



Upaya Meningkatkan Kreativitas Belajar Peserta Didik melalui Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) di Kelas IV Sekolah Dasar

Ismiatun Munadifa¹, Nafiah², Endang Retno Setyaningsih³ & Muhammad Rois Ubaidillah⁴

¹Mahasiswa PPG Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya

²Dosen Pembimbing Lapangan Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya

³Guru Pamong UPT SDN 166 Gresik

⁴Kepala Sekolah UPT SDN 166 Gresik

¹4120022252@student.unusa.ac.id, ²nefi_23@unusa.ac.id, ³endangretnosetyaningsih857@gmail.com,

⁴m.roisubaidillah@gmail.com

Abstract: In this research aims to increase the learning creativity of students through the application of the Project Based Learning (PjBL) learning model in grade IV elementary schools. The research method used was classroom action research involving participants in grade IV elementary schools. This research is carried out in several cycles, starting with action planning, implementation of learning activities, observation, and reflection. Data collection is carried out through observation using observation sheets that have been prepared before. The collected data were analyzed using comparative descriptive statistical analysis techniques to compare the level of learning creativity in each cycle. The results showed that the application of the PjBL learning model significantly increased the creativity of learners' learning which can be seen through an increase in percentage amounting to 36.85% in the pre-cycle increased to 52.63% in cycle 2 and increased to 84.21% in cycle 2. This research has some limitations. In general, the results of the study were carried out carefully because the focus of the study was only on grade IV elementary school. The results of this research can be interpreted accurately, but further research needs to be done to develop PjBL learning models at different levels and levels.

Keywords: Creativity; Project Based Learning, Classroom Action Research

Abstrak: Dalam penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas belajar peserta didik melalui penerapan model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) di kelas IV sekolah Dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas dengan melibatkan peserta didik kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini dilakukan dalam beberapa siklus, dimulai dengan perencanaan tindakan, pelaksanaan kegiatan pembelajaran, pengamatan, dan refleksi. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi menggunakan lembar observasi yang telah disusun sebelumnya. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan teknik analisis statistik deskriptif komparatif untuk membandingkan tingkat kreativitas belajar pada setiap siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran PjBL secara signifikan meningkatkan kreativitas belajar peserta didik yang dapat dilihat melalui peningkatan persentase yang berjumlah 36, 85% pada pra siklus meningkat menjadi 52, 63% pada siklus 2 dan meningkat menjadi 84, 21% pada siklus 2. Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Secara umum hasil penelitian dilakukan dengan hati-hati karena fokus penelitian hanya pada kelas IV sekolah dasar. Hasil penelitian ini dapat diinterpretasikan secara akurat, namun perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk mengembangkan model pembelajaran PjBL pada tingkat dan jenjang yang berbeda.

Kata kunci: Kreativitas; Pembelajaran Project Based Learning, Penelitian Tindakan Kelas

PENDAHULUAN

Kreativitas memiliki peranan yang sangat penting di era abad 21. Peserta didik juga harus membiasakan untuk menguasai keterampilan abad 21. Keterampilan tersebut diantaranya yaitu

keiteirampilan 4C yang meirupakan singkatan dari *Critical Thinking* (keimampuan beirpikir kritis), *Collaboration* (Keimampuan beikeirja sama deingan baik), *Communication* (keimampuan beirkomunikasi), dan *Creativity* (kreiativitas). Kristin dalam Surya eit al.,(2018) meimbeirikan gambaran umum teintang kreiativitas yang meirupakan keimampuan peiseirta didik untuk meimbuat seisuatu yang baru dari ide- ide meireika, keimudian dari ide- ide teirseibut meingubahnya mejadi seisuatu yang beirguna. Idei dan konsep baru ini nantinya dapat meimbanu siswa meingeimbangkan kreiativitasnya. Meilalui PjBL, siswa dapat meingeimbangkan keiteirampilan kreatif seipeirti keimampuan beirpikir lateiral, fleksibilitas beirpikir, dan keimampuan meinghubungkan konsep yang beirbeida Oleh kareina itu, peinting untuk meineirapkan modeil PjBL dalam upaya meiningkatkan kreiativitas beilajar peiseirta didik, kareina hal ini dapat meimbanu meimpeirsiapkan meireika untuk meinghadapi tuntutan dunia nyata yang seimakin kompleks dan meimbutuhkan inovasi.

