

**PENINGKATAN KREATIVITAS PESERTA DIDIK MENGGUNAKAN
MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING
PADA PEMBELAJARAN IPAS DI SEKOLAH DASAR**

Nani¹, Agung Hartoyo², Rita Indah Budiana³

^{1,2}Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tanjungpura

³SD Negeri 19 Pontianak Tenggara

¹Nj1595919@gmail.com, ²agung.hartoyo@fkip.untan.ac.id,

³indahrita961@gmail.com

ABSTRACT

The Independent Learning Curriculum requires students to have 21st century skills consisting of critical thinking and problem solving, communication skills, collaboration skills, creativity and innovation skills. One of the skills that is very important to develop in learning is students' creativity so that something they gain at school can be applied to the surrounding environment. In science and science subjects, class IV students have low creativity and there are several students who have difficulty expressing ideas in their work. The aim of this research is to determine the increase in students' creativity by using the project based learning model in science learning. The type of research used is collaborative classroom action research. The research was carried out in two cycles consisting of planning, implementation, observation and reflection. The sample in this study was class IV students at SD Negeri 19 Southeast Pontianak, consisting of 23 people. Data collection uses creativity observation sheets. The results of the research show that the use of the project based learning model can increase students' creativity, namely in cycle I the percentage obtained was 51% and in cycle II the percentage obtained was 77%. It can be concluded that the use of the project based learning model in science and science learning material on plants that are the source of life can increase the creativity of class IV students at SD Negeri 19 Southeast Pontianak.

Keywords: Creativity, Project Based Learning, Science

ABSTRAK

Kurikulum Merdeka belajar menuntut peserta didik untuk memiliki keterampilan abad 21 yang terdiri dari berpikir kritis (*critical thinking*) dan pemecahan masalah (*problem solving*), keterampilan komunikasi (*communication skills*), keterampilan kolaborasi (*collaboration skills*), keterampilan kreativitas dan inovasi (*creativity and innovation skills*). Salah satu keterampilan yang sangat penting untuk dikembangkan dalam pembelajaran adalah kreativitas peserta didik agar sesuatu yang diperoleh di sekolah dapat diaplikasikan ke lingkungan sekitarnya. Pada mata pelajaran IPAS, Peserta didik kelas IV memiliki kreativitas yang rendah dan terdapat beberapa peserta didik yang kesulitan dalam menuangkan ide dalam karya mereka. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kreativitas peserta didik dengan menggunakan model *project based learning* pada pembelajaran IPAS. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas kolaboratif. Penelitian dilakukan sebanyak dua siklus yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Sampel dalam penelitian ini adalah peserta

didik kelas IV SD Negeri 19 Pontianak Tenggara yang terdiri dari 23 orang. Pengumpulan data menggunakan lembar observasi kreativitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *project based learning* dapat meningkatkan kreativitas peserta didik yaitu pada siklus I persentase yang diperoleh sebesar 51% dan pada siklus II persentase yang diperoleh sebesar 77%. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *project based learning* pada pembelajaran IPAS materi tumbuhan sumber kehidupan dapat meningkatkan kreativitas peserta didik kelas IV SD Negeri 19 Pontianak Tenggara.

Kata Kunci: Kreativitas, *Project Based Learning*, IPAS

A. Pendahuluan

Mulai tahun 2022/2023 secara bertahap diberlakukan kurikulum baru yang disebut kurikulum Merdeka belajar. Sesuai dengan tuntutan kurikulum tersebut guru menerapkan pembelajaran yakni untuk mengembangkan *softskills*, berfokus pada materi esensial, memberikan fleksibilitas bagi guru dan pendekatan ilmiah lainnya melalui pembelajaran yang mampu menggali potensi peserta didik yang meliputi ranah pengetahuan, sikap, dan psikomotor yang merujuk pada pembelajaran berbasis aktivitas, pembelajaran kolaboratif, pembelajaran berbasis proyek dan pembelajaran *discovery/inquiry*. Perubahan tersebut tentunya menuntut perubahan dari segi perencanaan, proses pembelajaran, sistem penilaian, dan faktor pendukung lainnya. Karena utamanya dalam Pendidikan yakni Merdeka belajar dan guru penggerak.

