

IMPLEMENTASI MODEL PROJECT-BASED LEARNING DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA SEKOLAH DASAR

Salsabila Nuramalia Salim¹, Adi Putra², Petrus Paulus Mbette Suhendro³
¹²³Universitas Negeri Jakarta

[1salsabilanuramalia1505@gmail.com](mailto:salsabilanuramalia1505@gmail.com), [2adiputra@unj.ac.id](mailto:adiputra@unj.ac.id), [3petrus@unj.ac.id](mailto:petrus@unj.ac.id)

ABSTRACT

This study aims to describe the implementation of the Project-Based Learning model in enhancing the creativity of elementary school students by taking into account the different learning characteristics of each student at Cipinang Cempedak 07 Elementary School. This research employed a descriptive qualitative method with data collected through observation and interviews. The data were analyzed through data reduction, systematic organization, and conclusion drawing based on the identified findings. The results of the study indicate that the implementation of the Project-Based Learning model contributes positively to the development of students' creativity. This improvement is reflected in students' increased curiosity, persistence in completing tasks, and enthusiasm in engaging with the learning process.

Keywords: Project-Based Learning, Creativity

ABSTRAK

Penelitian ini ditujukan untuk memaparkan implementasi model Project-Based Learning dalam meningkatkan kreativitas siswa Sekolah Dasar yang mempertimbangkan perbedaan karakteristik belajar setiap siswa di Sekolah Dasar Cipinang Cempedak 07. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, dan wawancara. Selanjutnya, data dianalisis melalui tahapan penyederhanaan data, pengorganisasian data secara sistematis, dan penarikan kesimpulan berdasarkan temuan yang telah disusun. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model Project-Based Learning dapat memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kreativitas siswa. Peningkatan tersebut ditandai dengan munculnya rasa ingin tahu siswa, ketekunan dalam menyelesaikan tugas, dan juga semangat dalam melakukan proses pembelajaran.

Kata Kunci: Project-Based Learning, Kreativitas

A. Pendahuluan

Pendidikan Indonesia sudah memasuki era transformasi abad ke-21, oleh sebab itu pendidikan perlu memberikan bekal kepada siswa

dengan keterampilan, karena pendidikan Indonesia memerlukan sumber daya manusia yang berkualitas, memiliki daya cipta, dan mampu berinovasi sehingga

pembelajaran di kelas harus berjalan secara efektif. Pendidikan dapat dikatakan efektif apabila dalam penerapannya siswa mampu meningkatkan kreativitas yang pada dasarnya adalah kemampuan berpikir kritis, inovatif, dan berkreasi. Setiap siswa tentunya memiliki potensi kreatif dengan tingkat yang berbeda-beda antar individunya, hal tersebut tergantung kepada cara individu tersebut mengembangkan potensi kreatif yang dimilikinya (Natty et al., 2019). Kreativitas adalah sebuah aktivitas psikologis individu yang menghasilkan ide, prosedur, cara maupun karya baru yang efisien dengan karakteristik imajinatif, adaptif, berkesinambungan, dan tidak linear, yang memberikan manfaat di berbagai sektor untuk menyelesaikan permasalahan. Oleh karena itu, kreativitas termasuk dalam upaya seseorang (Safi, 2019). Siswa tingkat Sekolah Dasar telah menunjukkan sifat-sifat individu yang penuh kreativitas, seperti memiliki keingintahuan yang tinggi, suka mengajukan pertanyaan, imajinasi yang berkembang, serta berani menanggung konsekuensi (Sari et al., 2019). Karakter siswa yang seperti itu

dapat menjadi penguatan kuat untuk guru agar menerapkan pembelajaran yang interaktif agar siswa terlibat secara optimal dalam proses belajar. Jika potensi yang dimiliki siswa ini tidak difasilitasi dengan pendekatan pembelajaran yang memotivasi siswa berpikir kreatif maka kreativitas siswa tidak akan berkembang dengan maksimal. Oleh sebab itu, diperlukan pembelajaran dengan metode yang tidak hanya fokus kepada pencapaian akhir, tetapi juga memfasilitasi kebutuhan siswa untuk berekspresi, berinovasi, serta menuangkan ide-idenya secara mandiri dan kontekstual.