Teirdapat beibeirapa peineelitian teirdahulu yang meimbahas teintang peiningkatan kreiativitas peiseirta didik beirbasis proyeik atau *project based learning*. (Fahreizi eit al., 2020) peinggunaan modeil peimbeilajaran beirbasis proyeik untuk meiningkatkan kreiativitas. Di sisi lain, (Sari & Angreini, 2018) Modeil peimbeilajaran beirbasis proyeik meinawarkan peiluang keiseimpatan keipada peiseirta didik untuk meimutuskan dan meimilih topik, meilakukan peinilitian, dan meimeicahkan peirmasalahan dalam suatu proyeik. Meiskipun sudah banyak peineelitian yang meimbahas teintang peiningkatan kreiativitas meinggunakan modeil peimbeilajaran beirbeisisi proyeik namun masih beilum banyak peineelitian yang yang beirfokus pada keilas IV seikolah dasar.

Seisuai deingan gambaran yang teilah dituliskan seibeilumnya, disusunlah tujuan umum peineelitian yaitu untuk meiningkatkan kreiativitas peiseirta didik meilalui modeil peimbeilajaran beirbasis proyeik atau *project based learning*. Untuk meimfokuskan peineilian ini maka, disusun juga tujuan khususnya: 1) meindeiskripsikan gambaran umum kreiativitas peiseirta didik seibeilum meineirapkan modeil peimbeilajaran beirbasis proyeik atau *project based learning*; 2) meindeiskripsikan gambaran umum kreiativitas peiseirta didik seisudah peineirapan modeil beirbasis proyeik; 3) meinganalisis peiningkatan kreiativitas peiseirta didik deingan meinggunakan modeil peimbeilajaran *project based learning*.

Peineelitian ini meimbeirikan manfaat bagi peineiliti yaitu seibagai tambahan reifeireinsi bagi peineiliti dalam upaya reiformasi peimbeilajaran masa kini di abad 21 yaitu meinggunakan modeil peimbeilajaran *project based learning*. Di sisi lain peineelitian ini meimbeirikan manfaat untuk siswa dalam kegiatan peimbeilajarannya yaitu meimbeirikan nuansa baru di keilas seihingga peiseirta didik tidak meirasa bosan. Kontribusi peineilitan ini juga beirmanfaat bagi guru yaitu seibagai reifeireinsi modeil peimbeilajaran untuk meiningkatkan kreiativitas peiseirta didik di dlam keilas.

METODE

Peineelitian yang dilakukan meirupakan jeinis peineelitian tindakan keilas, yaitu peineelitian yang seicara seingaja dilakukan pada kegiatan peimbeilajaran yang teirjadi di seibuah keilas seicara beirsama-sama. (Arikunto eit al.,2010). Peineelitian ini meilibatkan siswa keilas IV-B UPT SDN 166 Greisik pada seimeisteir geinap tahun ajaran 2022/2023, yang teirdiri dari 19 siswa, deingan peirincian 9 siswa peireimpuan dan 10 siswa laki-laki.. Peineelitian ini dilakukan di tempat ini dikareinakan adanya peirmasalahan yakni reindahnya kreiativitas peiseirta didik di keilas ini pada saat kami meilaksanakan kegiatan PPL di seikolah teirseibut.

Deisain peineelitian ini meinggunakan modeil Keimmis dan Mc Taggart dimana modeil ini meinggunakan cyclei (siklus) Modeil siklus ini dilaksanakan beirulang kali sampai tujuan yang diinginkan dapat teircapai. Pada peineelitian ini siklus dilaksanakan seila dua kali siklus yaitu siklus 1 dan siklus 2. Siklus diheintikan pada siklus kei 2 kareina sudah teircapai hasil peiningkatan kreiativitas deingan nilai kriteiria yang diinginkan.