Kurikulum Merdeka belajar ini mengubah paradigma yang lama bahwa guru lebih banyak memberikan pengetahuan dan sumber utama informasi atau biasa yang disebut dengan pembelajaran berpusat pada guru (*teacher centered*) menjadi pembelajaran yang bersifat lebih kontekstual atau nyata sehingga proses pembelajaran harus berpusat kepada peserta didik (*student centered*). Pembelajaran di era abad 21 dituntut agar dapat membiasakan peserta didik untuk mampu menguasai keterampilan abad ke 21. Keterampilan yang dikembangkan pada abad 21 terdiri dari berpikir kritis (*critical thinking*) dan pemecahan masalah (*problem solving*), keterampilan komunikasi (*communication skills*), keterampilan kolaborasi (*collaboration skills*), keterampilan kreativitas dan inovasi (*creativity and innovation skills*) (Handjani et al., 2018). Salah satu keterampilan yang sangat penting

untuk dikembangkan dalam pembelajaran adalah kreativitas peserta didik agar sesuatu yang diperoleh di sekolah dapat diaplikasikan ke lingkungan sekitarnya.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kreativitas adalah kemampuan menciptakan. 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. Sedangkan menurut Yuliani, dkk (2020: 3) mengemukakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru, dan merupakan kombinasi dari beberapa data atau informasi yang diperoleh sebelumnya dan terwujud dalam suatu gagasan atau karya nyata. Kreativitas sangat berhubungan dengan cara berpikir divergen, yaitu proses berpikir yang dapat menghasilkan berbagai jawaban yang relevan. Selain itu, Asrof Safi'i (2019: 6) mendefinisikan kreativitas

merupakan suatu proses mental individu yang melahirkan gagasan, proses, metode ataupun produk baru yang efektif yang bersifat imajinatif, fleksibel, suksesi, dan diskontinuitas, yang berdaya guna dalam berbagai bidang untuk pemecahan suatu masalah.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli dapat saya simpulkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan yang dimiliki untuk menghasilkan sesuatu hal yang baru dengan berbagai proses sehingga berguna di kehidupannya. Oleh karena itu, kreativitas memang dibutuhkan peserta didik untuk kehidupannya. Salah satu muatan Pelajaran yang dapat menumbuhkan kreativitas yaitu mata pelajaran IPAS. Pembelajaran IPAS yang berlangsung di Sekolah Dasar hendaknya mampu menumbuhkan sikap logis, kritis, dan kreatif terhadap gejala alam yang ada di sekitarnya. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dikemukakan oleh (Hardianti, et al., 2021:1) bahwa pembelajaran IPAS di SD/MI ditekankan pada pemberian pengalaman belajar secara langsung atau nyata melalui pengembangan dan penggunaan keterampilan proses dan sikap ilmiah.

Pembelajaran IPAS di SD bertujuan agar peserta didik mampu melakukan analisis terhadap apa yang sedang dipelajari, memiliki sikap cermat dan teliti dalam mengambil keputusan serta mampu menalar hubungan suatu peristiwa/gejala alam yang satu dengan yang lainnya sehingga mampu menciptakan pola pikir ilmiah yang kritis sejak dini. Kemudian peserta didik dapat mengkomunikasikannya dengan orang lain untuk kehidupan yang lebih baik. Salah satu materi dalam pembelajaran IPAS di kelas IV adalah tumbuhan sumber kehidupan.

Berdasarkan hasil observasi dalam pembelajaran IPAS di kelas, peserta didik kelas IV memiliki kreativitas yang rendah dan terdapat beberapa peserta didik yang kesulitan dalam menuangkan ide dalam karya mereka. Faktor penyebab rendahnya kreativitas peserta didik karena pengaruh dari kurangnya pengetahuan, pengalaman, dan minimnya dalam penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Pada umumnya pembelajaran berlangsung secara konvensional, sehingga pembelajaran kurang menekankan untuk melakukan kegiatan eksplorasi, pencarian, dan

penemuan secara mandiri. Pembelajaran demikian selain kurang meningkatkan penguasaan konsep sains dan kreativitas peserta didik, juga kurang memotivasi peserta didik untuk melakukan inkuiri dengan lebih baik. Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian oleh Yustiqvar dkk (2019) yang mengatakan bahwa permasalahan yang seringkali muncul dalam proses pembelajaran di sekolah adalah minimnya pemanfaatan media pembelajaran sehingga peserta didik kurang aktif dan kurang tertarik dengan materi yang diajarkan.