Pemerintah merancang kurikulum merdeka untuk menyediakan fleksibilitas untuk pendidik dan siswa dalam aktivitas belajar mengajar di kelas namun tetap mengutamakan urgensi dari pengembangan potensi siswa. Kebebasan yang diberikan pemerintah tidak hanya sekedar dimanfaatkan untuk bebas dalam memilih metode, tetapi juga harus dimanfaatkan secara strategis untuk merancang pembelajaran yang berfokus pada pengembangan kemampuan siswa. Akan tetapi,

berdasarkan hasil observasi, saat ini masih ada sekolah yang melakukan praktik dengan sistem pembelajaran klasik yang belum memfasilitasi siswa dalam berkreasi serta kurang mengutamakan urgensi pengembangan potensi siswa. Selain itu, masih ada pula guru yang hanya berpatokan pada buku pembelajaran sebagai sumber untuk mengajar. Kondisi seperti inilah yang akan membuat kualitas dan hasil belajar siswa tidak meningkat (Kusmiati, 2022). Kondisi seperti ini memerlukan perubahan melalui proses pembelajaran yang lebih inovatif sehingga siswa lebih terdorong untuk mengekspresikan kreativitasnya serta dapat mengakibatkan meningkatnya capaian akademik siswa tersebut. Implementasi model pengajaran yang inovatif untuk mendorong kemampuan kreatif siswa dapat dilakukan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning*.

Model *Project Based Learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang mengutamakan partisipasi aktif siswa dalam menyelesaikan permasalahan, dijalankan secara kolaboratif atau individual melalui langkah-langkah sistematis dengan

batas waktu yang ditentukan yang diwujudkan dalam bentuk proyek sebagai sarana berupa hasil karya untuk kemudian dipaparkan kepada pihak lain. (Dianawati, 2022). Model *Project Based Learning* sejalan dengan prinsip dari Kurikulum Merdeka sebab model *Project Based Learning* menyediakan ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi ide, mengembangkan *problem solving* terhadap permasalahan, dan membangun pengalaman belajar yang bermakna. Model *Project Based Learning* memiliki karakteristik dalam penerapannya, yaitu model ini memprioritaskan keterlibatan aktif siswa dalam mengumpulkan konsep dan membangun pemahamannya sendiri. Dalam pelaksanaannya, model *Project Based Learning* melibatkan proses implementasi proyek yang bersifat nyata, konstruktif, serta mendorong siswa untuk menguasai kemampuan yang belum dikuasai sekaligus meningkatkan wawasan yang dimiliki sebelumnya (Malfani & Zainil, 2020).

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Mentari & Rosiyanti (2024) tentang pelaksanaan model pembelajaran

project-based untuk meningkatkan kemampuan kreatif siswa kelas 5 SD Lab School FIP UMJ. Peneliti menyajikan bukti bahwa model pembelajaran *Project-Based Learning* berhasil secara signifikan dalam meningkatkan kemampuan kreatif siswa jenjang Sekolah Dasar. Akan tetapi, penelitian yang dilakukan oleh Muchtar, Syahrul, & Saputra (2025) mengungkapkan bahwa *Project-Based Learning* tidak selalu mampu meningkatkan kreativitas siswa apabila guru masih kurang terlatih dalam mengajar di kelas, fasilitas di sekolah masih terbatas, atau penilaian guru terhadap siswa masih terlalu focus kepada produk akhir.