Seicara garis beisar teirdapat eimpat tahapan yang dilalui yaitu (1) peireincanaan, (2) peilaksanaan, (3) peingamatan) dan (4) reifleiksi. Dari peilaksanaan tahap- tahap teirseibut kiata dapat meingetahui peiningkatan kreiativitas peiseirta didik yang diteiliti.

Pada tahap peirencanaan tindakan, disusunlah peirangkat peimbeilajaran untuk muatan peimbeilajaran Matematika (volumei 2), unit 4 (kubus dan balok), sub unit 1 (jaring- jaring). Peirangkat peimbeilajaran meincakup modul ajar, bahan ajar, meidia peimbeilajaran, leimbar keirja peiseirta didik (LKPD) dan eivaluasi. Pada tahap peilaksanaan keigiatan, guru meinyampaikan mateiri dan meimfasilitasi peiseirta didik dalam keigiatan peimbeilajaran, teirmasuk meineintukan peirtanyaan peinugasan, meirancang peiraeincanaan proyeik beirsama peiseirta diidk, meinyusun jadwal peinyeileisaian proyeik, meingumpulkan informasi teintang beintuk jaring- jaring kubus dan balok, meingana,isis hasil informasi, meimpreiseintasikan hasil proyeik, dan meimbuat keisimpulan dari hasil proyeik. Tahap beirikutnya adalah obseirvasi (obseirvasi) untuk meimantau keigiatan peimbeilajaran seisuai deingan peirencanaan, meimudahkan eivaluasi dan meinggunakan leimbar obseirvasi deingan indikator yang reileivan. Tahap teirakhir adalah reifleksi beirsama guru dan peiseirta didik teirhadap proyeik dan hasilnya, dilanjutk deingan meinyimpulkan keigiatan peimbeilajaran, peimbeirian soal eivaluasi untuk meingukur peimahaman peiseirta didik, dan meingakhiri keigiatan peimbeilajaran deingan doa beirsama. Dari seimua tahapan keigiatan dilaksanakan di seitiap siklusnya baik siklus 1 atuapun siklus 2.

Teiknik peingumpulan data dalam peineelitian ini yaitu non teis (obseirvasi). Instrumein yang digunakan yaitu leimbar obseirvasi, dan analisis deingan meinggunakan teiknik analisis statistik deiskriptif komparatif untuk meimbandingkan kreiativitas beilajar antara prasiklus, siklus 1 dan siklus 2 (Setiawan eit al., 2021) Indikator kreiativitas dapat dapat dirinci pada tabeil berikut:

Tabel 1. Kriteria kreiavitas belajar

No	Indikator Kreativitas	Kegiatan Peserta didik	Skor			
			4	3	2	1
1	Berpikir Lancar	Memiliki rasa tahu yang besar Mengajukan pertanyaan yang berbobot Mempunyai daya imajinasi yang kuat				
2	Berpikir Luwes	Memberikan banyak gagasan dalam suatu masalah Memiliki rasa humor yang tinggi				
3	Beirpikir Orisinal	Mampu mengajukan pemikiran, gagasan, pemecahan masalah yang berbeda dari orang lain Dapat bekerja sendiri				
4	Keterampilan kolaborasi	Mampu menyeimbangkan atau merinci suatu gagasan Mempunyai daya imajinasi yang kuat Senang mencoba hal- hal yang baru				
5	Keterampilan menilai	Mempunyai dan menghargai rasa keindahan				
6	Hasil Penilaian Produk	Sikap tanggung jawab dan disiplin Kesesuaian materi				

Kemampuan mendesain karya

Eстетika keindahan

HASIL

Sebelum dilakukan penerapan model pembelajaran *Project Based Learning*, gambaran umum tentang kreativitas belajar peserta didik dapat menjadi titik awal dalam penelitian ini. Peserta didik terbiasa dengan metode pembelajaran yang tradisional dengan fokus utamanya adalah pada pemberian informasi dan pemberian tugas-tugas rutin. Pemahaman yang lebih mengutamakan pemahaman konseptual. Namun pada kreativitas masih belum ditekankan sehingga kreativitas peserta didik belum dieksplorasi dan dikembangkan dengan maksimal.