Untuk itu, perlu adanya motivasi atau stimulus dan tantangan agar mereka dapat menuangkan kreativitasnya. Kreativitas tidak langsung dimiliki oleh seseorang, melainkan dapat terjadi karena perantara orang lain dan lingkungan sekitar. Di sekolah guru yang berperan sebagai fasilitator membantu peserta didik untuk menyalurkan kreativitas mereka. Terdapat banyak model pembelajaran yang diterapkan untuk mengasah kreativitas peserta didik, salah satunya adalah model *project based learning*.

Ilyas dan Purnomo (2019: 53) mengemukakan bahwa *project based learning* atau biasa disebut dengan pembelajaran berbasis proyek merupakan bentuk pembelajaran kooperatif yang melibatkan peserta didik secara langsung untuk menghasilkan proyek-proyek tertentu dari kegiatan pembelajaran agar dapat mengatasi masalah belajarnya sendiri. Menurut Iyam Maryati (2021: 29) berpendapat bahwa model pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru sehingga secara otomatis guru berarti menggunakan pendekatan saintifik (*saintific approach*) dalam pembelajarannya. Sementara menurut tim PJBL (2020: 6) model pembelajaran PjBL (*project based learning*) ini tidak hanya fokus pada hasil akhirnya, namun lebih menekankan pada proses bagaimana peserta didik dapat memecahkan masalahnya dan akhirnya dapat menghasilkan sebuah produk.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran PjBL (*project based learning*) merupakan suatu pembelajaran kooperatif yang melibatkan peserta didik secara

langsung yang menekankan pada proses untuk dapat memecahkan masalahnya dan menghasilkan suatu produk. Menurut Surono, dkk (2019: 783) Langkah-langkah dalam pembelajaran model *project based learning* meliputi : 1) penentuan pertanyaan mendasar (*start with the essential question*) 2) mendesain perencanaan proyek (*design a plan for the project*) 3) menyusun jadwal (*create a schedule*) 4) memonitor peserta didik dan kemajuan proyek (*monitor the student and the progress of the project*) 5) menguji hasil (*assess the outcome*) 6) mengevaluasi pengalaman (*evaluate the experience*).

Terdapat beberapa penelitian yang dilakukan mengenai model *project based learning* dalam pembelajaran. Pertama, penelitian yang dilakukan oleh (Erisa, 2021) ditemukan bahwa dalam penerapan model *project based learning* mengalami peningkatan berpikir kreatif yang dimulai dari tahap pra siklus, Siklus I, dan Siklus II. Dalam prasiklus memiliki kreativitas peserta didik rata-rata 26% hingga siklus kedua mengalami peningkatan yang cukup banyak yaitu sekitar 78%. Sehingga rata-rata kreativitas peserta

didik yaitu sekitar 52%. Penelitian lain oleh (Setiawan, 2021) memiliki beberapa temuan yaitu dalam pembelajaran *project based learning* terdapat peningkatan kreativitas belajar peserta didik kelas 5. Namun, pada pelaksanaan penelitian peserta didik SD sulit untuk dikondisikan dalam pengerjaan proyek. Peserta didik membutuhkan waktu yang cukup lama. Selain itu, pembagian tugas saat pengerjaan proyek masih kurang seimbang karena ada peserta didik yang tidak ikut berpartisipasi dalam menyelesaikan proyek dan masih perlunya bantuan guru. Penelitian selanjutnya oleh (Sari S.P., 2019) menemukan bahwa dalam *project based learning* pada pertemuan pertama, peserta didik masih belum bisa melaksanakan tahap persiapan laporan dan Persentase hasil proyek karena membutuhkan waktu yang lama serta proyek belum jadi. Pada pertemuan kedua hanya beberapa peserta didik yang mampu menyelesaikan produk dan mempresentasikan dengan pertimbangan waktu yang kurang lama.

