

PENERAPAN PROJECT BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA SD

SURYANA RAJAGUKGUK

UPT SDN 064992 Kec. Medan

e-mail: suryanarajagukguk44@guru.sd.belajar.id

ABSTRAK

Dalam proses belajar mengajar, berbagai jenis model pembelajaran yang dapat digunakan. Salah satu model pembelajaran yaitu *Project based learning*. Model ini biasanya sering digunakan dalam mengajar di SD. Adapun proses pembelajaran hanya menuntun hasil belajar siswa. Apalagi guru lebih menilai kesesuaian dengan yang disampaikan bukan kepada berpikir kreatif terhadap produk sehingga produk tepat guna dalam pembelajaran. Dengan menggunakan model pembelajaran *Project based learning* yang dimulai dari pertanyaan mendasar, mengorganisasi, membuat jadwal, memonitoring, menyajikan dan mengevaluasi proyek dapat meningkatkan kreativitas siswa atau berpikir kreatif siswa. Masalah yang dibuat kemudian dijadikan suatu produk dalam penyelesaian. Tujuan penelitian ini hendak mengetahui penerapan *Project based learning* untuk meningkatkan kreativitas siswa SD. Penulisan ini menggunakan penelitian literatur menganalisis 10 jurnal yang sesuai dengan judul yang diangkat. Adapun data yang digunakan adalah data sekunder yaitu data yang diperoleh secara tidak langsung dari penelitian terdahulu. Teknik pengumpulan data dengan menganalisis buku, skripsi dan jurnal penelitian tindakan kelas yang berhubungan meningkatkan kreativitas dengan menggunakan model pembelajaran *Project based learning*. Metode yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif. Dari hasil jurnal yang sudah dianalisis maka dapat dikatakan bukan hanya hasil belajar yang meningkat tetapi kreativitas anak juga meningkat.

Kata kunci : Project based learning, kreativitas.

ABSTRACT

In the teaching and learning process, various types of learning models can be used. One of the learning models is Project based learning. This model is usually often used in teaching in elementary schools. The learning process only guides student learning outcomes. Moreover, the teacher assesses the suitability of what is conveyed, not to think creatively about the product so that the product is effective in learning. By using the Project based learning learning model that starts from basic questions, organizing, scheduling, monitoring, presenting and evaluating projects can increase student creativity or student creative thinking. The created problem is then made into a product in progress. The purpose of this research is to find out the application of Project based learning to increase the creativity of elementary school students. This writing uses literature research to analyze 10 journals that match the title raised. The data used is secondary data, namely data obtained indirectly from previous research. Data collection techniques by analyzing books, theses and classroom action research journals related to increasing creativity by using the Project based learning learning model. The method used is a qualitative research method. From the results of the journals that have been analyzed, it can be said that not only learning outcomes have increased but children's creativity has also increased.

Keywords: Project based learning, creativity.

PENDAHULUAN

Kurikulum merdeka belajar memaknai agar siswa belajar sesuai dengan bakat dan minat mereka. Terkadang seorang guru tidak mengetahui hal-hal yang dibutuhkan siswa dalam belajar sehingga menghambat bakat dan minat yang sudah dimiliki. Menumbuhkan bakat dan minat

berhubungan dengan kreativitas. Kurikulum ini menekan pada kreativitas siswa dalam belajar agar sesuatu yang diperoleh di sekolah dapat diaplikasikan ke lingkungan sekitarnya.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kreativitas adalah kemampuan menciptakan. Menurut Sit (2016:2) menyampaikan dalam bukunya bahwa kreativitas ialah kemampuan yang dimiliki oleh seseorang untuk menghasilkan suatu ide/ produk yang baru/original yang memiliki nilai kegunaan, dimana hasil dari ide/ produk tersebut diperoleh melalui proses kegiatan imajinatif atau sintesis pemikiran yang hasilnya bukan hanya perangkuman, tetapi mencakup pembentukan pola baru dan gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya. Sedangkan menurut Lestari dan Zakiah (2019:8) mendefinisikan bahwa kreativitas adalah kesanggupan seseorang untuk melakukan suatu tindakan yang tidak hanya memiliki daya cipta untuk membuat suatu kreasi baru, tetapi juga mampu memberikan berbagai gagasan (ide pemecahan masalah) dalam menghadapi suatu persoalan atau masalah. Dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan yang dimiliki untuk membuat suatu hal baru dengan berbagai proses yang memang berguna dikehidupannya.

Dengan begitu maka kreativitas memang dibutuhkan siswa dalam kehidupannya. Kreativitas bukan langsung dimiliki oleh seseorang khusus siswa. Di sekolah guru sebagai fasilitator harus dapat menuntun siswa memiliki kreativitas. Berbagai model yang dapat digunakan dalam menuntun kreativitas siswa salah satunya *Problem Based Learning* (PjBL). Model ini tidak asing lagi dalam kehidupan di dunia pendidikan. Tetapi masih ada guru yang tidak mengetahui model ini. Model ini lebih menekankan kepada proyek yang akan dikerjakan.