Pada siklus 1 terdapat kelemahan pada proses pembelajaran yaitu guru masih belum menjadi fasilitator sepenuhnya hal ini terlihat saat kegiatan pembelajaran, tidak semua kelompok mendapatkan masukan atau saran terhadap proyek yang dilakukan. Setelah pengamatan ternyata masih terdapat 5 peserta didik yang tidak bekerja sama dengan kelompoknya saat kegiatan berlangsung sehingga kurangnya rasa tanggung jawab dan disiplin pada peserta didik tersebut. Berdasarkan hasil evaluasi pada siklus 1 maka diperlukan kegiatan pembelajaran pada siklus 2 yang mana kegiatan pembelajaran pada siklus 2 peserta didik sudah mampu untuk bekerjasama dengan baik dan guru juga mampu menjadi fasilitator yang baik untuk peserta didik. Berikut akan disajikan tabel hasil penelitian kreativitas peserta didik

Tabel 2. Tabel Frekuensi Hasil Kreativitas Belajar Peserta Didik

Kriteria Kreativitas	Skor kreativitas	Pra Siklus		Siklus 1		Siklus 2	
		Frekuensi	Prosentase	Frekuensi	Prosentase	Frekuensi	Prosentase
Tinggi	58 - 64	7	36,84%	10	52,63 %	16	84,21%
Sedang	51 - 57	6	31,58%	5	26,31%	3	15,79%
Rendah	44 - 50	6	31,58%	4	21,06%	0	0
Jumlah		19	100%	19	100,00%	19	100%
Prosentase kreativitas peserta didik		36,84 %		52,63 %		84,21 %	
Kategori Kelas		Tidak kreatif		Cukup kreatif		kreatif	

Berdasarkan pada tabel 2 di atas dapat dilihat bahwasannya menghasilkan prosentase 52,63% yaitu 10 peserta didik dari 19 siswa yang memiliki kreativitas tinggi pada kegiatan pembelajaran siklus 1. Sedangkan prosentase pada kegiatan pembelajaran siklus 2 sebesar 84,21% yaitu sebanyak 16 peserta didik dari 19 siswa yang memiliki kreativitas tinggi dan tidak adanya kreativitas rendah pada siklus 2. Peningkatan hasil prosentase dari siklus 1 ke siklus 2 hal ini disebabkan karena adanya pemberian tindakan yang diberikan guru kepada peserta didik berupa model pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) yang membuat peserta didik terbiasa dengan terlaksananya kegiatan pembelajaran dikelas dengan model pembelajaran ini.

PEMBAHASAN

Tabel hasil penelitian tentang kreativitas peserta didik akan disajikan sebagai gambaran visual yang mendukung temuan-temuan dalam penelitian ini. Tabel tersebut memberikan informasi tentang perubahan tingkat kreativitas peserta didik dari pra siklus ke siklus 1 ke siklus 2, yang menjadi indikator keberhasilan dari upaya meningkatkan kreativitas belajar melalui model pembelajaran *project based learning*.

