

**PENINGKATAN KREATIVITAS MENGGUNAKAN MODEL PROJECT BASED  
LEARNING MATA PELAJARAN IPAS KONTEKS MERDEKA BELAJAR  
KELAS 4 SEKOLAH DASAR**

Sofiatul Hidayati<sup>1</sup>, Arina Restian<sup>2</sup>  
<sup>1,2</sup>PPG FKIP Universitas Muhammadiyah Malang  
<sup>1</sup>sofiatulhidayati956@gmail.com, <sup>2</sup>arestian@umm.ac.id

**ABSTRACT**

*This study aims To determine the improvement of students' creativity of fourth grade students at SDN Sentul 3 Kota Blitar in the context of merdeka belajar by using Projrct based learning. By diagnostic assessment at the preliminary research, it was showed that students have low creativity. The type of research used is Classroom Action Research (CAR). The subjects in this study were 28 students of class IV SDN Sentul 3 Blitar City. Data collection techniques used include: 1) Observation through learning. 2) Giving a creativity test according to the Greinstein rubric. 3) Documentation to show the activities carried out during the research. Data analysis techniques used in this study are descriptive quantitative and qualitative. The results showed that the percentage of creativity that started from the pre-cycle stage up to cycle 2. At the precycle stage the average creativity of students in one class was 26% In cycle 1 at meeting 1 it was known that the percentage of students' creativity was 60% in cycle 1 meeting 2 is 70% and cycle 2 meeting 1 is 80% and cycle 2 meeting 2 is 86%. From this study it can be concluded that the use of the project based learning model in the context of merdeka belajar by using project based learning can increase the creativity of fourth grade elementary school students in science subjects.*

*Keywords: Creativity, IPAS, Project based learning*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kreativitas peserta didik kelas IV UPT Satuan Pendidikan SDN Sentul 3 Kota Blitar konteks merdeka belajar. Dimulai dari observasi yang dilakukan di kelas IV menunjukkan rendahnya kreativitas peserta didik dalam pembelajaran. Jenis penelitian yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek dalam penelitian ini yaitu 28 peserta didik kelas IV UPT Satuan Pendidikan SDN Sentul 3 Kota Blitar. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi: 1) Observasi melalui pada saat pembelajaran. 2) Pemberian tes kreativitas sesuai dengan rubrik Greinstein. 3) Dokumentasi untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan selama penelitian. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa presentase kreativitas yang dimulai dari tahap pra siklus sampai dengan siklus 2. Pada tahap pra siklus rata-rata kreativitas peserta didik dalam satu kelas yaitu 26%. Pada siklus 1 di pertemuan 1 diketahui presentase kreativitas peserta didik sebanyak 60% pada siklus 1 pertemuan 2 yaitu 70% Dan siklus 2 pertemuan 1 sebanyak 80% dan siklus 2 pertemuan 2 yaitu 86%. Dari

penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan Model project based learning konteks merdeka belajar dapat meningkatkan kreativitas peserta didik kelas IV Sekolah Dasar pada mata pelajaran IPAS

Kata Kunci: IPAS, Kreativitas, *Project based learning*,

### **A. Pendahuluan**

Merdeka belajar merupakan konsep yang saat ini sedang digadang-gadang oleh pemerintah. Menurut Firdaus dalam (Cholily, 2022) kurikulum merdeka sekarang ini merupakan penyempurnaan dari Kurikulum 2013 yang dipersiapkan untuk mencetak generasi masa mendatang yang siap dengan tantangan perkembangan zaman. Konsep merdeka belajar memiliki 3 bagian, yaitu komitmen terhadap tujuan, mandiri dalam belajar, dan refleksi terhadap proses dan hasil belajar. (Restian, 2023) Menurut Nadiem Makarim, dalam (Fuadi, 2021) dasar untuk menggunakan konsep merdeka belajar karena terinspirasi oleh pemikiran Ki Hajar Dewantoro yaitu dengan belajar dengan merdeka dan mandiri. Kurikulum merdeka dikenal dengan adanya profil pelajar Pancasila. Menurut Rusnaini dalam (Nugrohadi, 2022) profil pelajar pancasila merupakan wujud dari pelajar yang beriman dan bertaqwa pada tuhan yang maha Esa dan berakhlak mulia, berkebhinekaan

