

PENINGKATAN KREATIVITAS SISWA SDN 1 KAMARANG MELALUI MODEL PROJECT BASED LERNING DI KURIKULUM MERDEKA

Dian Dwi Agustin¹, Widia Nur Jannah², Aiman Faiz³
^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Cirebon
email: dwiagustindian43@gmail.com

ABSTRACT

The Project Based Learning model can improve student learning outcomes, as well as improve students' creative thinking skills and retention, and students' understanding of mathematical concepts. This research is classroom action research (PTK), the research process is in accordance with classroom action research procedures carried out in a cycle process. Each cycle consists of planning, action, observation and reflection. Based on cycle 1 and cycle 2 carried out by researchers.

Keywords: Student Creativity, *Project Based Learning*, Independent Curriculum.

ABSTRAK

Model *Project Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, serta meningkatkan keterampilan berpikir kreatif dan retensi siswa, pemahaman konsep matematis siswa. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK), dalam proses penelitian ini sesuai dengan prosedur penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam proses berdaur/ siklus. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Berdasarkan siklus 1 dan siklus 2 yang dilakukan oleh peneliti.

Kata kunci: Kreativitas Siswa, *Project Based Learning*, Kurikulum Merdeka.

A. Pendahuluan

Kurikulum berperan penting dalam membentuk pengalaman belajar siswa dan menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan kreativitas. Pengembangan kreativitas melalui kurikulum bukan hanya tentang pemberian materi pelajaran, tetapi juga melibatkan pendekatan yang memicu pemikiran kritis, inovatif, dan solutif. Peran guru sangatlah penting dalam membangun kualitas pendidikan. Salah satu yang menjadi penting dalam Pendidikan adalah adanya kreatifitas guru kreatifitas guru menjadi salah satu indikator yang

perlu diperhatikan. Aflah et al., (2023) menjelaskan bahwa berpikir kreatif adalah suatu pemikiran yang berusaha menciptakan gagasan yang siswa perlu memiliki kemampuan berpikir kreatif pada jenjang Sekolah Dasar (SD). Siswa yang memiliki kemampuan berpikir kreatif akan memiliki motivasi intrinsik yang tinggi dalam belajar. Menurut Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Nomor 56/M/2022 dalam pedomannya proses pembelajaran berfokus kepada kebebasan dan pemikiran kreatif siswa. Sehingga guru perlu berperan

aktif sebagai fasilitator yang baik dalam kurikulum merdeka ini. Begitu juga apa yang disampaikan oleh Menteri Pendidikan Nadiem Makarim dalam Satriawan et al., (2021) reformasi pendidikan tidak bisa dilakukan semata-mata menggunakan pendekatan administrasi saja, melainkan harus melakukan culture transformation.

Berikut ini indikator kemampuan berpikir kreatif menurut Amalia Y, (2015) yaitu memperhatikan intuisi, melihat lingkungan sekitar seperti dapat membantu seseorang memahami dengan cepat dan mendalam suatu situasi atau masalah. Ini dapat menjadi landasan bagi pengembangan ide-ide kreatif yang lebih baik, menghidupkan imajinasi siswa, seperti kemampuan untuk membayangkan hal-hal yang baru atau tidak konvensional dapat memotivasi seseorang untuk menciptakan ide-ide yang inovatif, mengungkapkan kemungkinan - kemungkinan baru, seperti menciptakan solusi inovatif untuk masalah atau mengembangkan konsep-konsep yang revolusioner, membuat hal-hal yang menarik.

Model *Project Based Learning* Menurut Hamzah, M., (2016) mengatakan bahwa model *Project Based Learning* merupakan model yang mengasah kemampuan proses dan membuat produk dalam proses pembelajarannya. Sehingga dalam proses pembelajaran tidak hanya berorientasi pada hasil saja. *Project Based Learning* memberikan pengalaman langsung tidak hanya di lingkungan sekolahnya tapi bisa di

lingkungan masyarakat maupun bersentuhan langsung dengan alam. Model ini dapat menimbulkan pembelajaran yang lebih bermakna. Oleh karena itu, pembelajaran ini dapat meningkatkan kreativitas siswa terhadap objek yang dipelajari.

Model *Project Based Learning* Menurut Hamzah, M., (2016) mengatakan bahwa model *Project Based Learning* merupakan model yang mengasah kemampuan proses dan membuat produk dalam proses pembelajarannya. Sehingga dalam proses pembelajaran tidak hanya berorientasi pada hasil saja. Sedangkan. *Project Based Learning* memberikan pengalaman langsung tidak hanya di lingkungan sekolahnya tapi bisa di lingkungan masyarakat maupun bersentuhan langsung dengan alam. Model ini dapat menimbulkan pembelajaran yang lebih bermakna. Oleh karena itu, pembelajaran ini dapat meningkatkan kreativitas siswa terhadap objek yang dipelajari.

