ANALISIS MODEL *PROJECT BASED LEARNING* PADA KREATIFITAS SISWA KELAS 2 SDN KARANGREJO 02 SEMARANG PADA TEMA 6 MERAWAT HEWAN DAN TUMBUHAN

Ananda Kusumaningrum[1], Widya Kusumaningsih[2], Henry Januar Saputra[3], Rofingun[4]
Pendidikan Profesi Guru Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas PGRI Semarang
[1]Anandakusumaningrum14@gmail.com , [2]widyakusumaningsih@upgris.ac.id ,
[3]h3nry.chow@gmail.com, [4]muh.rofingun@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to analyze the Project Based Learning learning model on student creativity on the theme of caring for animals and plants. This research was conducted at SDN Karangrejo 02 Semarang. The method used in this research is descriptive qualitative method. Instruments and data collection techniques used in this study are observation, interviews and documentation. In the initial observation it was known that out of 18 students in grade 2 there were only 5 students who had good creativity, while 13 other students were still lacking in creativity. Application of the Project Based Learning learning model on the theme of caring for animals and plants in grade 2, namely making flower vases. From the projects implemented, grade 2 students were very enthusiastic about participating in the learning process. Student creativity has also increased from before the Project Based Learning model was used. This can be seen from how students were able to make flower vase designs according to their individual creativity with attractive designs. After doing the Project Based Learning learning model to make flower vases, out of 18 students, 11 students got a score of 4 or in the very good category, 2 students got a score of 3 in the good category, then 3 students got a score of 2 in the good category and as many as 2 students get a score of 1 in the very less category.

Keywords: Learning Model, Project Based Learning, Surrounding Objects.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan menganalisis model pembelajaran Project Based Learning terhadap kreativitas siswa pada tema merawat hewan dan tumbuhan. Penelitian ini dilakukan di SDN Karangrejo 02 Semarang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Instrumen dan teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Pada observasi awal diketahui bahwa dari 18 siswa kelas 2 hanya terdapat 5 siswa yang memiliki kreativitas yang baik, sedangkan 13 siswa lainnya masih kurang dalam kreativitas. Penerapan model pembelajaran Project Based Learning pada tema merawat hewan dan tumbuhan di kelas 2 yaitu membuat vas bunga. Dari proyek yang dilaksanakan, siswa kelas 2 sangat antusias mengikuti proses pembelajaran. Kreativitas siswa juga meningkat dari sebelum model Project Based Learning digunakan. Hal ini terlihat dari bagaimana siswa mampu membuat desain vas bunga sesuai kreativitas masing-masing dengan desain yang menarik. Setelah dilakukan model pembelajaran Project

Based Learning membuat vas bunga, Dari 18 peserta didik sebanyak 11 peserta didik mendapatkan nilai 4 atau dalam kategori sangat baik, sebanyak 2 siswa mendapatkan nilai 3 dengan kategori baik, kemudian sebanyak 3 peserta didik mendapatkan nilai 2 dalam kategori baik dan sebanyak 2 peserta didik mendapatkan nilai 1 dalam kategori sangat kurang.

Kata Kunci : Model Pembelajaran, Pembelajaran Berbasis Proyek, Objek di Sekitar

A. Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran penting dalam kehidupan manusia karena berfungsi sebagai sarana untuk mengembangkan potensi yang dimiliki individu sehingga mereka dapat menjadi sumber daya manusia yang lebih baik di masa depan. Dalam proses pendidikan, kurikulum menjadi acuan yang tidak dapat dipisahkan. Menurut Rangkuti dan Sukmawarti (2022), pendidikan adalah proses dalam kehidupan manusia yang bertujuan untuk memperoleh pengetahuan yang akan berguna dalam kehidupan di masa depan.

Di Indonesia, sistem pendidikan saat ini diatur oleh Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha yang sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar yang kreatif, berpikir kritis, berkomunikasi, dan berkolaborasi.

Saat ini, kurikulum yang digunakan dalam proses pembelajaran adalah Kurikulum 2013. Menurut Sukmawarti dan Hidayat (2020), pengembangan Kurikulum 2013 merupakan langkah lanjutan dari pengembangan Kurikulum Berbasis Kompetensi yang dimulai pada tahun 2004 dan KTSP 2006. Kurikulum ini menekankan pencapaian kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan secara terpadu.