global, gotong royong, mandiri, kreatif, dan bernalar kritis, memiliki semangat untuk belajar sepanjang hayat, yang dilengkapi dengan kompetensi global, serta memiliki sesuai dengan nilai-nilai yang ada dalam Pancasila. Merdeka belajar terjadi interaksi antara guru dan siswa dalam sistem pembelajaran. Merdeka belajar saling berkesinambungan dengan pembelajaran yang dilakukan pada abad 21.

Pembelajaran pada abad 21 merupakan pembelajaran yang terintegrasi dengan teknologi. Teknologi sekarang ini menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari. Abad 21 lebih dikenal sebagai transformasi masyarakat industri menjadi masyarakat yang pengetahuan. Hal ini membuat orang dengan mudahnya memperkaya pengetahuan melalui internet. Mereka dapat mengakses informasi dari seluruh dunia. Perkembangan ini tidak selalu menguntungkan, dampak buruk yang terjadi yaitu karena ledakan digital yang tinggi dari seluruh dunia yang

tidak terkendali. akibatnya, banyak orang mengalami kesulitan dalam memperoleh informasi yang mereka butuhkan. Mereka dapat memilah antara sumber tepercaya, scam atau opini (Sari, 2019). Pembelajaran di abad ke-21 didasarkan pada perpaduan antara literasi, literasi informasi, perilaku, keterampilan, dan penguasaan teknologi. Di abad ini, siswa tidak hanya harus mahir dalam informasi, mereka juga harus dapat menggunakan teknologi, terdidik dan memiliki standar moral yang baik. Keterampilan yang dikembangkan pada abad 21 terdiri dari 4C, yaitu: yaitu : *creativity and innovation, collaboration, communication, and critical thinking* (Septikasari, 2018)

Kreativitas siswa membuat siswa menghasilkan sesuatu hal yang baru. Kreativitas siswa juga muncul ketika dapat mengembangkan ide dan gagasannya. Dalam hal ini siswa yang gemar membaca akan memunculkan ide kreatif mereka. Kreativitas siswa dapat digunakan untuk memecahkan suatu permasalahan. Kreativitas siswa peserta didik membutuhkan dukungan pembangunan sehingga setiap siswa dapat memecahkan suatu masalah yang dihadapi dengan

lebih beragam (Erisa, 2021). Pembelajaran yang menggunakan keterampilan berpikir kreatif akan menghasilkan sesuatu yang baru yakni berupa gagasan ataupun karya nyata. Hal ini juga dapat menerapkan keterampilan abad 21 yaitu pembelajaran dan inovasi. Suratno dalam (Septikasari, 2018) mengemukakan bahwa kreativitas adalah kegiatan imajinatif yang mewujudkan kecerdikan pikiran yang efektif untuk menghasilkan suatu produk atau memecahkan suatu masalah dengan caranya sendiri.

Kreativitas siswa dapat dilatih dari sekolah dasar. Dimana dalam pembelajaran siswa aktif mengikuti kegiatan dan memunculkan ide yang mereka punya. Berpikir kreatif merupakan keterampilan tingkat tinggi yang perlu dikembangkan dalam tingkat Pendidikan sekolah dasar. Dalam penerapannya siswa di sekolah dasar merupakan siswa dengan usia antara 7 tahun sampai 12 tahun yang berada pada usia keemasan (golden age). Siswa perlu menggali potensi kreatif mereka untuk menghadapi berbagai masalah kontekstual, yang membutuhkan penalaran, argumentasi, dan