Pembelajaran IPAS di SD sering terjadi kurangnya kreatifitas terhadap konsep yang dipelajari di kelas. Rochmania,D. D., & Restina, (2022) mengatakan kreatifitas sendiri menjadi hal yang penting dalam pendidikan sebagai mana bahwa salah satu tujuan pendidikan dalam kurikulum merdeka yaitu melahirkan siswa yang lebih kreatif. Kurikulum merdeka juga menganjurkan guru untuk terdorong menggunakan model yang berbasis project sebagaimana yang dikutip dari Kompas, oleh Kasih Ayunda Pinita, (2021) Menteri Pendidikan

Menyampaikan bahwa dirinya ingin mendorong para guru untuk menggunakan model pembelajaran yang berbasis *Project*. Bukan tanpa alasan, model *project based learning* menawarkan proses pembelajaran sambil bermain yang mana diharapkan siswa melakukan eksplorasi, kolaborasi, kemandirian siswa.

Data lain ditemukan oleh Anjarwati et al., (2022) dalam penelitiannya ditemukan nilai kreatifitas siswa di SDN 2 Sukabumi Probolinggo masih rendah, hanya menyentuh angka 28,16 %. Nilai KKM yang ditetapkan adalah 70. Terdapat 15 orang siswa yang mendapat nilai dibawah KKM sehingga dapat dikatakan kemampuan berpikir kreatif siswa masih sangat rendah.

Berdasarkan pernyataan di atas dapat dilihat model *Project Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, serta meningkatkan keterampilan berpikir kreatif dan retensi siswa, pemahaman konsep matematis siswa. Dengan demikian, Model *Project Based Learning* bisa menjadi solusi untuk meningkatkan kreatifitas siswa. Oleh karena itu, peneliti memiliki asumsi bahwa model ini dapat mengatasi permasalahan dalam pembelajaran IPAS khususnya konsep gaya disekitar kita.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK), dalam proses penelitian ini sesuai dengan prosedur penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam proses berdaur/siklus. Setiap siklus terdiri dari

perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

Hal ini sesuai dengan pendapat Kemmis.S dan M.CTanggart, (2022) yang menyatakan bahwa PTK adalah siklus refleksi diri yang berbentuk spiral dalam rangka melakukan proses perbaikan terhadap kondisi dan dalam rangka menemukan cara-cara baru yang lebih baik efektif untuk mencapai hasil yang lebih optimal.

Berdasarkan analisis permasalahan yang ada, penelitian tindakan kelas ini dirancang terdiri dari dua siklus, masing-masing siklus terdiri dari dua pertemuan dengan empat tahap, yaitu: merencanakan kegiatan, melaksanakan kegiatan, memantau kegiatan dan merefleksikan kegiatan yang dilakukan setiap siklus. Namun keputusan melanjutkan atau menghentikan penelitian pada akhir siklus tertentu bergantung sepenuhnya pada hasil siklus terakhir. Apabila hasil yang dicapai telah memenuhi kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan maka penelitian dihentikan, dan apabila hasil yang dicapai tidak mencapai hasil yang diharapkan maka penelitian dilanjutkan pada siklus berikutnya.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

a. Siklus 1

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 1 Kamarang dengan melakukan *action research* dengan pola teori Kemmis.S dan M.CTanggart, (2022) Penelitian tindakan kelas ini

dilaksanakan dalam 2 siklus dan penerapan pendekatan inovatif menggunakan model *Project Based Learning*, hasil setiap siklus mempunyai peningkatan berbeda.

Siklus 1 dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan. Penelitian ini dilakukan dengan menerapkan pembelajaran sesuai dengan perangkat yang telah disusun secara langsung baik sinkron maupun asinkron. Pada siklus 1 observasi dilaksanakan selama proses pembelajaran untuk mengamati tingkat kreativitas siswa dalam pembelajaran ketika dilakukan.

Pada tanggal 2 Mei 2024 pembelajaran dilanjutkan dengan siswa membuat proyek. Pada siklus 1, siswa membuat produk berupa ketapel yang terbuat dari kayu atau ranting pohon yang berbentuk huruf Y kemudian siapkan karet atau ban yang di potong panjang kemudian pasang tali karet atau ban pada kerangka ketapel dilanjutkan dengan membuat kantong pelontar yang dibuat dari ban dalam yang di potong persegi kemudian ikat tali karet pada pelontar dan ketapel siap di gunakan.

Selama proses pembuatan produk siswa kurang antusias, peneliti memonitor aktivitas siswa dalam pembuatan proyek. Setelah pengerjaan proyek selesai siswa diminta mencoba produk yang telah dibuatnya diluar kelas, setelah dicoba maka peneliti menanyakan apakah gaya yang terjadi pada ketapel tersebut? Tetapi siswa masih kebingungan untuk menjawab. Dilanjutkan kegiatan akhir setelah

selesai siswa diminta untuk mengerjakan lembar evaluasi secara berkelompok dan mempresentasikan hasil kerja yang sudah dikerjakan.