Sekolah Dasar Cipinang Cempedak 07 adalah lembaga pendidikan yang telah mengintegrasikan Kurikulum Merdeka pada pembelajarannya. Sekolah Dasar Cipinang Cempedak 07 menyediakan sarana yang layak guna memfasilitasi kegiatan belajar mengajar menggunakan model *Project Based Learning*. Namun, implementasi model *Project Based Learning* pada proses belajar mengajar memiliki beberapa kendala seperti kurangnya waktu

pembelajaran dan terbatasnya pengetahuan siswa mengenai tahapan proyek yang akan dikerjakan. Hal tersebut membuat siswa kurang maksimal saat kegiatan belajar menggunakan model *Project Based Learning* sehingga menyebabkan kreativitas siswa tidak berkembang secara optimal. Temuan ini menunjukkan bahwa meskipun potensi model *Project Based Learning* dalam meningkatkan kreativitas cukup tinggi, apabila saat implementasinya kurang maksimal maka model *Project based Learning* tidak akan menghasilkan dampak yang berarti bagi kemampuan kreatif siswa.

Penelitian ini berfokus terhadap implementasi model *Project-Based Learning* yang tidak sekedar diamati berdasarkan capaian akhir, melainkan juga dari tahapan kegiatan dan keterkaitannya dengan karakteristik belajar siswa Sekolah Dasar. Penelitian ini menyoroti bagaimana keberagaman karakteristik gaya belajar siswa mempengaruhi kreativitas yang dihasilkan dari proses belajar melalui penerapan model *Project-Based Learning*. Observasi yang dilakukan terhadap SD Cipinang Cempedak 07 menunjukkan bahwa

masih terdapat siswa yang kesulitan memahami tahapan kegiatan belajar menggunakan model *Project-Based Learning* karena metode penyampaian guru tidak sesuai dengan karakter belajar siswa. Contohnya seperti instruksi lisan yang kurang dipahami oleh siswa yang memiliki karakteristik belajar visual. Berdasarkan hal tersebut, peneliti termotivasi untuk mengkaji lebih mendalam tentang bagaimana model *Project-Based Learning* diimplementasikan dengan baik dan mempertimbangkan perbedaan karakteristik belajar siswa agar pembelajaran dapat efektif dalam mengembangkan kreativitas siswa.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menerapkan metode kualitatif deskriptif melalui studi kasus tunggal yang ditujukan untuk menggambarkan mengenai implementasi model *Project-Based Learning* dalam meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran di kelas V SD Cipinang Cempedak 07 Jakarta Timur. Subjek penelitian ini melibatkan 35 siswa dan satu guru yang dipilih secara purposive karena telah memiliki pengalaman dengan

model *Project-Based Learning*. Sumber data dikumpulkan melalui observasi, dan wawancara dengan guru dan siswa. Untuk memastikan keabsahan data yang digunakan, peneliti menerapkan metode triangulasi sumber, yang meliputi memverifikasi dan membandingkan informasi yang dikumpulkan dari satu informan dengan informan lainnya sehingga data yang didapatkan melalui wawancara dapat dikonfirmasi kesesuaiannya dengan hasil observasi. Selain itu, dilakukan *member checking* kepada guru dan siswa guna memastikan bahwa data tersebut diberikan sesuai dengan realitas di lapangan. Selanjutnya informasi dikaji menggunakan model interaktif Miles dan Huberman yang meliputi pereduksian data, pemaparan data, dan pengambilan kesimpulan (cakup reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Cipinang Cempedak 07 Jakarta Timur dengan informan penelitian siswa kelas V dan wali kelas. Informan penelitian dipilih

secara *purposive* agar data yang dihasilkan relevan dengan fokus penelitian. Dalam penelitian ini, informasi didapatkan melalui proses wawancara dengan informan yang terlibat pada aktivitas belajar mengajar dengan model *Project-Based Learning*. Selain itu, peneliti juga menggunakan metode observasi untuk melihat langsung keadaan aktivitas belajar mengajar menggunakan model *Project-Based Learning* dalam kelas serta untuk menjadi sarana pelengkap data yang sudah didapatkan. Fokus utama penelitian ini yaitu mengkaji bagaimana pengimplementasian model *Project-Based Learning* dalam meningkatkan kreativitas siswa dengan karakteristik belajar yang berbeda-beda.