Menurut Sutirman (2013:43) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam merancang tujuan pembelajaran untuk menghasilkan produk atau proyek yang nyata. Proyek-proyek yang dibuat oleh siswa mendorong berbagai kemampuan, tidak hanya pengetahuan atau masalah teknis, tetapi juga keterampilan praktis seperti mengatasi informasi yang tidak lengkap atau tidak tepat; menentukan tujuan sendiri dan kerjasama kelompok. Menurut Awang (2017: 31) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis proyek merupakan pembelajaran yang membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir, berinteraksi dengan lingkungan dalam pemecahan masalah, serta melatih ketrampilan psikomotorik. Pembelajaran ini juga menggunakan masalah sebagai titik tolak berpikir dan menyelesaikan persoalan. Pada pembelajaran berbasis proyek, siswa dituntut untuk membuat produk sebagai bentuk nyata hasil belajarnya. Menurut Ilyas dan Purnomo (2019:53) bahwa *Project-Based Learning* atau yang disebut dengan pembelajaran berbasis proyek merupakan bentuk pembelajaran kooperatif yang melibatkan siswa secara langsung untuk menghasilkan proyek-proyek tertentu dari kegiatan pembelajaran agar dapat mengatasi masalah belajarnya sendiri. Menurut Panduan dari rumah belajar (2020:40) menyatakan bahwa *Project-based Learning* merupakan model pembelajaran yang melibatkan keaktifan peserta didik dalam memecahkan masalah. Dilakukan secara berkelompok/mandiri melalui tahapan ilmiah dengan batasan waktu tertentu yang dituangkan dalam sebuah produk untuk selanjutnya dipresentasikan kepada orang lain. Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *Project Based Learning* (PjBL) adalah salah satu model pembelajaran yang membutuhkan kreativitas untuk membuat suatu produk yang tepat guna dari integrasi pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya.

Di bawah ini beberapa manfaat dari model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) sesuai Supini (2022) , yaitu:

1. Memberikan kesempatan untuk siswa mengintegrasikan berbagai kompetensi bahkan untuk lintas kurikulum.
2. Untuk mendorong siswa mencapai kompetensi proses dan aplikasi.
3. Mendorong siswa untuk belajar kelompok atau berkolaborasi di luar pengajaran di kelas.

4. Mendorong siswa untuk lebih peka terhadap permasalahan yang terjadi di lingkungannya.
5. Membiasakan siswa untuk menganalisis atau meneliti sejak dini.
6. Meningkatkan berpikir kritis, kreativitas, dan kemandirian.

Sedangkan langkah-langkah model ini sesuai dengan Kemdikbud (2014)

- 1) Pembelajaran dimulai dengan pertanyaan esensial
- 2) Menyusun perencanaan proyek (design project)
- 3) Menyusun jadwal (create schedule)
- 4) Memonitor siswa dan kemajuan proyek
- 5) Penilaian hasil (assess the outcome)
- 6) Evaluasi pengalaman (evaluation the experience)

Kreativitas bisa dimulai sejak dini sehingga perlu tuntunan dari seorang guru. Setiap proses belajar mengajar haruslah dapat meningkatkan kreativitas sesuai dengan kurikulum merdeka belajar. Dengan begitu, guru harus dapat menemukan model yang tepat agar kreativitas meningkat. Penerapan *Project Based Learning* untuk meningkatkan kreativitas siswa di SD.

METODE PENELITIAN

Penulisan ini dijabarkan bagi para guru ataupun mahasiswa yang akan menjadi calon guru untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas bahwa model pembelajaran *project based learning* dapat digunakan dalam kehidupan dalam proses belajar mengajar. Adapun judul yang diangkat adalah Penerapan *Project Based Learning* untuk meningkatkan kreativitas siswa SD. Adapun waktu yang saya pergunakan dalam 14 hari baik dalam mencari literatur yang ada di *google scholar* ataupun dari toko buku. Metode penelitian yang digunakan penulis adalah metode kualitatif dengan data sekunder yaitu tidak melakukan penelitian secara langsung melainkan membandingkan dan menganalisis penelitian yang sudah dilakukan. Penulis menggunakan teknik literatur yang baru pertama sekali dilakukan. Adapun langkah-langkah yang diambil oleh penulis adalah dengan menentukan judul, melakukan referensi judul tersebut baik dari internet maupun dari toko buku dengan mengambil dan menganalisis buku-buku yang berkaitan dengan judul, tidak hanya itu agar menyakinkan pembaca maka penulis mengumpulkan 15 jurnal penelitian dan menyeleksi jurnal-jurnal tersebut menjadi 10 jurnal untuk kelayakannya dianalisis dalam penulisan artikel ini yang diperoleh dari *google scholar*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Model pembelajaran *Project Based Learning* memaknai sebagai suatu model yang digunakan untuk memperoleh produk yang tepat guna. Model pembelajaran ini meningkatkan pengetahuan sehingga siswa dapat memecahkan masalah dan dapat meningkatkan kreativitas. Adapun kelebihan model pembelajaran ini menurut Supini (2022) yang menyatakan bahwa kreativitas yang dapat diterima jika menggunakan model pembelajaran ini.

Menurut Rohana dan Wahyuni (2016) pada penelitiannya SDN Toyomerto I Kab. Serang dengan menggunakan judul *Project Based Learning* untuk meningkatkan kreatif siswa SD pada materi makanan dan kesehatan, menyatakan pada kelas eksperimen terjadi peningkatan dari post test ke pre test. Hasil yang diperoleh dari penelitian mereka adalah kelas eksperimen untuk post test skor kemampuan berpikir kreatif maksimum 72 dan minimum 39 dengan nilai rata 52,22. Sedangkan setelah dilakukan tindakan dengan memberikan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* terjadi peningkatakn berpikir kreatif menjadi skor maksimum 94 dan minimum 56 dengan nilai rata-rata 82,63. Ada peningkatan N-gain sebesar 62,33. Ini terlihat pada tabel 01 berikut :

Tabel 01. Kemampuan Berpikir Kreatif Kelas Eksperimen SDN Toyomerto I Kab. Serang

Berpikir Kreatif	Kelas Eksperimen			Kelas Kontrol		
	Pretes	Postes	N-gain	Pretes	Postes	N-gain
Skor maksimum	72	94	0,89	67	89	0,88
Skor minimum	39	56	0,28	28	56	0,11
Skor rata-rata	52,22	82,63	0,62	52,37	74,44	0,46
% Skor rata-rata	52,22	82,63	62,33	52,37	74,44	49,54
Simpangan baku	8,51	8,39	0,21	8,76	10,63	0,22