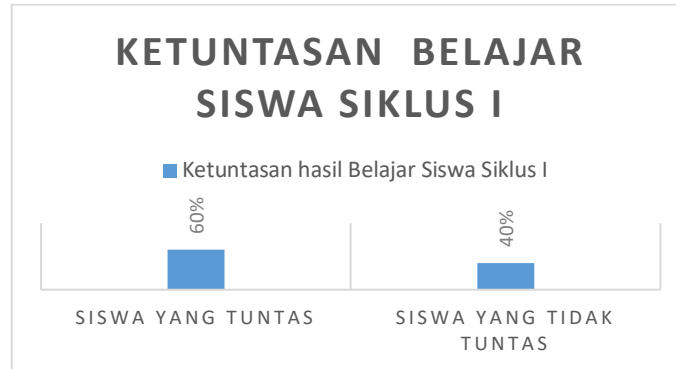
Tindakan Pada siklus 1 aktivitas kreativitas siswa berada pada kategori rendah. Pada pembelajaran siklus 1 materi yang disampaikan tentang pengaruh gaya terhadap benda penyampaian materi menggunakan LKPD dan video. Selama pembelajaran, siswa kurang aktif berdiskusi dalam menentukan pertanyaan, merancang proyek sampai penyusunan jadwal sesuai dengan sintak *Project Based Learning*. Terbukti pada tabel observasi berikut:

Berdasarkan Analisis data aktivitas siswa diatas dapat dilihat bahwa setiap aspek yang diamati untuk kegiatan siswa memiliki nilai yaitu 64, maka dapat disimpulkan jika aktivitas siswa dalam mengikuti proses pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas dikategorikan *cukup*.

Berdasarkan tabel 1.1 dapat dilihat bahwa siswa yang tuntas secara individu pada siklus 1 sebanyak 12 siswa dan 8 siswa yang tidak tuntas dari 20 siswa, dengan menggunakan *project based learning* pada mata pelajaran IPAS. Berdasarkan ketuntasan belajar siswa secara individu dimana siswa telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah atau mendapat nilai 70, jadi dari hasil yang diperoleh banyak siswa yang sudah tuntas secara individu. Setelah dirangkum hasil ketuntasan belajar

siswa secara individu, maka dapat dirangkum hasil belajar siswa secara klasikal sebagai berikut:

Diagram 1. 1 Ketuntasan Belajar Siswa Siklus I



Berdasarkan uraian diatas maka dapat dikatakan meningkat jika pengetahuan siswa dari tes siklus I mengenai materi gaya disekitar kita masih rendah, hal ini dapat dilihat dari nilai rata- rata yang di peroleh siswa yaitu 72 dan siswa yang mendapatkan nilai tuntas ada 12 siswa dan yang tidak tuntas ada 8 siswa, hal ini menunjukan bahwa tindakan Siklus I belum memenuhi harapan, maka akan diadakan perbaikan pada siklus II.

Setelah proses pembelajaran selesai siswa diperintahkan untuk mengisi angket kreativitas siswa, hasil angket tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Refleksi siklus 1:

Secara keseluruhan, refleksi Siklus 1 menunjukkan bahwa penerapan *project based lerning* kurang mencapai tujuan penelitian dalam meningkatkan kreativitas serta pemahaman siswa.

b. Siklus 2

Pada siklus II ini dilakukan dua pertemuan, peneliti menerapkan model pembelajaran yang sama yaitu *Project Based Learning* dengan materi magnet sebuah benda yang ajaib. Pada siklus kedua materi yang disampaikan terkait dengan magnet yang didalamnya serta teks nonfiksi. Penyampaian materi menggunakan video untuk memberikan gambaran visual dan melakukan pembelajaran sesuai dengan sintak *Project Based Learning*. Siswa berdiskusi terkait energi magnet yang terdapat dalam video pembelajaran, menganalisis unsur-unsur yang ada di dalam teks nonfiksi yang menjelaskan tentang aliran yang terdapat di energi magnet, menentukan perencanaan proyek dan menyusun jadwal menyelesaikan proyek secara bersama-sama.

Pada tanggal 7 Mei 2024 pembelajaran dilanjutkan dengan siswa membuat proyek secara berkelompok. Pada siklus 2, siswa membuat produk berupa magnet lilit yang terbuat dari batu batre, kabel, paku. Peneliti kemudian menggunakan teknologi media berupa

infocus untuk menampilkan video materi pengaruh magnet benda yang ajaib kemudian dilanjutkan dengan video pembuatan magnet, kemudian dilanjutkan dengan tanya jawab dengan siswa setelah dilakukan tanya jawab peneliti mengajak siswa untuk membuat magnet dengan bahan-bahan yang sudah disediakan. Diawali dengan menyiapkan batu batre berukuran besar kemudian siapkan kabel lalu lilitkan kabel ke paku kemudian pegang ujung sisi kanan dan kiri kabel secara bersamaan kemudian tempelkan ujung kabel ke ujung kanan dan kiri batu batre pegang kedua ujung kanan kiri dengan kuat kemudian tempelkan paku yang sudah di lilit kabel ke peniti atau jarum jika bisa maka magnet dari batu batre siap di gunakan.

Diawali dengan menyiapkan batu batre berukuran besar kemudian siapkan kabel lalu lilitkan kabel ke paku kemudian pegang ujung sisi kanan dan kiri kabel secara bersamaan kemudian tempelkan ujung kabel ke ujung kanan dan kiri batu batre pegang kedua ujung kanan kiri dengan kuat kemudian tempelkan paku yang sudah di lilit kabel ke peniti atau jarum jika bisa maka magnet dari batu batre siap di gunakan.