keberagaman siswa (Sukmawijaya, 2019). Dengan terbiasa berpikir kreatif akan menjadikan siswa insan yang cerdas dan inovatif. Keterampilan berpikir kritis dan kreatif sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran IPAS. Keterampilan berpikir kritis dan kreatif harus selalu dipupuk dan dibina. (Sukmawijaya, 2019) sebagai pendidik perlu mendukung dan mengarahkan siswa untuk berpikir kreatif dalam pembelajaran sains. Pembelajaran IPAS yang lebih berarti memungkinkan siswa untuk mengajukan pertanyaan dan mengekspresikan ide yang mereka punya. Penting sebagai pendidik untuk bisa mengarahkan siswa dan memberikan pengajaran yang dapat membantu siswa untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif. Dalam hal ini pendidik harus bisa memaksimalkan potensi dan ide mereka untuk terus berlatih keterampilan tingkat tinggi dalam pembelajaran IPAS. Di tingkat sekolah dasar, belajar IPAS tidak hanya mengajarkan untuk menguasai konsep dan prinsip tentang alam, tetapi juga untuk menemukan dan memecahkan masalah serta bekerja secara ilmiah. Pembelajaran saintifik

siswa sekolah dasar dapat disesuaikan dengan pembelajaran siswa yaitu dengan menghubungkan materi pembelajaran dengan kehidupan nyata siswa sehari-hari melalui uji coba.

Salah satu strategi pelaksanaan pembelajaran IPAS Sekolah Dasar yang realistis dilaksanakan adalah project based learning. Project Based Learning ialah "Proses pembelajaran yang melibatkan siswa untuk menghasilkan suatu proyek (Sari R. T., 2018). PjBL adalah pembelajaran yang menerapkan pendekatan ilmiah (pendekatan akademik) yang berfokus pada konsep inti dan prinsip suatu disiplin ilmu, membantu siswa untuk menyelidiki, memecahkan masalah dan tugas penting lainnya, menjadi siswa. terpusat, dan menghasilkan produk nyata. Pembelajaran berbasis proyek adalah pembelajaran yang berorientasi pada produk untuk masalah yang kompleks. Sari dalam (Sari R. T., 2018) mengatakan dalam pembelajaran saintifik, siswa berkesempatan diberikan waktu untuk menemukan kebenaran suatu fakta atau konsep dengan melakukan percobaan terhadap materi yang dipelajari, memungkinkan siswa

mengamati objek, menganalisisnya, mendemonstrasikannya dan menarik kesimpulan tentang objek tersebut. Hal ini juga dikuatkan oleh Baharudin dalam (Hartono, 2019) mengatakan Model pembelajaran berbasis proyek berfokus pada konsep inti dan prinsip disiplin. Selain itu Project based learning melibatkan siswa dalam kegiatan pemecahan masalah dan kegiatan bermakna lainnya, memberi siswa kesempatan untuk bekerja mandiri dalam proses pembelajaran, dan pada akhirnya siswa menghasilkan produk karya siswa yang bernilai dan realistis

Dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa, peneliti menggunakan aspek indikator untuk mengukur tingkat kreativitas siswa. Pengukuran kreativitas dalam penelitian ini menggunakan indikator kreativitas yang dikembangkan oleh Greenstein dalam (Zubaidah, 2018) yaitu: 1) Rasa ingin tahu (curiosity) yaitu tertarik dengan unsur dan ide baru dan secara aktif mencarinya. 2) Kelancaran (fluency) yaitu menjawab dengan sejumlah jawaban jika ada pertanyaan, lancar mengungkapkan gagasannya. 3) Keluwesan (flexibility) adalah kemampuan memunculkan

alternatif cara menyelesaikan permasalahan dengan tujuannya. 4) Keaslian (originality) adalah kemampuan menemukan ide baru dan produk yang inovatif.