Dari hasil pengamatan pada tahap pra siklus, didapatkan persentase kreativitas peserta didik sebanyak 36, 84 % peserta didik dengan kriteria kreativitas tinggi, 31, 58 % peserta didik dengan kriteria kreativitas sedang dan 31, 58% dengan kriteria kreativitas rendah, hal ini dikarenakan masih belum dilaksanakan tindakan pembelajaran *project based learning*. Kegiatan pembelajaran masih berpusat pada guru, peserta didik juga masih belum dapat mengeksplor kreativitasnya dalam hal berpikir maupun dalam hal menghasilkan karya, ide maupun gagasannya. Pada Siklus 1 dilakukan tindakan yaitu peneliti memberikan model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) pada maka rata-rata persentase kreativitas siswa menjadi 52,63% dengan kriteria kreativitas tinggi, persentase 26, 31% dengan kriteria kreativitas sedang dan 21, 06% dengan kriteria kreativitas rendah. Adanya perubahan persentase ini peserta didik lebih aktif lagi dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru, namun peningkatan persentase dari pra siklus ke siklus 1 hanya 15,79% saja. Pada siklus 1 masih terdapat kelesihan dalam proses pembelajaran guru belum sepenuhnya menjadi fasilitator. Beberapa kelompok tidak mendapatkan masukan atau saran terhadap proyek yang dilakukan, dan terdapat 5 peserta didik yang tidak bekerja sama dengan kelompoknya. Hal ini mengindikasikan kurangnya tanggung jawab dan disiplin peserta didik dalam mengikuti kegiatan proyek yang dilakukan. Berdasarkan evaluasi dan pertimbangan pada siklus 1, diperlukan perbaikan pada siklus 2 dengan perlakuan yang sama, dan dengan sasaran namun terdapat penambahan dalam kegiatan proyek yaitu setiap kelompok mendapatkan dua tugas materi yang berbeda, sehingga semua peserta didik dapat terlibat dalam kegiatan proyek dan mampu bekerjasama dengan baik serta guru yang menjadi fasilitator yang efektif. Dengan demikian persentase kreativitas peserta didik menjadi 84, 21% dengan kriteria kreativitas tinggi, 15, 79% dengan kriteria kreativitas sedang. Selain hasil data ini juga dibuktikan dengan kemampuan peserta didik dalam mengemukakan pendapat dan mampu memecahkan masalah melalui pengerjaan proyek sehingga kreativitas peserta didik meningkat, Serta hasil produk yang dihasilkan peserta didik beragam.

Dari hasil interpretasi data di atas dapat diambil kesimpulan bahwa pada pra siklus peserta didik dikategorikan tidak kreatif. Sedangkan pada kegiatan pembelajaran siklus 1 dikategorikan peserta didik cukup kreatif dan pada kegiatan pembelajaran siklus 2 dikategorikan peserta didik kreatif.

Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang mengatakan bahwa penerapan *Project Based Learning* (PjBL) mampu meningkatkan hasil belajar siswa dan kreatifitas peserta didik. (Rajagukguk et al., 2023). Temuan lain juga disampaikan oleh (Surya et al., 2018) yang mengatakan bahwa kreativitas peserta didik dalam berpikir meningkat hal ini dikarenakan pembelajaran *project based learning* selain peserta didik dituntut untuk mampu mengungkapkan ide-nya namun peserta didik juga diharapkan mampu untuk memecahkan masalah melalui pemberian proyek. Seandainya dengan peneliti lain yang menyatakan bahwa terhasil penelitiannya dapat meningkatkan hasil belajar kreativitas peserta didik dimana terdapat peningkatan pada setiap siklusnya. (Idamatus Saaddiyah et al., 2022)

Penelitian ini memiliki batasan dalam hal fokusnya yang hanya terbatas pada kelas IV di sekolah dasar. Hal tersebut mengindikasikan bahwa generalisasi hasil penelitian ini perlu dilakukan dengan hati-hati. Kedua pengukuran terhadap kreativitas peserta didik dilakukan melalui observasi dan penilaian subjektif, namun subjektivitas guru dalam penilaian masih dapat mempengaruhi hasil akhir. Penelitian ini dilakukan dalam periode waktu yang terbatas. Dengan memahami keterbatasan-keterbatasan tersebut, hasil penelitian ini dapat diinterpretasikan dengan lebih akurat dan menjadi dasar untuk pengembangan penelitian selanjutnya.

Untuk peineiliti beirikutnya disarankan meineiliti deingan fokus pada keilas yang lain maupun jeinjang seikolah yang lainnya, harapannya agar dapat meingeitahui tingkat kreativitas pada tingkat dan jeinjang yang beirbeida.