Selama proses pembuatan produk siswa sangat antusias, peneliti memonitor aktivitas siswa dalam pembuatan proyek. Setelah pengerjaan proyek selesai siswa diminta mencoba produk yang telah dibuatnya diluar kelas, setelah dicoba maka peneliti menanyakan apakah gaya yang terjadi pada ketapel

tersebut? Kemudian siswa menjawab dengan penuh antusias dan setiap siswa mengujicobakan apakah terjadi gaya Tarik menarik pada batu batre tersebut. Dilanjutkan kegiatan akhir setelah selesai siswa diminta untuk mengerjakan lembar evaluasi secara berkelompok dan mengejarkan angket secara individu kemudian siswa mempresentasikan hasil kerja yang sudah dikerjakan secara berkelompok.

Tindakan Pada siklus 1 kreativitas siswa berada pada kategori rendah. Pada pembelajaran siklus 1 materi yang disampaikan tentang pengaruh gaya terhadap benda penyampaian materi menggunakan LKPD dan video. Selama pembelajaran, siswa kurang aktif berdiskusi dalam menentukan pertanyaan, merancang proyek sampai penyusunan jadwal sesuai dengan sintak *Project Based Learning*, maka diadakan perbaikan pada siklus II dengan materi magnet benda yang ajaib. Hasil observasi. Berdasarkan data dapat dilihat bahwa siswa yang tuntas secara individu pada siklus 1 sebanyak 17 siswa dan 3 siswa yang tidak tuntas dari 20 siswa, dengan menggunakan *project based learning* pada matapelajaran IPAS. Berdasarkan ketuntasan belajar siswa secara individu dimana siswa telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah atau mendapat nilai 70, jadi dari hasil yang diperoleh banyak siswa yang sudah tuntas secara individu. Setelah dirangkum hasil ketuntasan belajar siswa secara individu.

Diagram 1.2 Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus II



Berdasarkan uraian diatas maka dapat dikatakan meningkat jika pengetahuan siswa dari tes siklus I mengenai materi gaya disekitar kita masih rendah, dan mengalami peningkatan pada siklus II dengan perolehan prsentase yaitu 85% siswa tuntas dan 15% siswa tidak tuntas, berarti siswa yang mendapatkan nilai tuntas ada 17 siswa dan yang tidak tuntas ada 3 siswa, hal ini menunjukkan bahwa tindakan. Siklus II sudah memenuhi harapan yaitu terbukti bahwa pembelajaran *Project Based Learning* dapat meningkatkan kreativitas siswa, terbukti pada hasil angket kreativitas siswa pada tabel berikut :

Pada data angket diperoleh bahwa hasil angket dari 20 responden (20 Siswa) diperoleh hasil 2.198 dengan rata-rata nilai 91,58. Adapun kriteria tingkat kreativitas siswa dapat dilihat pada tabel menurut E. Mulyasa, (2006) sebagai berikut:

Dari uraian diatas diperoleh bahwa hasil angket dari 20 responden

(20 siswa) diperoleh skor 2.198 dengan rata-rata nilai 91,58% , sesuai kriteria tabel menurut E. Mulyasa, (2006) , tingkat keberhasilan berada pada rentan 90%-100%, maka dengan ini siswa sangat kreatif dengan adanya model pembelajaran *project based learning* dapat dikatakan sangat efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa.

Refleksi siklus 2:

Secara keseluruhan, refleksi Siklus 2 menunjukkan bahwa penerapan PjBL telah berhasil mencapai tujuan penelitian dalam meningkatkan kreativitas serta pemahaman siswa terhadap materi perubahan bentuk energi. PjBL terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, kreativitas siswa, serta kinerja guru.

3.Hasil perbandingan siklus 1 dan siklus 2

Hasil perbandingan antara siklus 1 dan siklus 2 dalam meningkatkan kreativitas dapat dilihat dalam diagram sebagai berikut:

Diagram 1.3 Hasil Perbandingan Kreativitas Siswa Siklus I dan Siklus II



Pada diagram diatas menyatakan bahwa tingkat kreativitas siklus I siswa di kelas IV SDN 1 Kamarang berada pada rata-rata 57,4%, hal ini menunjukkan bahwa tingkat kreativitas siswa di kelas IV SDN 1 Kamarang cukup kreatif, khususnya pada pembelajaran IPAS. Kondisi ini biasanya mencerminkan adanya banyak kekurangan atau area yang perlu diperbaiki dan dikembangkan lebih lanjut.

Setelah dilakukan penelitian pada siklus II, terjadi peningkatan yang signifikan pada siklus II dengan pencapaian naik dengan rata-rata 92,5% dan termasuk kedalam kategori sangat kreatif, hal ini menunjukkan adanya perkembangan yang cukup baik. Setengah dari target atau tujuan telah tercapai, menandakan bahwa perubahan yang diterapkan sudah mulai menunjukkan hasil positif dan mengatasi beberapa masalah yang ada pada siklus. I Ini merupakan indikasi bahwa sebagian besar target atau tujuan telah berhasil dicapai. Perbaikan dan penyesuaian yang dilakukan setelah siklus 1 model pembelajaran *Project Based Learning* terbukti efektif, sehingga mampu

mendorong pencapaian hingga hampir menyeluruh.