Menurut Anggraeni (2016) dalam penelitiannya di kelas V SDN Cangkuang 5 Kabupaten Bandung yang berjudul meningkatkan kreativitas siswa dengan menggunakan model *project based learning* pada mata pelajaran ipa materi pernapasan manusia menyatakan hasil penelitian kreativitas siswa pada siklus I menunjukkan aspek fluency sebesar 11,85%, flexibility sebesar 11,26%, originality sebesar 11,48%, elaboration sebesar 11,93%, dan sensitivity sebesar 12,44 %, sehingga kreativitas siswa pada siklus I sebesar 58,96% (kriteria cukup). Selanjutnya pada siklus II aspek fluency sebesar 15,26%, flexibility sebesar 15,19%, originality sebesar 15,41%, elaboration sebesar 15,41%, dan sensitivity sebesar 14,74% sehingga kreativitas siswa pada siklus II sebesar 76% (kriteria baik). Kemudian pada siklus III aspek fluency sebesar 17,04%, flexibility sebesar 16,81%, originality sebesar 16,67%, elaboration sebesar 16,37%, dan sensitivity sebesar 16,67%, sehingga kreativitas siswa pada siklus III sebesar 83,56% (kriteria sangat baik). Ini terlihat pada tabel 02 berikut.

Tabel 02. Kemampuan kreativitas siswa kelas V SDN Cangkuang 5 Kab. Bandung

Aspek Kreativitas	Siklus I	Siklus II	Siklus III
Fluency	11,85	15,26	17,04
Flexibility	11,26	15,19	16,81
Originality	11,48	15,41	16,67
Elaboration	11,93	15,41	16,37
Sensitivity	12,44	14,74	16,67
Jumlah persentase	58,96 %	76 %	83,56 %
Kategori	Cukup	Baik	Sangat Baik

Menurut Nugraha, Kristin dan Anugraheni (2018) pada penelitiannya tentang penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar IPA siswa kelas 5 SD Negeri Kuwarasan 02 menyatakan bahwa peningkatan presentase kreativitas belajar pada pra siklus sebanyak 64,34% yang menunjukan kategori kelas tidak kreatif, pada siklus I meningkat menjadi 73,90% yang menunjukan kategori kelas cukup kreatif, dan siklus II meningkat menjadi 81,99% yang menunjukan kategori kelas kreatif. Data tersebut ada pada tabel 03 berikut.

Tabel 03. Kemampuan berpikir kreatif siswa kelas 5 SD Negeri Kuwarasan 02

Kategori Kreativitas Belajar	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
	Frekuensi (f)	Persentase (%)	Frekuensi (f)	Persentase (%)	Frekuensi (f)	Persentase (%)
Sangat kreatif	0	0	2	11,77	4	23,53
Kreatif	2	11,77	4	23,53	5	29,41
Cukup kreatif	5	29,41	6	35,29	7	41,18

Tidak kreatif	10	58,82	5	29,41	1	5,88
Sangat tidak kreatif	0	0	0	0	0	0
Rerata kelas	64,34%			73,90%		81,99%
Kategori kelas	Tidak kreatif			Cukup kreatif		Kreatif

Menurut Utami, Kristin dan Anugraheni (2018) yang telah melakukan penelitian penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar IPA siswa kelas 3 SD Negeri Manggihhan berhasil menunjukkan perbandingan kreativitas belajar IPA terlihat meningkat, hal ini dapat dilihat dari kategori sangat kreatif pada pra siklus sebesar 0%, pada siklus I meningkat menjadi 4,54%, dan pada siklus II menjadi 9,09%. Dalam kategori kreatif pada pra siklus sebesar 9,09%, pada siklus I meningkat menjadi 31,82%, dan pada siklus II meningkat menjadi 81,82%. Selanjutnya pada kategori cukup kreatif pada pra siklus sebesar 27,27%. Pada siklus I meningkat menjadi 40,91%, dan pada siklus II menurun menjadi 9,09%. Data tersebut dapat dilihat pada tabel 04 berikut.

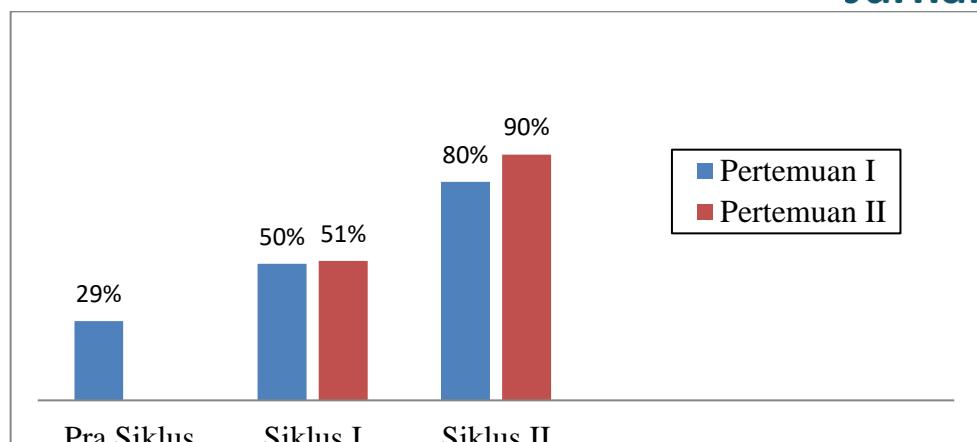
Tabel 04. Kemampuan Kreativitas di kelas 3 SD Negeri Manggihhan

Kategori Kreativitas Belajar	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
	Frekuensi (f)	Persentase (%)	Frekuensi (f)	Persentase (%)	Frekuensi (f)	Persentase (%)
Sangat kreatif	0	0	1	4,54	2	9,09
Kreatif	2	9,09	7	31,28	18	81,82
Cukup kreatif	6	27,27	9	40,91	2	9,09
Tidak kreatif	14	63,64	5	22,73	0	0
Sangat tidak kreatif	0	0	0	0	0	0
Jumlah skor kelas	349		529		597	
Rata-rata kelas	17,64		24,05		27,14	
Kategori kelas	Tidak kreatif		Cukup kreatif		Kreatif	

Menurut Surya, Relmasira dan Hardini (2018) menyatakan dalam penelitiannya penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* untuk meningkatkan hasil belajar dan kreativitas siswa kelas 3 SD Negeri Sidoarjo Lor 01 Salatiga yaitu siklus pertama pertemuan pertama 50% sedangkan pertemuan kedua 51% untuk kreativitasnya. Untuk siklus kedua pertemuan pertama 80% dan pertemuan kedua terjadi peningkatan menjadi 90% setelah menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning*. Adapun data dapat dilihat pada tabel dan diagram di bawah ini.