Untuk memudahkan siswa dalam mempelajari konsep-konsep materi dalam pembelajaran tematik, penggunaan media menjadi penting agar terjadi interaksi langsung antara objek pembelajaran dan siswa. Hal ini memungkinkan siswa untuk membangun pengetahuan mereka sendiri (Hidayat, dkk: 2021). Selain itu, diperlukan inovasi-inovasi pembelajaran yang mendorong pendidik dan peserta didik untuk berpikir kreatif dan beradaptasi dengan perkembangan zaman guna menghasilkan peserta didik yang aktif, kreatif, inovatif, dan memiliki

akhlak mulia (Sukmawarti dkk., 2021).

Arikunto (2021: 4) menyampaikan bahwa terdapat lima faktor yang harus dipertimbangkan selama proses pendidikan: 1) instruktur dan orangnya, 2) kelas, 3) metode pengajaran, dan 4) praktik sistem yang di gunakan di sekolah digunakan dalam proses pengajaran. Prestasi belajar siswa di sekolah bersifat relatable, dan dapat digunakan lebih dari satu kali duduk. Hal ini dikarenakan prestasi belajar dipengaruhi oleh faktor yang mempengaruhi siswa tersebut.

Kreativitas memiliki peran yang sangat penting dalam proses pendidikan. Para siswa diharapkan memiliki tingkat kreativitas yang tinggi, dan guru juga memiliki tanggung jawab penting dalam merangsang kreativitas siswa. Kreativitas dapat didefinisikan sebagai kemampuan seseorang untuk menggabungkan pemikiran dan imajinasi guna menghasilkan sesuatu yang orisinal, baik itu ide-ide, kegiatan, atau kinerja unik yang menarik minat banyak orang. Selain itu, kreativitas juga melibatkan kemampuan untuk mengemukakan gagasan-gagasan baru dalam rangka memecahkan masalah (Botty & Handoyo, 2018).

Kemampuan berpikir kreatif merujuk pada kemampuan individu untuk menghasilkan beragam ide dan gagasan baru yang orisinil saat menghadapi suatu masalah. Dengan memiliki kemampuan berpikir kreatif, seseorang dapat merasa lebih puas karena mampu melakukan sesuatu yang inovatif dan berbeda dari orang lain. Dengan demikian, proses berpikir kreatif diharapkan dapat meningkatkan aktivitas dan inisiatif, serta memperkuat ketekunan dalam proses pembelajaran. (Widya, 2022).

Menurut Susanto dalam (Surya 2018) kreativitas peserta didik dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti pemberian waktu yang cukup, kesempatan untuk menyendiri, motivasi atau dorongan, dan fasilitas yang memadai.

Menurut Karmila dalam Maslinawati, M. (2021) bahwa bentuk kreativitas dalam membuat karya dapat dilihat dari 6 indikator yang diamati, meliputi *aptitude* terdiri dari kelancaran, fleksibilitas, keaslian, dan elaborasi sedangkan indikator *non-aptitude* meliputi rasa ingin tahu, dan merasa tertantang. Keluwesan atau fleksibilitas,

memiliki daya imajinasi yang kuat, kerumitan pola hiasan, sensitivitas terhadap nilai estetik, kerapihan dan kebersihan, keaslian, kelancaran, dan keunikan.

Model Project Based Learning adalah model pembelajaran berbasis proyek yang melibatkan siswa dalam pengalaman nyata melalui kegiatan memecahkan masalah sehingga siswa dapat mengkonstruksi belajar mereka sendiri dan menghasilkan produk karya yang bernilai. Menurut (Saputro & Rayahu, 2020) Model Project Based Learning mewajibkan siswa untuk belajar dan menghasilkan karya. Pembelajaran dengan model Project Based Learning menuntut siswa untuk aktif, berkreativitas tinggi dan berinovasi pada materi yang diajarkan.

Menurut (Wahyuni, 2019) Model *Project Based Learning* adalah model pembelajaran yang memberikan kesempatan pada pendidik untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek. Senada dengan itu, menurut (Saputro & Rayahu, 2020) Model *Project Based Learning* mewajibkan siswa untuk belajar dan menghasilkan karya.

Model pembelajaran *Project Based Learning* berpotensi menaikkan kompetensi peserta didik agar dapat berpikir kreatif. Oleh sebab itu, peneliti tertarik meneliti dengan judul"Analisis Model *Project Based Learning* terhadap Kreativitas Siswa Kelas 2 SDN Karangrejo 02 Semarangg pada Tema 6 Merawat hewan dan tumbuhan".