Berdasarkan uraian diatas maka perbandingan hasil antara siklus 1, dan siklus 2 menunjukkan adanya perkembangan yang konsisten dan signifikan. Setiap siklus membawa peningkatan yang nyata, menggambarkan bahwa tindakan perbaikan yang diambil efektif dan mampu meningkatkan kinerja atau hasil secara bertahap. Dari nilai rata-rata 72,68 pada siklus 1, meningkat dengan nilai rata-rata 91,58% pada siklus II, ini menunjukkan tren positif yang kuat dan mendekati pencapaian tujuan secara menyeluruh.

2. Pembahasan

1. Perencanaan pembelajaran IPAS pada siklus 1 di kelas IV SDN 1 Kamarang.

Menurut Degeng dalam Hamzah B. Uno, (2023) perencanaan pembelajaran adalah adanya upaya untuk membelajarkan siswa. Jadi berdasarkan kutipan di atas Sekolah Dasar harus memperhatikan perencanaan dalam rangka meningkatkan pembelajaran siswa.

Dimana SD Negeri 1 Kamarang turut serta melaksanakan perencanaan pembelajarannya. Terbukti pada saat peneliti melakukan observasi, guru sudah menyiapkan perencanaan pembelajaran dengan baik seperti media pembelajaran, perangkat pembelajaran, serta sarana dan prasarana untuk mengajar. Hal ini menunjukkan bahwa guru di SDN 1 Kamarang memiliki kompetensi yang baik dalam merencanakan pembelajaran.

Dari hasil observasi dalam hal kegiatan pembelajaran pada pelaksanaan siklus I adalah:

- 1) Hasil observasi dari pengamatan aktivitas guru pada siklus I dengan presentase 59,9% dengan kategori cukup
- 2) Hasil observasi dari pengamatan aktivitas siswa pada pada siklus I dengan nilai 64 dengan kategori cukup
- 3) Hasil observasi dari hasil belajar terhadap aktivitas siswa pada pada siklus I dengan rata-rata 72 dengan data 12 siswa tuntas dan 8 siswa tidak tuntas.

Berdasarkan uraian diatas hasil penelitian di SDN 1 Kamarang bahwa perencanaan yang dilakukan peneliti pada siklus 1 dilakukan dengan nilai rata-rata yang di peroleh siswa yaitu 72 berarti siswa yang mendapatkan nilai tuntas ada 12 siswa dan yang tidak tuntas ada 8 siswa, hal ini menunjukkan bahwa tindakan Siklus I belum memenuhi harapan. Hal ini sejalan dengan Tara Oviyani,(n.d.) bahwa tes siklus I mengenai materi alat peredaran darah pada manusia

belum cukup baik, hal ini dilihat dari nilai rata-rata yang di peroleh siswa yaitu dengan persentase ketuntasan 60% dengan demikian siswa yang mendapatkan nilai tuntas ada 12 siswa dan yang tidak tuntas ada 8 siswa , hal ini menunjukkan bahwa tindakan Siklus I belum memenuhi harapan. Berdasarkan hasil penemuan siklus 1 serta perbandingan dengan penelitian yang dilakukan oleh tara oviani dapat disimpulkan bahwa peneliti perlu untuk melaksanakan siklus II.

Pemantapan peningkatan kreativitas belajar siswa dilakukan dengan menggunakan model *project based learning*, *Project Based Learning* merupakan pembelajaran yang dibangun dengan dukungan lingkungan belajar yang baik. Seperti yang dijelaskan oleh Depdiknas, (2019) *Project Based Learning* merupakan pembelajaran yang membutuhkan suatu pembelajaran komprehensif dimana lingkungan belajar siswa kelas didesain agar siswa dapat melakukan penyelidikan terhadap masalah autentik termasuk pendalaman suatu materi pelajaran, dan melaksanakan tugas bermakna lainnya. Sedangkan kreativitas Seperti yang di ungkapkan oleh Aflah et al., (2023) menjelaskan bahwa berpikir kreatif adalah suatu pemikiran yang berusaha menciptakan gagasan yang baru.

Dalam siklus 1 ini memiliki kelemahan sehingga menjadi salah satu faktor tidak tercapainya hasil belajar berikut kekuarng model *Project Based Learning* menurut Akib, Zainal. Murtadlo, (2016) Memerlukan

pemahaman materi yang baik sehingga siswa sampai pada konsep yang diinginkan untuk bisa berkreasi dan membuat suatu produk, Waktu yang diperlukan cukup lama karena pembelajaran memakan waktu yang lama dengan pembuatan proyek, Model ini memerlukan kelengkapan sarana yang akan di gunakan dan mungkin juga tambahan biaya dan Jika proyek yang diberikan terlalu banyak, akan membosankan pada siswa.