Menurut Larmer, Mergendoller, dan Boss (2015), model *Project-Based Learning* dirancang untuk mengajak siswa untuk berpartisipasi dalam proses belajar yang lebih mendalam dan menantang. Sebab, dalam model ini siswa akan diarahkan untuk terlibat aktif dalam pembelajaran serta berpikir kritis untuk mengidentifikasi masalah agar dapat menyusun rencana kerja proyek

mandiri ataupun berkelompok. Dalam pengimplementasian model *Project-Based Learning* di Sekolah Dasar Cipinang Cempedak 07, guru mengawalinya dengan mengarahkan siswa mencari informasi dan mengumpulkan data lalu membimbing siswa membuat proyek berdasarkan data yang didapatkan. Dalam implementasi model *Project-Based Learning*, guru tidak bertindak sebagai pengajar utama melainkan sebagai pembimbing yang akan kebersamaan siswa dalam aktivitas belajar mengajar berlangsung. Hasil dari implementasi model *Project-Based Learning* yaitu hasil karya yang konkret yang akan dipresentasikan siswa di depan kelas. Namun, proses penilaian yang dilakukan guru tidak sekedar mempertimbangkan dari capaian produk akhir saja, melainkan juga dilihat dari rangkaian aktivitas pembelajarannya. Proses pembelajaran seperti itu akan membuat aktivitas belajar mengajar menjadi lebih berarti sebab siswa lebih berpartisipasi secara langsung dalam tahapan mencari data dan menjadikan data tersebut sebagai proyek yang dihasilkan siswa.

Dalam buku Inovasi Pembelajaran Untuk PGSD, Penggunaan model *Project-Based Learning* menghadirkan banyak nilai positif untuk pembelajaran, salah satunya yaitu dapat meningkatkan kreativitas. Sebab, dalam model *Project-Based Learning* siswa disediakan ruang untuk meningkatkan solusi kreatif terhadap permasalahan yang siswa hadapi. Penerapan model *Project-Based Learning* pada aktivitas belajar mengajar juga akan menjadikan siswa terlibat langsung dalam eksplorasi pembuatan proyek sehingga proses pembelajaran siswa tidak semata-mata memperoleh bahan ajar dari guru saja. Model ini juga dapat mengubah pembelajaran *teacher center* menjadi *student center* karena dalam implementasinya siswa yang lebih terlibat aktif dalam aktivitas belajar mengajar. Dalam pembelajaran matematika yang diterapkan di kelas, siswa mampu mengkorelasikan antara konsep matematika dengan kehidupan sehari-hari. Seperti proses mencari data tinggi badan yang dilakukan langsung oleh siswa dengan menggunakan alat ukur yang kemudian data tersebut disajikan dalam proyek grafik oleh

siswa. Kegiatan tersebut tidak hanya melatih numerasi siswa saja, melainkan juga dapat melatih literasi visual siswa. Model *Project-Based Learning* juga dapat menyokong rasa tanggung jawab siswa terhadap proses dan hasil belajar siswa. Model ini juga tidak hanya membuat proses belajar siswa dengan menghafal materi saja, tetapi siswa juga diarahkan untuk menerapkannya dan menuangkannya ke dalam sebuah proyek. Apabila diterapkan secara konsisten dalam pembelajaran, model *Project-Based Learning* mampu membentuk kreativitas siswa. Kondisi ini sejalan terhadap penelitian yang dilakukan oleh Harmer dan Stokes (2016) yang membuktikan bahwa model *Project-Based Learning* dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk berpikir kreatif dan inovatif.