Tabel 05. Distribusi Kreatifitas Siswa Kelas III SD Negeri Sidorejo Lor 01 Salatiga Pada Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

No	Siklus		Kreatifitas Siswa (%)
1	Pra Siklus		29%
2	Siklus I	Pertemuan I	50%
		Pertemuan II	51%
3	Siklus II	Pertemuan I	80%
		Pertemuan II	90%



Gambar 1. Perbandingan Kreatifitas Siswa Kelas III SD Negeri Sidorejo Lor 01 Salatiga Pada Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

Menurut penelitian Gunawan, Relmasira dan Hardini (2018) menyatakan penelitiannya dalam penerapan model pembelajaran project based learning untuk meningkatkan hasil belajar ipa dan kemampuan berfikir kreatif siswa kelas V SD Negeri 2 Candisari, Kecamatan Bansari, Kabupaten Temanggung bahwa kreatif pada siklus I yaitu 75% sedangkan pada siklus II 85%. Data ini dapat di tabel sebagai berikut.

Tabel 06. Kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V SD Negeri 2 Candisari, Kecamatan Bansari, Kabupaten Temanggung

Kategori Kreativitas Belajar	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
	Jumlah siswa	Persentase (%)	Jumlah siswa	Persentase (%)	Jumlah siswa	Persentase (%)
Kurang terlihat	4	20 %	0	0 %	0	0 %
Mulai terlihat	6	30 %	5	25 %	3	15 %
Terlihat	2	10 %	11	55 %	2	10 %
Mulai membudaya	6	30 %	4	20 %	11	70 %
Sudah membudaya	2	10 %	0	0 %	4	20 %
Kategori tinggi	10	50 %	15	75 %	17	85 %
Kategori rendah	10	50 %	5	25 %	3	15 %

Menurut Natty, Kristin dan Anugraheni (2019) dalam penelitiannya peningkatan kreativitas dan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran *Project Based Learning* pada siswa SD menyatakan bahwa ada 3 rentang skor yang dibandingkan. Adapun hasil dari SDN Gendongan 02 Salatiga kelas 3 dengan rentang skor ≤ 59 pada pra siklus sebanyak 52% terjadi penurunan menjadi 13% di siklus I dan siklus II menjadi 0%. Kemudian rentang skor 60-79 pada pra siklus 48% terjadi peningkatan di siklus I menjadi 68% dan mengalami penurun menjadi 16% pada siklus II. Rentang skor terakhir adalah ≥ 80 ke atas pada pra siklus 3% dan naik menjadi 19% kemudian meningkat kreativitas di siklus II 84%. Data di atas dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 07. Kemampuan kreativitas siswa kelas 3 SDN Gendongan 02 Salatiga

Rentang Skor	Kategori Kreativitas	Pra siklus		Siklus I		Siklus II	
		Jumlah	%	Jumlah	%	Jumlah	%
≥ 80 ke atas	Tinggi	0	3	6	19	26	84
60-79	Sedang	15	48	21	68	5	16

≤ 59	Rendah	16	52	4	13	0	0
	Jumlah	31	100	31	100	31	100

Menurut Setiawan, Wardani dan Permana (2021) menyatakan dalam penelitiannya di SDN 2 Tembirejo, Kecamatan Toroh, Kabupaten Grobogan dengan judul penelitian peningkatan kreativitas siswa pada pembelajaran tematik menggunakan pendekatan *Project Based Learning* bahwa kreativitas diukur berdasarkan 3 rentang skor. Skor 2-4 pada pra siklus 42,86%, menurun menjadi 19,05% di siklus I dan siklus II mengalami penurunan yang jelas menjadi 0%. Kemudian pada rentang skor sedang 5-7 dari pra siklus 23,81% mengalami kenaikan 28,57% pada siklus I dan siklus II menjadi 19,05%. Pada skor yang menyatakan terjadi peningkatan yaitu skor tinggi 8-10 dari pra siklus 33,33%, meningkat di siklus I 52,38% dan siklus II jelas terjadi peningkatan kreativitas menjadi 80,95%. Data dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 08. Kemampuan kreativitas siswa SDN 2 Tembirejo, Kecamatan Toroh, Kabupaten Grobogan

Rentang Skor	Kategori Kreativitas	Pra siklus		Siklus I		Siklus II	
		F	%	F	%	F	%
8-10	Tinggi	7	33,33	11	52,38	17	80,95
5-7	Sedang	5	23,81	6	28,57	4	19,05
2-4	Rendah	9	42,86	4	19,05	0	0
	Jumlah	21	100	21	100	21	100

Menurut Ingtyasningsih, Nurhidayati, dan Ngazizah (2022) melakukan penelitian tentang efektifitas model pembelajaran *Project Based Learning* untuk meningkatkan kreativitas peserta didik di kelas V SD Negeri Kepatihan dengan data analisis observasi kreatifitas di dua kelas yaitu eksperimen dan kontrol. Pada kelas eksperimen rata-rata hasil 88% sedangkan kontrol hanya 66%. Data dapat dilihat pada tabel berikut.