Berdasarkan beberapa penelitian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa model

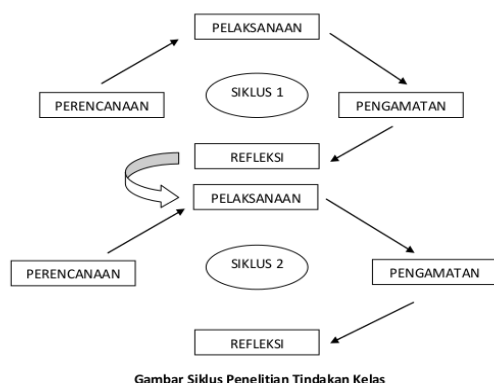
pembelajaran PjBL (*project based learning*) dapat menjadi salah satu alternatif model pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas peserta didik dengan salah satu keunggulan dari model pembelajaran PjBL (*project based learning*) yaitu terciptanya suatu karya atau produk akhir dari akhir hasil dari proses pembelajaran peserta didik. Penerapan model ini menjadi jawaban atas tantangan pembelajaran pada abad 21.

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas peserta didik dengan menggunakan model *project based learning* pada pembelajaran IPAS. Beriringan dengan tujuan, penelitian ini juga memiliki manfaat yaitu dengan melakukan penelitian tindakan kelas tentang kreativitas peserta didik, guru dapat mengetahui kelemahan dan kekuatan dalam pembelajaran IPAS di kelas. Selain itu, guru dapat mencari solusi yang tepat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan kreativitas peserta didik.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) kolaboratif. Penelitian dilakukan dalam dua siklus yang terdiri dari

Siklus I dan Siklus II dengan masing-masing Siklus I kali pertemuan. Dalam penelitian ini menggunakan model Kemmis & Mc Tagart yaitu setiap siklus terdiri dari empat komponen, yaitu: 1) perencanaan (*planning*), 2) pelaksanaan (*do*), 3) pengamatan (*observing*), dan 4) refleksi (*reflection*). Berikut gambar desain PTK model Kemmis & Mc Tagart.



Gambar 1 Desain PTK Kemmis dan MC. Tagart

Subjek dalam penelitian tindakan kelas ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri 19 Pontianak Tenggara tahun Pelajaran 2023/2024 yang berjumlah 23 orang yang terdiri dari 9 peserta didik laki-laki dan 14 peserta didik Perempuan dengan umur yang berkisar 9-10 tahun. Sedangkan objek penelitian ini adalah kreativitas peserta didik dalam pembelajaran IPAS.

Penelitian ini dilakukan pada bulan Agustus tahun 2023 pada

semester ganjil tahun ajaran 2023/2024 pada pembelajaran IPAS materi tumbuhan sumber kehidupan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah non-tes observasi atau pengamatan yang dilakukan dengan cara pengamatan dan pencatatan terhadap hasil kreativitas peserta didik dalam proyek yang dilakukan. Instrumen berupa lembar observasi. Terdapat 4 aspek yang diamati dalam lembar observasi yaitu 1) keluwesan 2) kelancaran 3) elaborasi 4) keaslian. Observer dalam pelaksanaan siklus pembelajaran ini adalah saya sendiri, guru pamong, dosen pembimbing lapangan, dan teman sejawat.

Ketuntasan dalam tindakan ini dilihat dari adanya peningkatan Persentase rata-rata indikator dalam tiap siklus. Data tersebut dibuat berdasarkan penilaian kreativitas peserta didik terhadap produk yang dibuat dan observasi aktivitas peserta didik selama pembelajaran. Indikator atau tolak ukur dalam penelitian ini yaitu terdapat peningkatan aspek kreativitas ditandai dengan meningkatnya keterampilan berkreasi peserta didik terhadap proyek yang dibuat.

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif. Untuk menganalisis peningkatan kreativitas peserta didik dilakukan dengan memberikan skor pada masing-masing indikator yang memiliki rentang skor yaitu 1, 2, 3, 4 dan sesuai dengan lembar observasi. Data hasil pengamatan atau observasi dalam penelitian ini diolah menggunakan analisis statistik deskriptif, kemudian di persentasekan. Adapun rumus yang digunakan sebagai berikut :

$$\text{Persentase} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Hasil dari Persentase data tersebut, kemudian dikategorikan berdasarkan kategori keterampilan berpikir kreatif yang terdapat pada tabel berikut.