Sesuai dengan indikator yang diungkapkan oleh Amalia Y, (2015)Komponen berpikir kreatif sebagai berikut: a). Memperhatikan intuisi b). Menghidupkan imajinasi c). Mengungkapkan kemungkinan-kemungkinan baru d). Membuat hal-hal yang menarik e). Membuat ide-ide terbaru. Orang kreatif cenderung menciptakan solusi inovatif yang tidak terpikirkan sebelumnya.

Berdasarkan siklus 1 yang dilakukan oleh peneliti serta perbandingan dengan teori maka model *project based learning* ini cenderung cukup untuk meningkatkan kreativitas siswa, hal ini dimungkinkan karena faktor perencanaan yang cukup serta perencanaan yang cukup.

2. Perencanaan pembelajaran IPAS pada siklus 2 dengan menggunakan *project based learning* di kelas IV SDN 1 Kamarang.

Menurut Degeng dalam Hamzah B. Uno,(2023) perencanaan pembelajaran adalah adanya upaya untuk membelajarkan siswa. Pengajaran tersebut terdapat memilih,

menetapkan, mengembangkan metode untuk ketercapaian hasil pengajaran yang diinginkan. Perencanaan pembelajaran juga dimaksudkan sebagai langkah awal sebelum proses pembelajaran berlangsung. Dimana SD Negeri 1 Kamarang turut serta melaksanakan perencanaan pembelajarannya. Terbukti pada saat peneliti melakukan observasi, guru sudah menyiapkan perencanaan pembelajaran dengan baik seperti media pembelajaran, perangkat pembelajaran, serta sarana dan pra sarana untuk mengajar. Hal ini menunjukan bahwa guru di SDN 1 Kamarang memiliki kompetensi yang baik dalam merencanakan pembelajaran.

Dari hasil observasi dalam hal kegiatan pembelajaran pada pelaksanaan siklus I adalah:

- 1) Hasil observasi dari pengamatan aktivitas guru pada siklus I dengan presentase 79,6% dengan kategori baik
- 2) Hasil observasi dari pengamatan aktivitas siswa pada pada siklus I dengan nilai 80 dengan kategori baik
- 3) Hasil observasi dari hasil belajar terhadap aktivitas siswa pada pada siklus I dengan rata-rata 82 dengan data 17 siswa tuntas dan 3 siswa tidak tuntas

Berdasarkan uraian diatas hasil penelitian di SDN 1 Kamarang bahwa perencanaan yang dilakukan peneliti pada siklus 2 mengenai materi magnet benda yang ajaib sudah meningkat, hal ini dapat dilihat dari nilai rata- rata yang di peroleh siswa

yaitu 80 berarti siswa yang mendapatkan nilai tuntas ada 17 siswa dan yang tidak tuntas ada 3 siswa, hal ini menunjukkan bahwa tindakan Siklus 2 sudah meningkat sesuai harapan.

Hal ini sejalan dengan *Tara oktaviani*, (n.d.) tes siklus 1 mengenai materi alat peredaran darah pada manusia sudah baik, hal ini dilihat dari nilai rata-rata yang di peroleh siswa yaitu 80 dengan persentase ketuntasan 85% berarti siswa yang mendapatkan nilai tuntas ada 17 siswa dan yang tidak tuntas ada 3 siswa, menunjukkan jika pada tindakan siklus II ternyata sudah baik namun ada 3 orang siswa belum mencapai KKM. Berdasarkan data tersebut menunjukkan bahwa siswa kelas IV SDN 1 Kamarang dapat disimpulkan bahwa metode *project based learning* dari kurikulum merdeka untuk meningkatkan kreativitas siswa. Hal ini ditunjukan dari hasil penelitian siklus 2 yang mencapai 85% dan dikategorikan tinggi. Peningkatan hasil belajar pada siklus 2 ini dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti yang dikatakan oleh Natty et al., (2019) yaitu: Meningkatkan kemandirian siswa, Meningkatkan tanggung jawab terhadap pembelajarannya sendiri, Mengembangkan keterampilan pemecahan masalah dan Memperluas akses untuk belajar.

Maka dari itu dengan menggunakan model *project based learning* dalam pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas siswa merupakan pendekatan yang efektif, seperti yang dijelaskan oleh Kokom,

(2020) pembelajaran berbasis proyek *Project Based Learning* merupakan model yang memusat pada prinsip dan konsep utama suatu disiplin, melibatkan siswa dalam memecahkan masalah dan tugas yang bermakna untuk mendorong siswa bekerja mandiri membangun pembelajaran, dan pada akhirnya menghasilkan karya nyata. Dan adapun dorongan dalam meningkatkan kreativitas yaitu dengan adanya waktu, dorongan dan sarana prasarana. Berdasarkan siklus 2 yang dilakukan oleh peneliti serta perbandingan dengan teori maka model *project based learning* ini dikategorikan baik untuk meningkatkan kreativitas siswa di kelas IV SDN 1 kamarang, hal ini dimungkinkan karena faktor perencanaan yang baik serta perencanaan yang baik di kelas.