Sekolah Dasar Cipinang Cempedak 07 mengimplementasikan model *Project-Based Learning* dengan tujuan agar kreativitas siswa dapat meningkat melalui kegiatan pembelajaran di kelas yang berlangsung dengan aktif dan menyenangkan. Berdasarkan hasil observasi di kelas, pengimplementasian model *Project-*

Based Learning dilakukan melalui serangkaian tahapan yang mencakup proses perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi. Pada tahap perencanaan, guru menyusun proyek dan tahapan pelaksanaannya berdasarkan modul ajar yang sudah dibuat sebelumnya. Modul ajar ini disesuaikan dengan materi pembelajaran dan proyek yang ditetapkan disesuaikan dengan kemampuan dan kebutuhan siswa. Pada tahap pelaksanaan, guru memulai pembelajaran model *Project-Based Learning* menggunakan cara memberikan permasalahan kontekstual yang relevan terhadap materi pembelajaran seperti siswa mengukur dan mencatat tinggi badan teman-temannya. Kemudian siswa diarahkan untuk menyelesaikan data mentah tinggi badan tersebut menjadi diagram batang. Dalam proses membuat proyek, siswa akan dilatih untuk berpikir kritis dan kreatif agar proyek diagram batang yang dihasilkan sesuai dengan data yang didapatkan. Melalui pengimplementasian model *Project-Based Learning* siswa mampu berkreasi sesuai dengan karakteristik belajar masing-masing siswa. Akan

tetapi, dalam pelaksanaannya tidak semua siswa cepat memahami alur pengerjaan tugas proyek, sehingga diperlukan instruksi guru yang lebih detail dan jelas kepada setiap siswa di kelas. Selama pelaksanaannya, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mencari data dan membuat proyek dari data tersebut. Pada tahap terakhir yaitu evaluasi, guru tidak hanya menilai siswa terhadap hasil akhir saja, melainkan juga berdasarkan proses pengerjaan proyeknya. Guru turut menyampaikan tanggapan kepada siswa agar siswa menyadari kelebihan dan kekurangan dari hasil kerja mereka.

Pada pengimplementasian aktivitas belajar mengajar menggunakan model *Project-Based Learning*, guru tidak hanya berposisi sebagai penyedia materi saja melainkan guru turut memiliki peran sebagai pembimbing yang memandu siswa selama pembelajaran berlangsung serta membantu siswa apabila mengalami kesulitan. Dengan memberikan arahan yang tepat, guru dapat membantu siswa dalam menghadapi dan menyelesaikan tantangan saat proses pembelajaran serta mendorong semangat siswa

untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan. Berdasarkan wawancara dengan wali kelas 5 Sekolah Dasar Cipinang Cempedak 07, guru juga memegang peran penting dalam merancang, melaksanakan dan mengevaluasi materi dan proyek pembelajaran. Model *Project-Based Learning* dapat dikatakan berhasil tidak hanya dilihat berdasarkan pemahaman guru terhadap materi, tetapi juga dilihat berdasarkan kemampuan guru dalam memilih tugas proyek yang sesuai dengan materi dan karakteristik siswa di kelas. Pada pembelajaran di Sekolah Dasar Cipinang Cempedak 07, guru memulai pembelajaran dengan memberikan materi terkait pembelajaran, lalu guru membimbing siswa untuk mendapatkan data tinggi badan siswa sekelas menggunakan alat ukur yang benar. Guru memastikan semua siswa mengukur dan mencatat tinggi badan seluruh siswa di kelas. Kemudian guru mengajarkan siswa untuk memahami konsep pengumpulan dan pengolahan data serta pembuatan proyek diagram batang. Guru turut menyampaikan tanggapan kepada siswa saat proses pembuatan proyek berlangsung.

Dengan melakukan peran aktif seperti ini, guru akan membangun lingkungan belajar yang menarik dan dapat memotivasi kemandirian siswa dalam membangun pemahamannya terkait materi pembelajaran.