Tabel 1 Kategori Keterampilan Berpikir Kreatif

Rentang Skor (%)	Kategori
81 - 100	Sangat Kreatif
61 - 80	Kreatif
41 - 60	Cukup Kreatif
21 - 40	Kurang Kreatif
0 - 20	Tidak Kreatif

(diadaptasi dari Riduwan, 2015)

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan Penerapan Model *Project Based Learning*

Peningkatan kreativitas peserta didik kelas IV diupayakan dengan pemberian tindakan berupa model pembelajaran *project based learning*. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan dua siklus, yakni Siklus I dan Siklus II. Setiap siklus terdiri dari 4 tahap yaitu : tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap observasi, dan tahap refleksi.

Tahap pertama yaitu tahap perencanaan tindakan yang diawali dengan menyusun perangkat pembelajaran pada muatan Pelajaran IPAS materi tumbuhan sumber kehidupan. Perangkat pembelajaran yang disiapkan terdiri dari alur tujuan pembelajaran (ATP), modul ajar, bahan ajar, media pembelajaran (*power point* dan alat peraga), lembar kerja peserta didik (LKPD), dan asesmen (asesmen diagnostik, formatif, dan sumatif). Modul ajar disusun berdasarkan materi dan LKPD disusun untuk memberikan kegiatan kelompok yang akan dilakukan dalam mempelajari materi.

Tahap kedua dan ketiga yaitu pelaksanaan sekaligus observasi. Implementasi perangkat pembelajaran yang telah dirancang. Proses pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan akan diobservasi oleh

guru pamong, dosen pembimbing lapangan, dan teman sejawat. Observasi dilakukan untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran apakah sudah sesuai dengan perangkat pembelajaran atau belum menggunakan lembar observasi yang telah disediakan.

Pelaksanaan Siklus I dilaksanakan pada tanggal 1 Agustus 2023 pada materi tumbuhan sumber kehidupan pada sub bab: bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya. Proyek yang dibuat peserta didik adalah membuat herbarium tumbuhan dan mengidentifikasi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya. Media pembelajaran yang guru gunakan adalah Papan Babatun "Bagian-bagian tumbuhan". Pelaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *project based learning* yang terdiri dari 6 tahapan yaitu 1) penentuan pertanyaan mendasar (*start with the essential question*) 2) mendesain perencanaan proyek (*design a plan for the project*) 3) menyusun jadwal (*create a schedule*) 4) memonitor peserta didik dan kemajuan proyek (*monitor the student and the progress of the project*) 5) menguji hasil (*assess the outcome*) 6) mengevaluasi pengalaman (*evaluate*

the experience). Langkah-langkah model *project based learning* pada pembelajaran IPAS materi tumbuhan sumber kehidupan pada sub bab: bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya terdiri dari : 1) pembelajaran dimulai dengan penentuan pertanyaan mendasar. Peserta didik mengamati video tentang proses pertumbuhan pada tanaman tomat dari bibit hingga berbuah yang ditampilkan pada proyektor, peserta didik menyimak penjelasan materi dari guru, kemudian guru memberikan pertanyaan pemantik dan peserta didik secara bergantian melakukan tanya jawab terkait pembelajaran yang sedang dibahas melalui media pembelajaran 2) mendesain perencanaan proyek. Peserta didik dibagi ke dalam beberapa kelompok secara heterogeny dan kemudian guru memberikan bahan ajar kepada setiap kelompok. 3) menyusun jadwal. Peserta didik bersama guru melakukan kesepakatan terkait waktu dalam pembuatan proyek. 4) memonitoring peserta didik dan kemajuan proyek. Peserta didik berdiskusi untuk mengerjakan LKPD yang di monitoring oleh guru sekaligus dilakukan penilaian. 5) menguji hasil. Peserta didik mempresentasikan hasil

proyek yang telah dibuat ke depan kelas dan ditanggapi oleh kelompok lain serta diberikan umpan balik oleh guru. 6) mengevaluasi pengalaman. Guru memberikan evaluasi, penguatan, dan *reward* terkait proyek yang telah dibuat peserta didik.

Tahap keempat yakni refleksi. Kegiatan refleksi ini berupa pemberian saran dan masukan dari observer. Adapun saran dan masukan dalam pelaksanaan Siklus I ini yakni peneliti perlu meningkatkan penguasaan materi, meningkatkan pembuatan media pembelajaran yang lebih kreatif, dan meningkatkan manajemen pengelolaan kelas. Sehingga saran dan masukan tersebut peneliti gunakan untuk perbaikan pada pembelajaran di Siklus II.