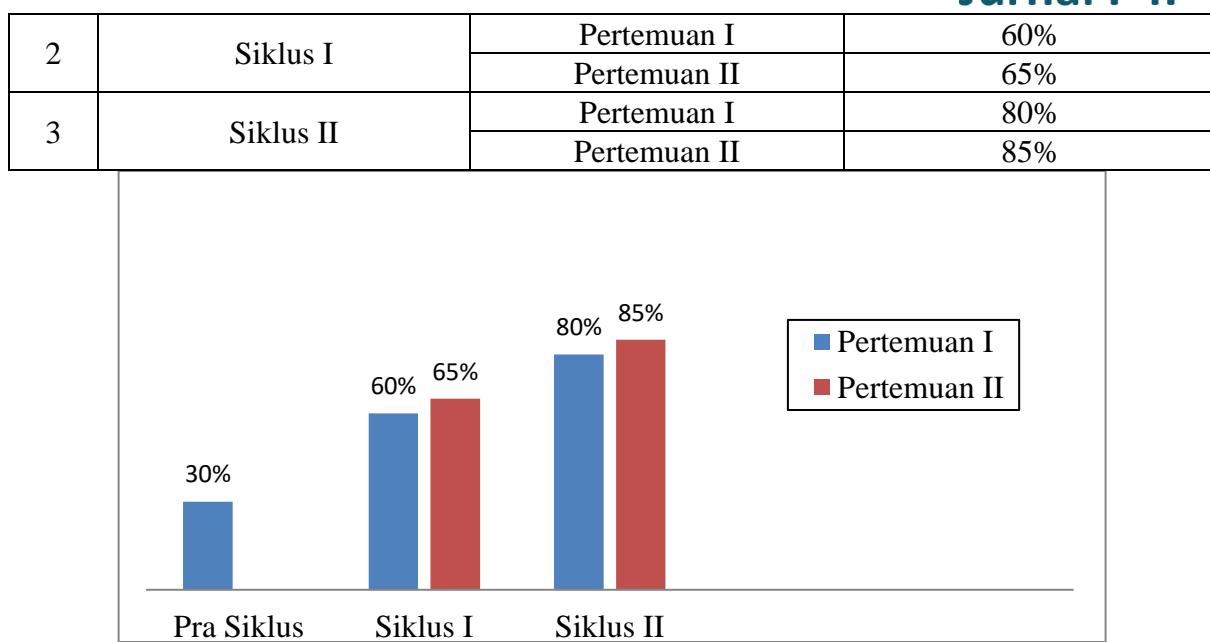
Tabel 09. Kemampuan Kreativitas kelas V SD Negeri Kepatihan

No	Aspek	Nilai (%)	
		Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
1	Kemampuan mencari informasi	84,4	64,5
2	Mengembangkan informasi	86,5	63,5
3	Keluwasan menerapkan informasi	89,5	70,8
4	<i>Originality</i>	88,5	66,6
5	Kemampuan mengevaluasi	89,5	64,5
	Jumlah	438,4	329,9
	Rerata	88	66

Menurut Rizkasari, Rahman dan Aji (2022) dalam penelitiannya penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* untuk meningkatkan hasil belajar dan kreativitas peserta didik yang bertempat di kelas IV SD Negeri 1 Jumapol menyatakan dalam prasiklus kreativitas diperoleh 30%. Kemudian dilakukan siklus I dengan pertemuan pertama 60% dan pertemuan kedua 65%. Siklus II dilakukan kembali dengan pertemuan pertama 80% dan pertemuan kedua 85%. Data di atas dapat dilihat pada tabel.

Tabel 10 Kemampuan kreativitas kelas IV SD Negeri 1 Jumapol

No	Siklus	Kreatifitas Siswa (%)
1	Pra Siklus	30%



Gambar 2. Hasil Kreativitas Peserta didik Kelas IV SD Negeri 1 Jumapolo Pada Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

Pembahasan

Menurut Sutirman (2013:44) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis proyek menjadi model pembelajaran yang dapat membangun kemandirian dan kreativitas siswa. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis ingin menganalisis data yang sudah diperoleh dari hasil literatur.

Menurut hasil dari Rohana dan Wahyuni (2016) pada penelitiannya SDN Toyomerto I Kab. Serang dengan menggunakan judul *Project Based Learning* untuk meningkatkan kreatif siswa SD pada materi makanan dan kesehatan menjelaskan bahwa skor yang diperoleh memberikan pada kelas eksperimen terjadi peningkatan yang awal atau pretes 72 nilai tertinggi menjadi 94 pada postes sehingga N-gainnya 0,89. Begitu juga skor minimumnya pada pretes 39 menjadi 56 sehingga N-gain menjadi 0,28. Peningkatan yang terjadi pada kreatif siswa dan juga terlihat dari respon siswa terhadap pembelajaran. Dalam penelitian ini juga siswa yang skor minimum disebabkan oleh karena menghabiskan banyak biaya, waktu dan terdapat banyak kesulitan.

Hasil dari penelitian Anggraeni (2016) di kelas V SDN Cangkuang 5 Kabupaten Bandung yang berjudul meningkatkan kreativitas siswa dengan menggunakan model *project based learning* pada mata pelajaran IPA materi pernapasan manusia menyatakan bahwa ada 5 aspek untuk menilai kreativitas yaitu *fluency, flexibility, originality, elaboration* dan *sensivity*. Penelitian yang dilakukan dalam tiga siklus, yaitu pada siklus I kreativitas bernilai cukup dengan nilai 58,96% yang terjadi peningkatan di siklus II menjadi 76% dan siklus III menjadi 83,56% dengan predikat sangat baik. Itu terlihat dari hasil persentase kelima aspek. Sehingga penelitian yang dilakukan menunjukkan peningkatan kreativitas siswa.