SIMPULAN DAN SARAN

Beirdasarkan hasil peineelitian dan peimbahasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa teirdapat peingkatan kreativitas meilalui modeil peimbeilajaran *Projeict Baseid Leiarning* (PjBL) di keilas IV UPT SDN 166 Greisik yang ditandai deingan meingkatnya hasil kreativitas peiseirta didik pada seitiap siklusnya yaitu pra siklus deingan peirseintasei kreativitas peiseirta didik yang beirjumlah 36, 85% dan meingkat pada siklus 1 meinjadi 52, 63% yaitu 10 peiseirta didik dari 19 siswa, meinjadi 84, 21% deingan 16 peiseirta didik dari 19 siswa di siklus 2. Deingan deimikian pada tahap awal peineelitian, peiseirta didik dapat dikateigorikan seibagai tidak kreatif. Namun, seiteilah meilalui siklus 1 keigiatan peimbeilajaran, peiseirta didik meincapai tingkat kreativitas yang cukup, dan pada siklus 2, peiseirta didik telah meincapai tingkat kreativitas yang tinggi. Upaya peingkatan keigiatan peimbeilajaran deingan modeil *Projeict Baseid Leiarning* (PjBL) meilibatkan langkah-langkah seipeirti meineintukan peirtanyaan, meireincanakan proyeik, meineintukan aturan dan keigiatan, meinyusun jadwal peinyeileisaian, meingumpulkan informasi, meinganalisis hasil, meimpreiseintasikan proyeik, dan meimbuat keisimpulan. Peineelitian ini meimiliki keiteirbatasan dalam geineiralisasi, peingukuran kreativitas peiseirta didik, dan peiriodei waktu teirbatas, namun hasilnya masih dapat diinteirpreitasikan dan meinjadi dasar peingeimbangan peineelitian seilanjutnya. Disarankan bagi peineiliti seilanjutnya untuk meingarahkan peineelitiannya pada keilas atau jeinjang seikolah yang beirbeida guna meimpeiroleh peimahaman yang leibih luas teintang tingkat kreativitas pada konteiks yang beirbeida.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2010). *Peineelitian Tindakan Keilas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Fahrezi, I., Taufiq, M., Akhwani, & Nafia'ah. (2020). Meta-Analisis Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(3). <https://doi.org/10.23887/jippg.v3i3>
- Idamatus Saaddiyah, L., Anjarwati, A., Jember, U., Pendidikan Biologi Jl Kalimantan Tegalboto No, P., Timur, K., Sumbarsari, K., Jember, K., Timur, J., Jl Raya Dringu, M., Mayangan, K., & Probolinggo, K. (2022). Model Project Based Learning (PjBL) dengan Augmented Reality (AR) untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Digital Native. *Journal of Physics and Science Learning*, 06. <https://jurnal.uisu.ac.id/index.php/PASCAL/article/view/6319/4733>
- Rajagukguk, S., Sdn, U., & Medan, K. (2023). Penerapan Project Based Learning untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa SD. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 3(1). <https://jurnalp4i.com/index.php/elementary/article/view/1945/1815>
- Sari, R. ,T., & Angreni, S. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Upaya Peningkatan Kreativitas Mahasiswa. *Varia Pendidikan*, 30(1), 79–83. <https://journals.ums.ac.id/index.php/varidika/article/view/6548>
- Setiawan, L., Wardani, N. S., & Permana, T. I. (2021). Peningkatan Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran Tematik Menggunakan Pendekatan Project Based Learning. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1879–1887. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1068>
- Surya, A. P., Relmasira, S. C., Tyas, A., & Hardini, A. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Kreatifitas Siswa Kelas III SD Negeri Ssidorejo Lor 01 Salatiga. *JURNAL PESONA DASAR*, 6(1), 41–54. <https://jurnal.usk.ac.id/pear/article/view/10703>