Berdasarkan temuan observasi yang dilaksanakan di Sekolah Dasar Cipinang Cempedak 07, pada saat pembelajaran berlangsung siswa menunjukkan respons positif terhadap kegiatan pembelajaran. Siswa antusias dalam melaksanakan pembelajaran, khususnya pada saat mengukur tinggi badan dengan teman-temannya. Kegiatan tersebut membuat siswa senang karena dilakukan secara bersama-sama dengan teman-temannya sehingga melibatkan interaksi sosial yang positif. Melalui implementasi model *Project-Based Learning* pada kegiatan belajar matematika membuat siswa memahami bahwa data yang mereka dapatkan dapat diolah menjadi sebuah proyek yang dapat melatih kreativitas siswa. Dengan membuat proyek diagram batang, siswa merasa dapat lebih memahami pembelajaran karena dapat melihat data dalam sebuah informasi visual yang sudah disusun dengan kreativitas siswa.

Dalam pembuatan proyek terdapat beberapa siswa yang membuat proyek diagram batang dengan warna yang beda-beda untuk satu data yang sama. Walaupun hal tersebut dapat menimbulkan kebingungan apabila membaca data, namun hal ini menunjukkan bahwa adanya kreativitas dan inisiatif siswa dalam mengekspresikan kreativitas dirinya ke dalam sebuah karya. Kegiatan belajar dengan model *Project-Based Learning* menyediakan peluang bagi siswa untuk berekspresi ketika membuat sebuah karya yang mana tidak selalu didapatkan oleh model pembelajaran yang berbeda.

Menurut hasil wawancara dengan siswa kelas V, mereka mengungkapkan bahwa kegiatan belajar menggunakan model *Project-Based Learning* mampu meningkatkan kreativitas dalam dirinya karena dalam pembelajarannya siswa dituntut untuk membuat sebuah karya orisinal. Pada kegiatan belajar matematika yang dilaksanakan di kelas V Sekolah Dasar Cipinang Cempedak 07, siswa merasa lebih berpartisipasi pada pembelajarannya karena seluruh tahapan belajar yang

dilakukan selalu melibatkan siswa. Model *Project-Based Learning* juga membuat siswa lebih menguasai materi yang diberikan karena siswa terlibat langsung dalam pengambilan data dan pembuatan proyek diagram batangnya. Aktivitas belajar mengajar dengan model *Project-Based Learning* menjadikan siswa merasakan pengalaman melakukan aktivitas yang belum pernah mereka lakukan sebelumnya sehingga kondisi tersebut dapat membangkitkan rasa ingin tahu siswa. Siswa kelas V juga merasa senang belajar menggunakan model *Project-Based Learning*, karena mereka dapat menuangkan kemampuan mereka seperti menggambar atau berkreasi saat membuat proyek diagram batang. Dalam pembuatan proyek juga siswa merasa diberikan ruang untuk menyampaikan ide-ide secara lisan maupun visual. Dengan diberikannya ruang untuk mengekspresikan diri mereka, siswa merasa lebih percaya diri dalam menuangkan kreativitas yang ada di dalam dirinya. Karena merasa model ini membuat siswa terlibat secara aktif dan menantang untuk melakukan hal-hal baru, beberapa siswa menyatakan ingin

menggunakan model *Project-Based Learning* dalam proses pembelajaran yang lain.

Implementasi model *Project-Based Learning* untuk pembelajaran di Sekolah Dasar Cipinang Cempedak 07 dapat berjalan dengan cukup baik, hal tersebut tentunya karena adanya faktor pendukung seperti ketersediaan sarana dan prasarana, keterlibatan guru serta partisipasi siswa dalam pembelajaran. Ketersediaan sarana dan prasarana seperti alat ukur di dalam ruangan UKS menjadi faktor utama yang menunjang keberhasilan pembelajaran matematika melalui model *Project-Based Learning* karena siswa dapat terlibat secara aktif pada pencarian data tinggi badan siswa di kelas. Peran guru sebagai pembimbing yang membimbing siswa secara terstruktur juga menjadi fondasi penting dalam keberhasilan pembelajaran ini. Selain itu, keterlibatan aktif siswa juga menjadi poin penting dalam membuat pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan karena pada aktivitas belajar mengajar tercipta interaksi timbal balik antara guru dan siswa. Meski demikian, tentunya dalam proses pembelajarannya mengalami