3. Hasil perbandingan hasil pembelajaran dalam meningkatkan kreativitas siswa di kelas IV SDN 1 Kamarang.

Berdasarkan hasil yang ditemukan oleh peneliti pada siklus 1 pada hasil observasi aktivitas guru jumlah hasil observasi sebesar 599 dengan rata-rata 59,9 dan dikatakan dalam kategori *cukup*, artinya belum memenuhi harapan aktivitas siswa dalam meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPAS. Sementara itu pada siklus II berdasarkan hasil observasi guru sudah memenuhi kategori tinggi sebesar 85% ini menunjukkan tren positif yang kuat dan mendekati pencapaian tujuan secara menyeluruh. Hasil yang ditemukan

oleh peneliti pada siklus 1 pada hasil observasi aktivitas siswa dengan nilai siswa 64 dikatakan dalam kategori *cukup*, artinya belum memenuhi harapan aktivitas siswa dalam meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPAS. Sementara itu pada siklus II berdasarkan hasil observasi siswa sudah memenuhi kategori baik dengan nilai siswa 82, hal ini menunjukkan tren positif yang kuat dan mendekati pencapaian tujuan secara menyeluruh.

Berdasarkan hasil yang ditemukan oleh peneliti pada siklus 1 pada hasil belajar siswa pada siklus I memperoleh hasil belajar secara klasikal yaitu 60% dan meningkat pada siklus II menjadi 85%, Penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* pada mata pelajaran IPAS materi magnet benda yang ajaib telah dilaksanakan secara maksimal meskipun dalam pelaksanaannya masih ada yang belum tuntas, yaitu sebanyak 3 siswa. Namun dilihat dari segi nilai belajarnya sudah mengalami peningkatan hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II secara klasikal yang dapat meningkatkan kreativitas siswa.

Dapat dilihat bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa secara klasikal dari siklus I dan siklus II pada Pelajaran IPAS pada materi magnet benda yang Ajaib di kelas IV SD Negeri 1 Kamarang tahun Pelajaran 2023/2024 dan telah mencapai ketuntasan klasikal yaitu 85%. Artinya dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa maka adanya peningkatan kreativitas siswa.

Tingkat kreativitas siklus I siswa di kelas IV SDN 1 Kamarang berada pada rata-rata 57,4%, hal ini menunjukkan bahwa tingkat kreativitas siswa di kelas IV SDN 1 Kamarang cukup kreatif, khususnya pada pembelajaran IPAS. Setelah dilakukan penelitian pada siklus II, terjadi peningkatan yang signifikan pada siklus II dengan pencapaian naik dengan rata-rata 92,58% dan termasuk kedalam kategori sangat kreatif.

Maka dari itu penggunaan model *project based learning* untuk meningkatkan kreativitas siswa efektif digunakan di kelas IV SDN 1 Kamarang, Seperti yang dijelaskan oleh soviana, (2019) pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran inovatif, serta dalam prosesnya lebih menekankan pada belajar secara kontekstual, melibatkan siswa dalam bentuk dunia nyata, siswa dan kegiatan tugas-tugas bermakna yang lain. Model *Project Based Learning* ini, diharapkan nantinya dapat memberi kesempatan siswa bekerja secara kelompok maupun individu dalam mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri, dan kemudian menghasilkan produk nyata.

Sehingga siswa-siswi kelas IV SDN 1 Kamarang mempunyai ciri-ciri kreativitas seperti yang diungkapkan oleh Theodoridis & Kraemer, (2019) merupakan ciri-ciri yang berhubungan dengan kemampuan berpikir kreatif atau berpikir kognitif pada kreativitas. Ciri-ciri lain yang berkaitan dengan perkembangan afektif seseorang, seperti keinginan untuk eksperimen,

ketertarikan pada ide, memiliki daya inisiatif. Kreativitas juga sering dikaitkan dengan keberanian seseorang untuk mencoba suatu hal baru, menghadapi tantangan, dan keinginan terus untuk belajar. Berdasarkan siklus 1 dan siklus 2 yang dilakukan oleh peneliti serta perbandingan dengan teori maka model *project based learning* ini dikategorikan baik untuk meningkatkan kreativitas siswa di kelas IV SDN 1 kamarang.

D. Kesimpulan

1. Penerapan model *project based learning* pada materi perubahan gaya disekitar kita dalam meningkatkan kreativitas siswa kelas IV di SDN 1 Kamarang yaitu dengan adanya analisis aktivitas siswa, pada siklus I aktivitas siswa memperoleh nilai rata-rata 64 yang menunjukan bahwa aktivitas siswa dikatakan cukup dalam proses pembelajaran, dan nilai rata-rata meningkat pada siklus II dengan nilai rata-rata 82 dengan kategori baik, selain itu dibuktikan dalam hasil belajar siswa secara klaksikal pada siklus I diperoleh presentasi 60% siswa yang dikatakan tuntas dan 40% siswa dikatakan tidak tuntas, dan mengalami peningkatan pada siklus II dengan hasil belajar secara klaksikal pada siklus II diperoleh presentasi 85% siswa yang dikatakan tuntas dan 15% siswa yang dikatakan tidak tuntas. Hal tersebut membuktikan bahwa penerapan model *project based learning* dapat

meningkatkan kreativitas siswa kelas IV di SDN 1 Kamarang.

