASIL PENELITIAN

Deskripsi hasil analisis data pada penelitian ini dalam kelas kontrol dan kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran project based learning berbantuan media animasi terhadap kemampuan berfikir kreatif siswa sekolah dasar.

Gambar 1. Grafik Perbandingan Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Berdasarkan tabel diatas terlihat bahwa nilai *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat disimpulkan bahwa nilai *posttest* pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol, karena pada kelas ekperimen saat pembelajaran menggunakan model pembelajaran project based learning berbantuan media animasi.

Tabel 1. Uji Normalitas

Kelas	L_{hitung}	L_{tabel}	Keputusan Uji	Kesimpulan
Eksperimen	0,154	0,180	H_0 diterima	Berdistribusi normal
Kontrol	0,146	0,180	H_0 diterima	Berdistribusi normal

Berdasarkan hasil uji normalitas dapat diketahui bahwa uji normalitas pada kelas eksperimen L_{hitung} (0,154) < dari L_{tabel} (0,180) maka H_0 diterima. Uji normalitas pada kelas kontrol didapatkan L_{hitung} (0,146) < dari L_{tabel} (0,180) maka H_0 diterima. Dari hasil analisis data diatas dapat disimpulkan bahwa data yang diperoleh dari kelas eksperimen dan kelas kontrol berasal dari populasi data yang berdistribusi normal.

Tabel 2. Uji Homogenitas

F_{hitung}	F_{table}	Kriteria	Keputusan
1,173	1,983	$F_{hitung} < F_{tabel}$	H_0 diterima

Berdasarkan hasil uji homogenitas dapat diketahui bahwa F_{hitung} (1,173) < F_{table} (1,983) maka dapat disimpulkan bahwa sampel berasal dari populasi yang memiliki varians homogen.

Tabel 3. Uji Hipotesis

t_{hitung}	t_{tabel}	Keterangan Hasil Uji t
55,453	2,063	H_1 diterima

Berdasarkan hasil uji hipotesis dapat diketahui bahwa uji t diperoleh t_{hitung} = (55,453) > dari t_{tabel} = (2,063) maka H_0 ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran *project based learning* berbantuan media animasi terhadap kemampuan berfikir kreatif siswa Sekolah Dasar.

PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh model pembelajaran *project based* learning berbantuan media animasi terhadap kemampuan berfikir kreatif siswa Sekolah Dasar. Data tersebut diambil dari hasil tes siswa yang dibagikan kepada siswa kelas V SDN 05 Madiun Lor. Berdasarkan hipotesis penelitian terdapat pengaruh model pembelajaran *project based* learning berbantuan media animasi terhadap kemampuan berfikir kreatif siswa Sekolah Dasar. Pada kelas eksperimen pembelajaran menggunakan model pembelajaran *project based learning* berbantuan media animasi. Adapun kegiatan pembelajaran dibagi menjadi 3 kegiatan yakni kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup. Kegiatan pendahuluan diawali dengan guru membuka salam kepada siswa. Langkah kedua guru meminta salah satu siswa untuk memimpin doa, karena jam pertama guru meminta siswa untuk menyanyikan lagu nasional. Langkah ketiga guru mempresensi siswa. Langkah keempat guru memberikan apersepsi, apersepsi dalam penelitian ini guru memberikan beberapa pertanyaan tentang materi kompenen ekosistem, tujuan dari pemberian materi ini untuk membantu siswa dalam memahami materi yang akan dipelajari yaitu materi komponen ekosistem. Hal ini sesuai pendapatnya Al-Muwattho (2018) yang mengatakan bahwa pemberian apersepsi diawal untuk menghubungkan pembelajaran yang terdahulu yang diterima siswa agar siswa antusias dan

ingin tahu dalam mengikuti pembelajaran. Langkah selanjutnya adalah pemberian tujuan pembelajaran