Hasil dari penelitian Nugraha, Kristin dan Anugraheni (2018) pada penelitiannya tentang penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar IPA siswa kelas 5 SD Negeri Kuwarasan 02 Peningkatan kreativitas belajar IPA dapat dilihat pada pra siklus yang menunjukan kategori sangat kreatif terdapat 0 siswa (0%), meningkat pada siklus I menjadi 2 siswa (11,77%) dan pada siklus II meningkat menjadi 4 siswa (23,53%). Pada kategori kreatif terdapat 2 siswa (11,77%), meningkat pada siklus I menjadi 4 siswa (23,53%) dan pada siklus II meningkat menjadi 5 siswa (29,41). Pada kategori



cukup kreatif terdapat 5 siswa (29,41%), meningkat pada siklus I menjadi 6 siswa (35,29%) dan pada siklus II meningkat menjadi 7 siswa (41,18%). Pada kategori tidak kreatif terdapat 10 siswa (58,82%), mengalami penurunan pada siklus I menjadi 5 siswa (29,41%) dan pada siklus II juga mengalami penurunan menjadi 1 siswa (5,88%). Pada kategori sangat tidak kreatif tidak mengalami perubahan yaitu tetap sebanyak 0 siswa (0%) dari pra siklus hingga siklus II. Berdasarkan data diatas, diperoleh presentase kreativitas belajar yang menunjukkan peningkatan pada pra siklus sebanyak 64,34% yang menunjukkan kategori kelas tidak kreatif, pada siklus I meningkat menjadi 73,90% yang menunjukkan kategori kelas cukup kreatif, dan siklus II meningkat menjadi 81,99% yang menunjukkan kategori kelas kreatif. Penelitian ini dilakukan berdasarkan pengamatan Anggraeni (2016).

Hasil dari penelitian pada artikel Utami, Kristin dan Anugraheni (2018) yang telah melakukan penelitian penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar IPA siswa kelas 3 SD Negeri Manggihhan dengan jumlah siswa 22 menunjukkan 14 orang tidak kreatif pada pra siklus dengan persentase 63,64%, cukup kreatif terjadi pada 6 orang dengan persentase 27,27% dan kreatif terjadi pada 2 orang dengan persentase 9,09% serta tidak terlihat siswa yang sangat kreatif dengan 0%. Kemudian peneliti melakukan siklus I pada 22 siswa yang sama menunjukkan penurunan pada tidak kreatif yaitu menjadi 5 orang dengan persentase 22,73%, 9 orang cukup kreatif dengan 40,91%, pada kategori kreatif meningkat menjadi 7 orang dengan persentase 31,82% dan pada kategori sangat kreatif menjadi 4,54% yaitu 1 siswa. Setelah itu dilakukan siklus II yang juga terjadi peningkatan walaupun pada sangat kreatif hanya penambahan 1 siswa menjadi 9,09%, kategori tidak kreatif menurun drastis menjadi 0%, cukup kreatif menjadi 2 siswa yaitu 9,09% dan kreatif 18 siswa menjadi 81,82%. Dari hasil tersebut maka diperoleh bahwa adanya peningkatan dari kreativitas anak walaupun hanya 2 siswa saja yang sangat kreatif dengan persentase 9,09%.

Hasil yang diperoleh pada penelitian Surya, Relmasira dan Hardini (2018) menyatakan dalam penelitiannya penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* untuk meningkatkan hasil belajar dan kreativitas siswa kelas 3 SD Negeri Sidoarjo Lor 01 Salatiga menunjukkan pada pra siklus sebanyak 29% kreatifitas yang dibentuk, kemudian perlu dilakukan ditindakan dilakukanlah siklus I. Dalam siklus pertama ini terdapat dua pertemuan yaitu pertemuan I dengan 50% kenaikan dan pertemuan kedua hanya 1% menjadi 51%. Ini disebabkan karena kurangnya berpikir tentang pemecahan masalah dengan memberikan pertanyaan atas informasi yang diperoleh dan ragu untuk mengeluarkan pendapat sehingga perlunya dilakukan siklus II. Tidak beda dengan siklus I yaitu dilakukan dua pertemua yaitu pertemuan I meningkat menjadi 80% dan pertemuan II 90%. Di siklus II ini jelas terjadi peningkatan dan perubahan berdasarkan persentasenya serta ditunjukkan dengan semakin banyak siswa yang bertanya, mengemukakan pendapat dan menjawab pertanyaan guru. Pada pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) ini siswa tak hanya dituntut untuk mampu mengungkapkan gagasannya, namun siswa juga dituntut untuk mampu memecahkan masalah melalui pemberian proyek sehingga kreativitas siswa dalam berpikir meningkat.

Hasil yang diperoleh Surya, Relmasira dan Hardini (2018) menyatakan dalam penelitiannya penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* untuk meningkatkan hasil belajar dan kreativitas siswa kelas 3 SD Negeri Sidoarjo Lor 01 Salatiga terjadi peningkatan kreativitas siswa dimulai dengan pra siklus dimana dengan 31 siswa, 15 siswa mendapat nilai 60-79 dan 16 siswa dengan persentase 48% mendapat nilai ≤ 59 dengan persentase 52%. Maka peneliti menggunakan model *Project Based Learning* pada siklus I untuk membuktikan kreativitas siswa. Hasil yang diperoleh siswa nilai ≤ 59 menurun menjadi 4 siswa dengan persentase 13%, nilai 60-79 meningkat menjadi 21 siswa dengan persentase 68% dan ≥ 80 ke atas menjadi 6 siswa dengan persentase 19%. Tetapi hasil belum sesuai dengan yang diharapkan sehingga perlu dilakukan siklus II dengan persentase yang diperoleh 84%

dengan jumlah siswa 26 orang pada nilai ≥ 80 ke atas dan nilai 60-79 menjadi 5 dengan persentase 16% serta ≤ 59 menjadi 0%. Pada siklus II siswa sudah mampu membuat suatu produk baru yang berguna pada pembelajaran tematik yang sedang dilaksanakan oleh siswa.