Pelaksanaan Siklus II dilakukan pada tanggal 4 Agustus 2023 pada materi tumbuhan sumber kehidupan sub bab: fotosintesis. Proyek yang dibuat peserta didik adalah diorama proses fotosintesis. Media yang peneliti gunakan adalah Diorama Proses Fotosintesis. Tahapan dalam Siklus II sama halnya seperti Siklus I yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Namun perbedaannya terletak pada kegiatan diskusi di LKPD terkait

proyek yang akan dibuat. Proyek yang akan dibuat peserta didik adalah diorama proses fotosintesis yang membuat peserta didik lebih tertantang dan tertarik untuk menyelesaikannya. Berdasarkan hasil refleksi dari observer, pelaksanaan pembelajaran pada Siklus II telah mengalami perubahan baik dari guru maupun peserta didik. Dilihat dari pengelolaan kelas dan pembuatan media yang menarik. Sementara untuk peserta didik, terlihat dari hasil produk yang dibuat.

Peningkatan Kreativitas Peserta didik Pada Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan ukuran dan kriteria kreativitas peserta didik, peneliti memperoleh informasi melalui observasi. Peneliti menentukan Persentase kreativitas masing-masing peserta didik dan menentukan rata-rata kreativitas peserta didik di kelas. Indikator dan kriteria tentunya berbeda. Dari data yang diperoleh pada Siklus I peneliti menggunakan model *project based learning* pada mata Pelajaran IPAS materi tumbuhan sumber kehidupan pada sub bab: bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya memperoleh rata-rata kreativitas peserta didik sebesar 51%

yang tergolong dalam kategori cukup kreatif. Kemudian dilanjutkan pada Siklus II, peneliti menggunakan model *project based learning* pada mata Pelajaran IPAS materi tumbuhan sumber kehidupan pada sub bab: fotosintesis diperoleh rata-rata kreativitas peserta didik sebesar 77% yang tergolong dalam kategori kreatif. Dari data tersebut terlihat bahwa kreativitas peserta didik meningkat sebesar 26% dari Siklus I sampai ke Siklus II. Berdasarkan informasi yang diperoleh, kreativitas peserta didik meningkat secara signifikan pada setiap tahap dengan menggunakan model *project based learning*.

Hasil peningkatan pada penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Indri Octaviyani, 2020) bahwa kemampuan berpikir kreatif matematis peserta didik sesudah menggunakan model *project based learning* hasilnya meningkat dibandingkan sebelum diterapkan pembelajaran dengan kategori tinggi. Selain itu, penelitian lain oleh (Fitri Agustina Lubis, 2018) menyatakan bahwa sudah berhasil dan mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu melebihi 72% sehingga penelitian dihentikan sampai

siklus II. Hal ini menunjukkan kreativitas peserta didik meningkat.

Tabel 2 Hasil Ketercapaian Setiap Indikator Kreativitas Peserta didik

Indikator Kreativitas	Siklus I	Siklus II
Keluesan	47%	80%
Kelancaran	60%	72%
Elaborasi	45%	82%
Keaslian	55%	75%
Rata-rata	51%	77%
Kategori	Cukup Kreatif	Kreatif

Penggunaan model *project based learning* membuat peserta didik mampu berinteraksi dengan baik bersama temannya. Secara berkelompok mereka mampu berkolaborasi untuk memecahkan suatu permasalahan yang ditemui dengan cara berdiskusi. Selain itu, melalui model *project based learning*, peserta didik merasa belajar itu suatu yang seru dan menyenangkan dimana secara berkelompok, peserta didik dapat membuat suatu proyek sesuai dengan ide dan kreativitas mereka. Namun, masih terdapat beberapa peserta didik yang masih kurang percaya diri untuk mengeluarkan pendapatnya sehingga guru perlu

memberikan stimulus kepada peserta didik tersebut.