Kemudian pada kegiatan inti disini terbagi beberapa kegiatan. Langkah pertama guru menjelaskan materi jenis-jenis ekosistem dengan menggunakan media animasi, media animasi ini dibuat dengan sangat menarik, penyajian materi pada media animasi disini ada semacam peta konsep, peta konsep disini digunakan agar siswa lebih mudah untuk memahami materi, hal ini akan meningkatkan prestasi belajar tematik. Hal ini sesuai dengan pendapatnya Nurrita (2018) bahwa media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu guru dalam proses belajar mengajar dan berupaya membantu menyampaikan pesan kepada peserta didik agar dapat mencapai tujuan pendidikan dan hasil belajar siswa yang lebih baik. Dengan media animasi pembelajaran kualitas pembelajaran meningkat karena tidak hanya guru yang aktif memberikan materi kepada siswa, tetapi siswa juga dapat aktif di dalam kelas. Langkah kedua guru memberikan LKPD 1 dan meminta siswa untuk berdiskusi mengenai materi dalam tayangan video animasi yang telah diberikan, tujuan diberikan LKPD agar siswa lebih tahu jika diberikan permasalahan dan siswa bisa memberikan ide yang menarik sehingga menghasilkan solusi yang tepat, hal ini sesuai dengan pendapatnya Apertha (2018) bahwa tujuan penggunaan LKPD dalam proses pembelajaran adalah untuk memperkuat dan mendukung pembelajaran dalam mencapai indikator dan kompetens sesuai kurikulum.

Langkah ketiga guru memberikan kesempatan siswa maju kedepan untuk mengidentifikasi dari tayangan video animasi yang telah diberikan. Langkah keempat guru membahas hasil LKPD siswa secara bersama-sama agar siswa lebih memahami materi yang telah diberikan tadi. Langkah kelima guru memberikan video animasi lagi mengenai materi selanjutnya yaitu penggolongan hewan berdasarkan jenisnya. Setelah pemberian materi langkah keenam guru meminta siswa untuk mendiskusikan apakah ada kata-kata yang sulit atau belum diketahui artinya. Langkah ketujuh guru menanyakan apakah ada kata-kata yang sulit atau belum diketahui artinya. Kemudian langkah kedelapan guru meminta siswa untuk mengerjakan LKPD 2 yaitu membuat mind mapping/peta konsep, tujuan diberikan LKPD ini agar siswa dapat membuat project dan menggali kreatifitas siswa dalam mengerjakannya, tidak lupa guru memberikan waktu dan memantau siswa mengerjakan LKPD tersebut. Langkah kesepuluh guru membahas hasil LKPD siswa secara bersama-sama agar siswa lebih memahami materi tentang penggolongan hewan berdasarkan jenisnya. Setelah itu guru membahas semua materi yang telah diberikan yaitu tentang pikiran utama dan penggolongan hewan berdasarkan jenisnya.

Pada kegiatan penutup langkah pertama guru melakukan kegiatan refleksi dengan beberapa pertanyaan, kegiatan refleksi bertujuan untuk memberikan penilaian dan masukan agar proses belajar mengajar dapat berjalan lebih baik di masa depan, hal ini sesuai dengan pendapat Susanti (2017) bahwa Kegiatan refleksi menjadikan kegiatan atau aktifitas akan menjadi efektif karena adanya upaya yang kritis dalam merenungi bagaimana kegiatan yang telah dilalui. Akan tetapi kemampuan dalam merefleksi diri juga sangat tergantung dengan pengalaman, Langkah kedua guru memberikan kesimpulan pembelajaran pada hari ini. Selanjutnya menutup pembelajaran dan memberikan salam.

Setelah adanya pembelajaran yang dilakukan pada kelas eksperimen. Kegiatan *posttest* ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana siswa menguasi materi dan mengetahui bagaimana kemampuannya. Hal ini sependapat dengan penelitian yang dilakukan oleh (Magdalena, 2021) bahwa kegiatan *posstest* bertujuan untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami materi serta pokok penting dalam materi. *Posttest* dilakukan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Setelah melakukan *posttest* dapat mengetahui hasilnya yang terdapat pada lampiran.