beberapa kendala yang cukup menghambat proses pembelajaran. Dalam mencari data, terdapat beberapa siswa yang kurang teliti dalam mengukur tinggi badan dan menyusun data tinggi badan tersebut secara sistematis sehingga menyebabkan waktu pembelajaran banyak terpakai saat proses pengambilan data. Hal itulah yang mempengaruhi keterbatasan waktu pembelajaran yang menyebabkan siswa tidak dapat menyelesaikan tugas proyeknya dengan tuntas. Selain itu, berdasarkan hasil observasi masih terlihat beberapa siswa kesulitan dalam memahami langkah-langkah implementasi dengan model *Project-Based Learning*.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian yang dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa Implementasi model *Project-Based Learning* pada mata pelajaran Matematika Kelas V Sekolah Dasar Cipinang Cempedak 07 cukup efektif untuk meningkatkan kreativitas siswa. Hal tersebut terlibat berdasarkan hasil wawancara dengan siswa kelas V dan melihat proses

pembelajaran di kelas yang menggabungkan kegiatan praktik mencari data lalu memvisualisasikan ke dalam proyek diagram batang. Pada tahap perencanaan, guru sudah menyiapkan pembelajaran yang mempertimbangkan perbedaan karakteristik belajar siswa seperti visual, auditori, dan kinestetik. Selama proses pembelajaran berlangsung siswa terlihat antusias mengikuti setiap tahapan pembelajaran dengan model *Project-Based Learning*. Siswa juga merasa lebih kreatif apabila pada proses belajar ditugaskan untuk membuat proyek karena siswa dapat menuangkan ide-idenya ke dalam sebuah proyek yang dihasilkan. Oleh sebab itu, model pembelajaran *Project-Based Learning* dapat dijadikan alternatif apabila ingin meningkatkan kreativitas siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Cahyadi, F., Subekti, E. E., & Sundari, R. S. (2025). *Inovasi Pembelajaran untuk PGSD (Berbasis Project Based Learning)*. Cahya Ghani Recovery.
- Dianawati, E. P. (2022). *PROJECT BASED LEARNING (PjBL): Solusi Ampuh Pembelajaran Masa Kini*. Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia.
- Kusmiati. (2022). *PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING TERHADAP KREATIVITAS SISWA SEKOLAH DASAR. EDUCATOR: Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik Dan Kependidikan*, 2(2), 206–211.
- Malfani, W., & Zainil, M. (2020). Penerapan Model Project Based Learning (PJBL) Terhadap Hasil Belajar Matematika Di SD. *Journal of Basic Education Studies*, 3(2), 703–717.
- Mentari, R. P., & Rosiyanti, H. (2024). *Implementasi Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Kelas 5 SD Lab School FIP UMJ*.
- Muchtar, T., Syahrul, & Saputra, A. M. A. (2025). *PENGARUH DAN PERMASALAHAN PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING (PJBL)*. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 8(1), 2904–2915.

- Natty, R. A., Kristin, F., & Anugraheni,
I. (2019). *PENINGKATKAN
KREATIVITAS DAN HASIL
BELAJAR SISWA MELALUI
MODEL PEMBELAJARAN
PROJECT BASED LEARNING
PADA SISWA SEKOLAH DASAR*
(Vol. 3, Issue 4).
- Safi, A. (2019). *Creative Learning
Strategi Pengembangan
Kreativitas Anak Berbakat.*
Akademia Pustaka.
- Sari, K. P., Neviyarni, & Irdamurni.
(2019). *PENGEMBANGAN
KREATIVITAS DAN KONSEP
DIRI ANAK SD. Jurnal Ilmiah
Pendidikan Dasar, 7(1), 44–50.*