2. Peningkatan hasil kreativitas siswa dalam penerapan model *project based learning* pada materi perubahan gaya disekitar kita di kelas IV SDN 1 Kamarang yaitu dengan adanya angket kreativitas siswa yang menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam kreativitas siswa dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, kreativitas siswa berada pada kategori "Cukup kreatif" dengan persentase rata-rata 57,4%, sedangkan pada siklus II, kreativitas siswa meningkat ke kategori "Sangat Kreatif" dengan persentase rata-rata 92,5% Hal ini menunjukkan bahwa penerapan *project based learning* efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Aflah, A. N., Ananda, R., Surya, Y. F., & Sutiyan, O. S. J. (2023). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Menggunakan Model Project Based Learning Pada Siswa Sekolah Dasar. *Autentik : Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 7(1), 57–69. <https://doi.org/10.36379/autentik.v7i1.276>
- Amalia Y, D. M. dan A. A. (2015). Penerapan model eliciting activities untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis dan self confidence siswa SMA. *Jurnal Didatik Mamtematika*.
- Anjarwati, A., Qomariyah, R. S., Putri, M. K., Rohman, A. P. E., &

- Royyana, M. D. (2022). Integrasi pendekatan Steam-Project Based Learning (PjBL) untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas V SDN Sukabumi 2 Probolinggo. *Prosiding Seminar Nasional Sosial, Sains, Pendidikan, Humaniora (Senassdra)*, 1(1), 1031–1038.
- E. Mulyasa. (2006). *menjadi guru profesional*.
- Hamzah, M., A. M. (2016). *Perencanaan dan strategi Pembelajaran Matematika*.
- Hamzah B. Uno. (2023). *Perencanaan pembelajaran*. PT Bumi Aksara.
- Hanifah Nur Tama. (2019). *Model Project Based Learning dapat meningkatkan Komunikasi Sains, dan Cara Berpikir Kreatif siswa*.
- Kasih Ayunda Pinita. (2021). *Mendikbud Nadiem Dorong Pembelajaran Project Based Larning, Seperti apa?* 22 April.
- Kemmis.S dan M.CTanggart. (2022). Konsep Penelitian tindakan. *Organisasi Pembelajaran*, 9, 125–131.
<https://doi.org/10.1108/09696470210428840>
- Kokom, K. (2020). *Pembelajaran Kontekstual konsep dan Aplikasi*.
- Mujib. Maharani, Hevy, Risqi. & Sukestiyarno, Y. L. (2017). Evaluasi Proses Berpikir Kreatif Berdasarkan Model Wallas Bagi Siswa SMP dalam Menyelesaikan Masalah Matematika “Al-Jabar.” *Jurnal Pendidikan Matematika*, 02(1–11).
- Natty, R. A., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2019). Peningkatan Kreativitas Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Project Based Learning Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(4), 1082–1092.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i4.262>
- Nurmala, S., Triwoelandari, R., & Fahri, M. (2021). Pengembangan Media Articulate Storyline 3 pada Pembelajaran IPA Berbasis STEM untuk Mengembangkan Kreativitas Siswa SD/MI. *Jurnal Basicedu*.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1546>
- Puspitasari, Q. D., & Wibowo, A. (2022). Peran Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Siswa Kelas IV di SD Negeri Plebengan Bambanglipuro. *Pelita : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia*, 1(1), 1–7.
<https://doi.org/10.56393/pelita.v1i1.105>
- RAJAGUKGUK, S. (2023). Penerapan Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Sd. *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 3(1), 1–12.
<https://doi.org/10.51878/elementary.v3i1.1945>
- Rochmania,D. D., & Restina, A. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Belajar Video Animasi Terhadap Proses Berfikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2578>
- Satriawan, W., Santika, I. D., & Naim, A. (2021). Guru Penggerak dan Transformasi Sekolah dalam Kerangka Inkuiri Apresiasi. *Al-Idarah: Jurnal Kependidikan Islam Volume*, 11(1), 1–12.

Setiawan, L., Wardani, N. S., & Permana, T. I. (2021). Peningkatan kreativitas siswa pada pembelajaran tematik menggunakan pendekatan project-based learning. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 8(1), 1879–1887.
<https://doi.org/10.21831/jppfa.v8i2.40574>

SKRIPSI TARA OVIANI. (n.d.).

soviana. (2019). *Pengaruh Model Project Based Learning Berbantuan Alat Peraga Matematika Dengan Pemanfaatan Barang Bekas Pakai Terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep Matematis Siswa.*

Theodoridis, T., & Kraemer, J. (2019).

KREATIVITAS DALAM KONTEKS PEMBELAJARAN.

Widyawati, S. (2016). Eksperimentasi Model Pembelajaran Student Facilitator and Explaining (SFE) terhadap Hasil Belajar Ditinjau dari Kecerdasan Linguistik pada Materi Pokok Ekspose Semester ganjil Kelas X SMA N 1 Seputih Surabaya Lampung Tengah Tahun Pelajaran 2016/2017. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 03.

Yowela tarumasely. (2022). *Buku Ajar Perencanaan Pembelajaran.*

Zainal Akib, A. M. (2016). *Kumpulan Metode Pembelajaran Kreatif & Inovatif.*