Berdasarkan uji normalitas yang telah diujikan di kelas eksperimen diperoleh Lobs 0.154, sedangkan pada kelas kontrol diperoleh Lobs 0.146 dengan daerah kritik sebesar 0.180. Kriteria uji yang digunakan adalah H0 diterima jika Lobs < Ltabel, sehingga data berdistribusi normal. Pada uji homogenitas diperoleh Fhitung sebesar 1.173. Pada taraf signifikan 5% diperoleh 1.983, dengan kriteria uji yang digunakan H0 diterima jika Fhitung < Ftabel, sehingga dapat disimpulkan bahwa sampel berasal dari populasi yang homogen. Sedangkan

berdasarkan uji hipoteris menggunakan uji-t yang dilakukan peneliti diperoleh thitung (55,453) > dari ttabel (2,063) maka H1 diterima.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dari data yang terlah diolah dan dianalisa, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dari penggunaan model pembelajaran *project based learning* berbantuan media animasi terhadap kemampuan berfikir kreatif siswa sekolah dasar. Hal ini dapat dibuktikan melalui uji hipotesis didapatkan thitung (55,453) > dari ttabel (2,063) maka H1 diterima. Artinya terdapat pengaruh dari penggunaan model pembelajaran *project based learning* berbantuan media animasi terhadap kemampuan berfikir kreatif siswa sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

1. Apertha, Fanny Khairul Putri, Zulkardi, and Muhamad Yusup. 2018. "Pengembangan Lkpd Berbasis Open-Ended Problem Pada Materi Segiempat Kelas VII." *Jurnal Pendidikan Matematika* 12(2): 47–62.
2. Arianti, Sri. 2018. "Pengaruh Model Project Based Learning Berbantuan Media Animasi Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPS." *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* 2(1): 30–38.
3. Kadi, Titi, and Robiatul Awwaliyah. 2017. "Inovasi Pendidikan : Upaya Penyelesaian Problematika Pendidikan Di Indonesia." *Jurnal Islam Nusantara* 1(2): 144–55.
4. Magdalena, Ina, Miftah Nurul Annisa, Gestiana Ragin, and Adinda Rahmah Ishaq. 2021. "Analisis Penggunaan Teknik Pre-Test Dan Post-Test Pada Mata Pelajaran Matematika Dalam Keberhasilan Evaluasi Pembelajaran Di Sdn Bojong 04." *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* 3(2): 150–65.
5. Nurrita, Teni. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah* 3(1): 171.
6. Pane, Aprida, and Muhammad Darwis Dasopang. 2017. "Belajar Dan Pembelajaran." *FITRAH:Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman* 3(2): 333.
7. Rubio, Pamela Figueroa. 2013. "Pembelajaran Literasi Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia" 1: 81–109.
8. Suciani, Tititri, Elly Lasmanawati, and Yulia Rahmawati. 2018. "Pemahaman Model Pembelajaran Sebagai Kesiapan Praktik Pengalaman Lapangan (Ppl) Mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Boga." *Media Pendidikan, Gizi, dan Kuliner* 7(1): 76–81.
9. Susanti, Henny Dwi et al. 2017. "Refleksi Dalam Meningkatkan Kompetensi Guru Menuju Indonesia Emas Tahun 2045." *Jurnal Keperawatan. Universitas MuhammadyaMalang*4(1):724–32.
10. Wulandari, Fitriana Ayu, Mawardi Mawardi, and Krisma Widi Wardani. 2019. "Peningkatan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Kelas 5 Menggunakan Model Mind Mapping." *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 3(1): 10.
11. Wuryandani, Wuri, Bunyamin Maftuh, . Sapriya, and Dasim Budimansyah. 2014. "Pendidikan Karakter Disiplin Di Sekolah Dasar." *Jurnal Cakrawala Pendidikan* 2(2): 286–95.