Hasil yang diperoleh dari penelitian Natty, Kristin dan Anugraheni (2019) dalam penelitiannya peningkatan kreativitas dan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran *Project Based Learning* pada siswa SDN Gendongan 02 Salatiga kelas 3 menyatakan persentase kreativitas terlihat pada pra siklus skor maksimal dari kreativitas siswa yang diperoleh siswa adalah 11 dan skor minimalnya adalah 5, sedangkan skor rata-rata yang diperoleh siswa dalam satu kelas adalah 9. Setelah dilakukan siklus I, skor maksimal yang diperoleh siswa meningkat menjadi 15 dengan skor minimalnya yang diperoleh siswa adalah 8. Hal ini meningkatkan pula skor rata-rata kreativitas siswa menjadi 11. Peningkatan ini semakin menunjukkan adanya perubahan siswa yang baik, dimana pada siklus II, skor maksimal yang diperoleh siswa mencapai 16. Selain itu, skor minimal yang diperoleh siswa juga semakin meningkat mencapai 10, sehingga skor rata-rata kelas yang diperoleh siswa menjadi 13. Hasil ini sudah memenuhi indikator kinerja yang telah ditetapkan peneliti, yaitu meningkatkan kreativitas siswa supaya berada dalam kategori tinggi sebesar 84%. Dari tabel 4.7 diatas dapat diketahui bahwa persentase siswa yang berada dalam kategori tinggi adalah 84%, sehingga penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) ini berhasil meningkatkan kreativitas siswa kelas 3.

Hasil dari pengamatan yang dilakukan oleh Setiawan, Wardani dan Permana (2021) di SDN 2 Tembirejo, Kecamatan Toroh, Kabupaten Grobogan dengan penelitian peningkatan kreativitas siswa pada pembelajaran tematik menggunakan pendekatan *Project Based Learning* menyatakan bahwa ada 3 skor kreativitas yaitu 2-4 (rendah), 5-7 (sedang) dan 8-10 (tinggi). Pada prasiklus hanya 7 siswa saja yang memperoleh nilai tinggi yang bila dipersentasekan hanya sekitar 33,33%. Hal ini menunjukkan perlu adanya pelaksanaan tindakan dengan melakukan pembelajaran *project based learning*. Dilaksanakanlah siklus I dengan nilai tertinggi 11 siswa dengan persentasi 52,38% masih harus dilakukan peningkatan kembali dengan melaksanakan siklus II. Setelah melakukan siklus II maka sebanyak 17 siswa yang sudah melaksanakan kreativitas tertinggi dengan persentase 80,95%. Menurut peneliti bahwa Pendekatan *project based learning* menggunakan langkah – langkah sebagai berikut :a) Pembelajaran dimulai dengan pertanyaan “Mengapa baju yang basah apabila dijemur di bawah sinar matahari bisa kering?”, b) Merencanakan proyek pembuatan video percobaan proses perpindahan panas, c) Menyusun jadwal aktivitas selama proses pembuatan video percobaan proses perpindahan panas, d) Mengawasi jalannya proses pembuatan video percobaan perpindahan panas, e) Penilaian pada video hasil percobaan proses perpindahan panas, f) Mengevaluasi hasil percobaan perpindahan panas, pada akhir proses pembelajaran melakukan refleksi terhadap aktivitas percobaan perpindahan panas.

Hasil penelitian menurut Ingtyasningsih, Nurhidayati, dan Ngazizah (2022) tentang efektifitas model pembelajaran *Project Based Learning* untuk meningkatkan kreativitas peserta didik di kelas V SD Negeri Kepatihan menyatakan bahwa ada beberapa indikator kreativitas yang dapat dilihat yaitu kemampuan mencari informasi, kemampuan mengembangkan informasi, keluwesan menerapkan informasi, originality, dan kemampuan mengevaluasi. Hasil juga menunjukkan kelas eksperimen diperoleh rata-rata 88 dengan kategori kreativitas tinggi dan kelas kontrol diperoleh rata-rata 66 dengan kategori kreativitas rendah. Hasil perhitungan analisis kreativitas menunjukkan bahwa nilai kreativitas peserta didik pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran project based learning lebih besar dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran seperti biasa. Data analisis keterlaksanaan pembelajaran model pembelajaran project based learning diperoleh dari observasi saat pembelajaran yang dilakukan oleh observer. Hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran

menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran berlangsung dengan nilai 80,20% yang artinya keefektifan keterlaksanaan pembelajaran berlangsung dengan sangat baik. Keefektifan model pembelajaran project based learning pada peningkatan kreativitas selain dibuktikan dengan nilai kreativitas dan keterlaksanaan pembelajaran juga dengan hasil posttest peserta didik. Kelas eksperimen mendapatkan rata-rata 90 dan kelas kontrol mendapatkan rata-rata 69. Artinya ada perbedaan secara signifikan antara kelas yang diberi treatment dengan kelas biasa terhadap kreativitas pada materi siklus air. Penelitian ini berhasil dalam menggunakan model pembelajaran project based learning di Sekolah Dasar. Hal itu dibuktikan dengan nilai posttest kelas eksperimen yang lebih besar dari pada nilai posttest kelas kontrol. Selain itu, dibuktikan juga dari hasil uji t yang mana model pembelajaran project based learning mempunyai pengaruh terhadap peningkatan kreativitas peserta didik.