Hasil Penelitian terdahulu oleh *Andita Putri Surya dkk.(,2018)* terkait dengan penggunaan model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) dapat meningkatkan hasil belajar dan kreatifitas siswa kelas III SD Negeri Sidorejo Lor 01 Salatiga, Semester II Tahun pelajaran 2018/2019. Hal ini terlihat pada peningkatan hasil belajarsiswa yakni pada pra siklus ketuntasan belajar siswa sebesar 46% lalu meningkat sebesar 72% pada Siklus I dan meningkat lagi pada Siklus II sebesar 92% ketuntasan belajar siswa. Selain pada hasil belajar kreatifitas siswa dari setiap pertemuan mengalami peningkatan, yang pada awalnya sebesar 27% pada pra siklus meningkat menjadi 50% pada pertemuan 1 siklus I lalu meningkat kembali menjadi 51% pada

pertemuan II. Dan pada siklus II kreatifitas siswa meningkat menjadi 80% pertemuan 1 dan meningkat menjadi 90% pada pertemuan 2 siklus II.

Penelitian lain yang tulis oleh *Tri* Utami, dkk (2018) tentang penerapan model PJBL untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar IPA siswa kelas 3 di *SD* Negeri Manggihan dengan jumlah 22 siswa. Peningkatan yang diperoleh pada penelitian ini yaitu kreativitas pada pra siklus yaitu 48,2% (tidak kreatif), lalu pada siklus I menjadi 75.1% (cukup kreatif), dan meningkat pada siklus II menjadi 84.8% (kreatif). Hasil penelitian menunjukkan selain peningkatan ketuntasan pada kreativitas, juga peningkatan pada hasil belajar. Saat pra siklus diperoleh presentase 36,36%, meningkat pada siklus I presentase menjadi 72,73%, dan presentase pada siklus II menjadi 90,91%. Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* mampu meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa kelas 3 SD Negeri Manggihan.

Hal tersebut juga selaras dengan hasil penelitian dari Wa Ode Lidya Arisanti,dkk.(2018) menunjukan secara umum terdapat perbedaan penguasaan konsep yang signifikan (p= 0,00) antara kelas eksperimen yang belajar dengan menerapkan model *project based learning* pada proses pembelajarannya (rata-rata N-gain = 0,477) pada kategori sedang, dengan siswa yang belajar dengan menerapkan bukan *project based learning* (rata-rata N-gain = 0,290) pada kategori rendah. Tidak ada perbedaan kemampuan berpikir kreatif (p=0,22) antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, dengan rata-rata N-gain pada kelas eksperimen 0,075 sedangkan pada kelas kontrol sebesar 0,060 yang mana keduanya berada pada kategori rendah.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis tertarik untuk meneliti "Analisis Model Pembelajaran *Project Based Learning* pada Kreativitas Siswa Kelas 2 SDN Karangrejo 02 Semarang pada Tema 6 Merawat Hewan dan Tumbuhan**.**". Masalah ini dianggap penulis penting. Adapun tujuan dari penulisan mengetahui Kreativitas siswa setelah di terapkan Model *Project Based Learning* pada Tema

Merawat hewan dan tumbuhan di kelas kelas 2 SDN Karangrejo 02 Semarang.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Karangrejo 02 Kota Semarang. Dengan sampel penelitian adalah siswa kelas 2 di SD Negeri Karangrejo 02 Semarang. Pengumpulan data yang digunakan yaitu dengan observasi dan wawancara yang dilakukan dengan guru kelas 2 SD Negeri Karangrejo 02 Semarang.

Dalam mengolah analisis data dilakukan secara bertahap dengan proses reduksi data dengan pemilihan data ditujukkan untuk memfokuskan hal-hal penting yang berhubungan dengan peranan guru, data display dengan menyusun data yang diperoleh secara deskripsi dan bagan sebagai panduan untuk menarik kesimpulan ,dan *Conclusion Drawing* dengan cara yang mudah dipahami oleh peneliti dan orang lain, maka dapat ditarik kesimpulan berdasarkan data-data tersebut.