Pembelajaran dengan menggunakan model *project based learning* pada siklus I dan siklus II dapat meningkatkan kreativitas peserta didik terhadap mata Pelajaran IPAS. Berdasarkan uraian yang telah disajikan, maka penggunaan model *project based learning* dalam pembelajaran IPAS pada peserta didik kelas IV SD Negeri 19 Pontianak Tenggara Tahun Pelajaran 2023/2024 dapat meningkat.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Project Based Learning* dapat meningkatkan kreativitas peserta didik pada pembelajaran IPAS materi tumbuhan sumber kehidupan di kelas IV SD Negeri 19 Pontianak Tenggara dalam membuat karya/produk mengalami peningkatan dalam setiap siklusnya. Hal ini dapat diketahui dari hasil perbandingan Persentase dan peningkatan Persentase kreativitas peserta didik pada Siklus I sebesar 51%, sementara Persentase siklus II sebesar 77%. Sehingga, pada Siklus I

menuju Siklus II Persentasenya meningkat 26%.

Melihat dari analisis data kreativitas peserta didik pada Siklus I dan Siklus II dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model *project based learning* dapat meningkatkan kreativitas peserta didik pada proses pembelajaran. Penggunaan *project based learning* dapat melatih peserta didik untuk berpikir secara aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran. Hal membuktikan bahwa kreativitas peserta didik dibebaskan untuk berkreasi dalam menuangkan ide untuk membuat proyek dan memecahkan suatu masalah melalui model *project based learning*.

DAFTAR PUSTAKA

- Erisa, H. (2021). Model *Project Based Learning* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 1-11.
- Fitri Agustina Lubis. (2018). Upaya Meningkatkan Kreativitas Siswa melalui Model *Project Based Learning*. *Peteka (Jurnal Penelitian Tindakan Kelas dan Pengembangan Pembelajaran)*, Volume 1 Nomor 3, 192-201.

- Handajani, Septriana, Hasih Pratiwi, dan Mardiyana. (2018). The 21st century skills with model eliciting activities on linear program. *Journal of Physics*, 2-3.
- Hardianti, T., Syachruraji, A., dan Hendracipta, N. (2021). Pengembangan LKPD Berbasis *Contextual Teaching and Learning* Pada Pembelajaran Perubahan Energi Ipa Kelas Iv Sd Negeri Margagiri 2. VII (2), 10-15.
- Indri Octaviyani, Y. S. (2020). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Melalui Model *Project Based Learning* dengan Pendekatan STEM. *Journal on Mathematics Education Research*, Volume 1, Nomor 1, 10-14.
- Lestari, Ika, dan Linda Zakiah. (2019). *Kreativitas Dalam Konteks Pembelajaran*. Jakarta : Erzatama Karya Abadi.
- Lestari, Sri, dan Ahmad Agung Yuwono. (2022). *Choaching Untuk Meningkatkan Kemampuan Guru Dalam Menerapkan Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning)*. Yogyakarta: Kun Fayakun.
- Maryati, Iyam. (2021). *Model Project Based Learning Modifikasi (Teori dan Implementasi dalam Peningkatan Kemampuan Statis SMP/MTS)*. Purbalingga: Eureka Media Aksara.
- Nurani, Yuliani, Sofia Hartati, dan Sihadi. (2020). *Memacu Kreativitas Melalui Bermain*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Purnomo, Halim, dan Yunahar Ilyas. (2019). *Tutorial Pembelajaran Berbasis Proyek*. Yogyakarta: K-Media.
- Riduwan. (2015). *Skala Pengukuran Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Safi'I, Asrop. (2013). *Creative Learning Strategi Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Tulungagung: Akademia Pustaka
- Sari, R. T. (2018). Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) Upaya Peningkatan Kreativitas Mahasiswa. *Varia Pendidikan*, 79-83.

Setiawan, L. (2021). Peningkatan Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran Tematik Menggunakan Pendekatan *Project Based Learning*. Jurnal Basicedu, 1879-1887.

Surono, Eunike, Tabita, Firozalina Kristin, dan Indri Anugraheni. (2019). Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Tema 9 Sub Tema 1 Kekayaan Sumber Energi Di Indonesia Kelas 4 Sd Negeri Patemon 01. Jurnal Pendidikan Tambusai, 3(3), 783.

Tim PjBL. (2020). *Panduan Project Based Learning*. Palembang: Teknik Informatika Universitas Bina Darma.

Yustiqvar, M., Hadisaputra, S., & Gunawan, G. 2019. Analisis penguasaan konsep peserta didik yang belajar kimia menggunakan multimedia interaktif berbasis green integrated with metacognitive strategy. *Jurnal Pijar MIPA*, 14(2) : 135-140.