Hasil Rizkasari, Rahman dan Aji (2022) dalam penelitiannya penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* untuk meningkatkan hasil belajar dan kreativitas peserta didik pada tema 6 subtema 2 dan 3 dibuktikan dengan banyak peserta didik yang bertanya serta menyampaikan pendapat terhadap pembelajaran dikelas tersebut. Selama tindakan berlangsung peneliti melakukan observasi selama kegiatan pembelajaran berlangsung pada kegiatan pra siklus persentase kreativitaspeserta didik sebanyak 30% setelah diberikan tindakan pada siklus I yang terdiri dari 2 pertemuan rata-rata persentase kreativitaspeserta didik yakni 60%. Peningkatan pada siklus I masih terjadi beberapa kendala yakni masih banyaknya peserta didik yang belum berani mengungkapkan pendapatnya ketika pembelajaran dikelas, dan masih ada rasa ketakutan apabila apa yang disampaikan dikelas salah dan ditertawakan oleh teman serta guru dikelas. Hasil dari siklus I belum bisa mencapai target yang dicapai sehingga kemudian peneliti melanjutkan dengan siklus kedua. Setelah melalui siklus I kemudian peneliti melanjutkan dengan melakukan siklus ke II pada peserta didik sekolah dasar negeri Jumapolo I Karanganyar terjadi perbaikan serta terjadi peningkatan kreativitasdari 65% pada siklus I meningkat menjadi 80% pada siklus II. Pada siklus II kemampuan peserta didik dalam mengembangkan kreativitasserta peserta didik mampu memecahkan masalah yang dihadapi ketika Guru menyampaikan soal untuk bisa mendapatkan tanggapan dari peserta didik, contohnya ketika peserta didik diberikan soal masalah air yang kotor dari sungai, peserta didik memberikan pendapat menetralkan air dengan menggunakan tawas dengan buatan secara alami dan mandiri. Selain itu peserta didik mampu memberikan alternatif solusi yang lain untuk menyelesaikan permasalahan serta soal yang dihadapi dikelas. Selama pembelajaran berlangsung penerapan model pembelajaran Project Based Learningmenuntut peserta didik lebih berfikir kreatif dan inovatif. Hasil dari observasi dikelas menunjukkan bahwa peserta didik lebih banyak bertanya kepada guru ketika pembelajaran berlangsung, serta peserta didik lebih banyak aktif dalam menganggapi serta merespon terhadap pertanyaan guru. Dalam pembelajaran *Project Based Learning* ini peserta didik tak hanya dituntut untuk mampu mengungkapkan gagasannya, namun peserta didik juga dituntut untuk mampu memecahkan masalah melalui pemberian projek sehingga kreativitas peserta didik dalam berpikir meningkat.

KESIMPULAN

Penulisan ini tidak dilaksanakan secara langsung melainkan dengan mengamati hasil penelitian yang sudah dilaksanakan untuk membandingkan dan menemukan kreativitas yang bisa diciptakan oleh model pembelajaran *project based learning* dalam pembelajaran khususnya pada siswa SD. Model pembelajaran *project based learning* adalah model yang disusun secara sistematis dengan membuat siswa dapat berkreasi menciptakan hal-hal baru yang dapat digunakan bagi kehidupannya. Adapun penelitian ini dari penelitian-penelitian yang diambil sebanyak 10 kemudian dianalisis dan dikaji sesuai dengan literatur yang diperoleh. Salah

satu hasil yang dimulai dari penemuan pertanyaan mendasar siswa, menyusun rencana, menyusun jadwal, memonitoring hal yang dilakukan siswa, menyajikan hasil dan mengevaluasi hasil karya siswa. Hal tersebut sesuai dengan pendapat kemendikbud tentang langkah-langkah merancang model pembelajaran *project based learning*. Dari hasil di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *project based learning* dapat meningkatkan kreativitas siswa SD.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, Dini. 2016. *Meningkatkan Kreativitas Siswa dengan Menggunakan Model Project Based Learning pada Mata pelajaran IPA Materi Pernapasan Manusia*. Skripsi, Universitas Pasudan Bandung.
- Awang, Imanuel Sairo. 2017. *Strategi Pembelajaran Tinjauan Umum Bagi Pendidik*. Sintang:STKIP Persada Khatulistiwa.
- Gunawan, Relmasira dan Hardini. Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA dan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas V SD. *Journal of Teaching in Elementary Education* 2, no. 1 (2018) : 39.
- Ilyas dan Purnomo. 2019. *Tutorial Pembelajaran Berbasis Proyek*. Yogyakarta:Penerbit K-Media.
- Natty, Relmasira dan Hardini. Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Kreatifitas Siswa Kelas III SD Negeri Sidorejo Lor 01 Salatiga. *Jurnal Pesona Dasar* 3, no.4 (2019) : 1088.
- Ningsih, Nurhidayati, dan Ngazizah. Efektifitas Model Pembelajaran Project Based Learning untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik di Kelas V SD Negeri Kepatihan. *Jurnal Ummat* 13, no. 2 (2022) : 213.
- Nugraha, Kristin dan Anugraheni. Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PJBL) untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 5 SD. *Jurnal Fkip UNS* 6, no. 4.1(2018) : 215
- Rizkasari, Rahman, dan Aji. Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Kreativitas Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Tambusai* 6, no.2 (2022) : 14517.
- Rohana dan Wahyudi. Project Based Learning untuk Meningkatkan Berpikir Kreatif Siswa SD Pada Materi Makanan dan Kesehatan. *Jurnal upi.edu* 16, no. 3 (2016) : 239.
- Setiawan, Wardani, dan Permana. Peningkatan Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran Tematik Menggunakan Pendekatan Project Based Learning. *Jurnal Basic* 5, no. 4 (2021) : 1884.
- Supini, Epin. 2022. *Tips Menerapkan Project Based Learning agar Berjalan Efektif*. Kejarcita.id. 18 April 2022.
- Sutirman. 2013. *Media dan Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta : Penerbit Graha Ilmu.
- Surya, Relmasira, dan Hardini. Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Kreatifitas Siswa Kelas III SD Negeri Sidorejo Lor 01 Salatiga.Jurnal Unsyiah 6, no. 1 (2018):48
- Utami, Kristin dan Anugraheni. Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PJBL) untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 3 SD. *Jurnal Mitra Pendidikan* 2, no.6 (2018) : 547.