Data kreativitas siswa dikumpulkan dengan lembar observasi, yang berbentuk daftar cek list serta memuat indikator-indikator kreativitas yang dilakukan siswa. Adapun indikator kreativitas siswa pada penelitian ini meliputi aptitude terdiri dari kelancaran, fleksibilitas, keaslian, dan elaborasi sedangkan ciri-ciri non-aptitude meliputi rasa ingin tahu,bersikap imajinatif, merasa tertantang oleh kemajemukan, sikap berani mengambil risiko (Karmila, 2021). Instrumen yang digunakan telah disesuaikan dengan keperluan dalam penelitian ini, yaitu pada komponen non-aptitude yang digunakan rasa ingin tahu,bersikap, merasa tertantang oleh kemajemukan, sikap berani mengambil resiko. Kriteria Penilaian: (a) Nilai 1 = sangat Kurang, artinya indikator kreativitas tidak terlihat pada siswa, (b) Nilai 2 = kurang, artinya indikator kreativitas kadang-kadang terlihat pada siswa, (c) Nilai 3 = baik, artinya indikator kreativitas terlihat pada siswa dan (d) Nilai 4 = sangat Baik, artinya indikator kreativitas selalu terlihat pada siswa.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penilitian dari penerapan model pembelajaran Project Based Learning yang

diterapkan. Peserta didik kelas 2 sangat antusias mengikuti proses pembelajaran. Selain keantusiasan peserta didik mengikuti pembelajaran menggunakan model Project Based Learning, kreativitas peserta didik juga mengalami peningkatan dari sebelum digunakannya model pembelajaran Project Based Learning. Hal ini dapat terlihat siswa mampu membuat vas bunga dengan desain-desain yang menarik.

Gambar 1.Pembelajaran Menggunakan Model *Projek Based learning.*



Dalam Gambar 1 tersebut terlihat peserta didik sedang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning*. Adapun keunggulan dari model *Project Based Learning* ini ialah, Dapat meningkatan pengetahuan serta wawasan peserta didik dalam menyelesaikan suatu permasalahan yang berhubungan dalam pembelajaran terlebih konsep materi tersebut kompleks dan bersifat abstrak seperti pada pembelajaran Kimia, sebagai sarana bagi peserta didik untuk berfikir kreatif, kritis serta inovatif dalam menyikapi permasalahan yang dialami, lebih mengedepankan project sehingga peserta didik dapat mengasah kemampuannya secara baik (Djamarah & Zain, 2011:83). Selain keunggulan yang telah disebutkan diatas, model PJBL tersebut juga memiliki kelamahan yakni Alokasi waktu dalam pembelajaran kurang efektif jika dilakukan dengan pembelajaran yang singkat, tidak seluruh peserta didik dengan cepat menerima materi ajar oleh model project based learning tersebut ada beberapa peserta didik yang memerlukan perhatian khusus yang tidak bisa disamakan.

Gambar 2. Proses Pembuatan vas bunga dari masing-masing kelompok Dari masing-masing Kelompok.



Dalam Gambar 2 tersebut terlihat peserta didik sedang membuat vas bunga bersama kelompok masing-masing. Peserta didik terlihat antusias dan aktif. Hal ini selaras dengan indikator meliputi rasa ingin tahu, bersikap imajinatif, merasa tertantang oleh kemajemukan, sikap berani mengambil risiko.

Pada saat pembuatan vas bunga menunjukan kreatifitas pada peserta didik kelas 2 dalam membuat vas bunga dalam kategori sangat baik atau berada pada nilai 4. Dari 18 peserta didik sebanyak 11 peserta didik mendapatkan nilai 4 atau dalam kategori sangat baik, sebanyak 2 siswa mendapatkan nilai 3 dengan kategori baik, kemudian sebanyak 3 peserta didik mendapatkan nilai 2 dalam kategori baik dan sebanyak 2 peserta didik mendapatkan nilai 1 dalam kategori sangat kurang.

Kemampuan menciptakan ide-ide atau hasil karya yang berbeda dan betul-betul baru, mengembangkan atau memperkaya gagasan orang lain, mengungkapkan cara kerja yang ditempuh untuk menyelesaikan permasalahan, keinginan untuk mencari tahu, mendalami pengetahuan lebih dalam, mempertanyakan segala sesuatu, melibatkan diri dalam tugas yang diberikan, percaya diri dalam mengerjakan sesuatu, Maslinawati. (2021)

Selain dari data diatas didapatkan juga hasil dari wawancara dengan siswa , diketahui bahwa siswa sangat menyukai pembelajaran yang menggunakan proyek. Bagi siswa tersebut, membuat vas bunga sangat menyenangkan karena siswa dapat mengaplikasikan kreatifitas dan ide yang mereka miliki.

Hasil wawancara dengan guru kelas 2 SD Negeri Karangrejo 02 Semarang menegaskan bahwa dalam beliau belum pernah menggunakan model pembelajaran projeck based learning. Penjelasan dari guru kelas 2 menyatakan bahwa pada saat membuat Vas bunga kreativitas siswa kelas 2 meningkat . Bahkan siswa yang cenderung pasif sehari-hari terlihat sangat kreatif ketika membuat bunga. Guru kelas 2 menyatakan bahwa model pembelajaran *Project Based Learning* berpengaruh terhadap kreativitas siswa.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan beberapa hal, antara lain:

1) Penerapan model *Project Based Learning* dalam membuat vas bunga peserta didik kelas 2 SDN Karangrejo 02 Semarang termasuk dalam kategori sangat baik. Hal ini ditunjukan dari 18 peserta didik yang ada menunjukan sebanyak 11 peserta didik mendapatkan nilai 4 atau dalam kategori sangat baik, sebanyak 2 siswa mendapatkan nilai 3 dengan kategori baik, kemudian sebanyak 3 peserta didik mendapatkan nilai 2 dalam kategori baik dan sebanyak 2 peserta didik mendapatkan nilai 1 dalam kategori sangat kurang.
2) Kreativitas peserta didik dalam membuat vas bunga termasuk dalam kategori sangat baik. Peserta didik berhasil mencapai indikator yang mencerminkan orang yang kreatif. Indikator tersebut terdiri dari rasa ingin tahu, bersikap, merasa tertantang oleh kemajemukan, sikap berani mengambil resiko.

DAFTAR PUSTAKA

Botty, M. &. (2018). Kreativitas Dengan Hasil Belajar Siswa Kelas V Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Mi Ma'had Islamy Palembang. *JIP: Jurnal Ilmiah PGMI*, 41–55.

Hidayat dan S. Khayroiyah. 2018. *Pengembangan Desain Didaktis Pada Pembelajaran Geometri.* Jurnal MathEducation Nusantara Vol. 1 (1), 2018, 15-19.

Hidayat, Sukmawarti, Suwanto. 2021. *The application of augmented reality in elementary school education.* Research, Society and Development, v. 10, n. 3, e14910312823.

Rangkuti, C. J. S., & Sukmawarti. 2022. *Problematika* Pemberian tugas Matematika Dalam Pembelajaran Daring. IRJE Jurnal Ilmu Pendidikan, 2(2), 565-572.

Saputro, O. A., & Rayahu, T. S. (2020). Perbedaan Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) dan Problem Based Learning PBL) Berbantuan Media Monopoli terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, *4*(1), 185–193.

Sukmawarti, Hidayat, & Suwanto. (2021). Desain Lembar Aktivitas Siswa Berbasis Problem Posing Pada Pembelajaran Metematika SD.

Jurnal Matheducation Nusantara, 4(1), 10–18.

Wahyuni, S. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Mahasiswa Mata Kuliah Kapita Selekta Matematika Pendidikan Dasar Fkip Umsu. *Jurnal EduTech*, *5*(1), 84–88.

Sukmawarti, Hidayat, Lili Amelia Putri. (2022). Workshop Worksheet Berbasis Budaya bagi Guru MI Jami'atul Qamar Tanjung Morawa. PaKMas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 2(1), Hal : 202-207.

Sukmawarti, Hidayat (2020). Cultural-Based Alternative Assessment Development in Elementary School Mathematics. Advances in Social Science, Education and Humanities Research, volume 536.

Karmila, D. (2021). Meningkatkan keterlibatan aktif siswa kelas VIII F SMPN 1 Pontianak melalui penerapan talking chips. Indonesian Journal of Educational Development, 2(1), 28-37. https://doi.org/10.5281/zenodo.4781846

Whisnu Andika Wicaksono, S. K. (2021). Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis dengan Model Cycle Learning. *Imajiner: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 353-357.

Andita Putri Surya, S. C. (2018). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING (PJBL) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DAN KREATIFITAS SISWA KELAS 3 SD NEGERI SIDOREJO LOR 01 SALATIGA. *JURNAL PESONA DASAR*, hal.41-54.

Wa Ode Lidya Arisanti, W. S. (2018). ANALISIS PENGUASAAN KONSEP DAN KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF. *Jurnal Pendidikan Dasar* , 82-95.

Tri Utami, F. K. (2018). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING(PJBL) UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN HASILBELAJAR IPA SISWA KELAS 3 SD. *JMPOnline* , 541-552.

Djamarah, S. B. (2011). Strategi Belajar Mengajar. *Pustaka Setia*.

Risnandar, R. K. (2023). Analisis Penerapan Project Based Learning Pada Pembelajaran Kimia. *CHEDS: Journal of Chemistry, Education, and Science.*