Terdapat berbagai penelitian yang dilakukan mengenai model project based learning dalam pembelajaran. Dalam suatu 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 1 dan siklus 2. Dalam pra siklus memiliki kreativitas siswa rata-rata 26%, hingga siklus kedua mengalami peningkatan yang cukup banyak yaitu sekitar 78%. Sehingga rata-rata kreativitas siswa siswa yaitu sekitar 52% Penelitian lain menurut (Setiawan, 2021) memiliki beberapa temuan yaitu dalam pembelajaran dengan model Project based learning terdapat peningkatan kreativitas belajar siswa kelas 5. Namun, pada pelaksanaan penelitian siswa SD sulit untuk dikondisikan dalam pengerjaan proyek. Siswa membutuhkan waktu yang cukup lama karena dalam pengerjaan proyek memakan banyak waktu. Selain itu pembagian tugas

proyek yang masih kurang seimbang karena ada siswa yang tidak ikut berpartisipasi dalam menyelesaikan tugas proyek, dan pengerjaan proyek masih perlu bantuan guru. Penelitian lain yang dilakukan oleh (Sari S. P., 2019) juga ditemukan bahwa dalam project based learning pada pertemuan pertama, siswa 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 siswa yang mampu menyelesaikan produk dan mempresentasikan hasil proyek yang dibuatnya dengan pertimbangan waktu yang kurang lama. Dari ketiga penelitian diatas penulis tertarik untuk menggunakan model project based learning dalam pembelajaran IPAS di Kelas IV dengan menggunakan 2 pertemuan. Pertemuan pertama menggunakan sintak project based learning menentukan pertanyaan atau masalah utama, merencanakan proyek dan membuat jadwal penyelesaian proyek. Selanjutnya dalam pertemuan kedua menggunakan sintak yaitu memonitor kemajuan penyelesaian proyek, mempresentasikan dan menguji hasil

penyelesaian proyek serta mengevaluasi dan refleksi proses dan hasil proyek. Dari terbaginya sintak ini diharapkan dapat memaksimalkan hasil kerja siswa untuk menyelesaikan suatu proyek agar dapat menghasilkan karya melalui kreativitas mereka.

## **B. Metode Penelitian**

Jenis penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan untuk mengetahui penggunaan model project based learning terhadap kreativitas siswa. Menurut Sanjaya dalam (Nugraha, 2018) Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan penelitian yang digunakan pendidik untuk terus meningkatkan pembelajaran melalui perbaikan terus-menerus. Penelitian tindakan kelas cocok untuk meningkatkan kualitas subjek yang akan diteliti (Ramadhan, 2020). Untuk meningkatkan kreativitas siswa, perlakuan berupa model project based learning diposisikan sebagai tindakan pada PTK ini. Sintaks PBL yang diterapkan terdiri dari enam tahap, yaitu 1) menentukan pertanyaan atau masalah utama 2) merencanakan proyek 3) membuat

jadwal penyelesaian proyek 4) memonitor kemajuan penyelesaian proyek 5) mempresentasikan dan menguji hasil penyelesaian proyek. 6) mengevaluasi dan refleksi proses dan hasil proyek (Trimawati, 2020). Dalam pelaksanaannya peneliti menggunakan 2 siklus yaitu 4 kali pertemuan dan 2 kali ambil data yang dimulai dari bulan maret sampai selesai. Pada penelitian tindakan kelas dibagi menjadi empat tahapan yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi.

Penelitian ini dilaksanakan di UPT Satuan Pendidikan SDN Sentul 3 Kota Blitar pada bulan Maret 2023 sampai dengan bulan April 2023 semester 2. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas IV UPT Satuan Pendidikan SDN Sentul 3 Kota Blitar. Alasan mengambil tempat ini sebagai tempat penelitian karena tempat ini merupakan tempat PPL 2 peneliti selama menjadi mahasiswa PPG Prajabatan. Kami juga membangun relasi yang baik dengan pihak sekolah, sehingga memudahkan dalam mencari data. Waktu yang cukup banyak memudahkan kami dalam kegiatan penelitian, dan antara tempat tinggal peneliti dan tempat

penelitian yang cukup dekat, Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi: 1) Observasi melalui pengamatan untuk mengetahui kegiatan pada saat pembelajaran. 2) Pemberian tes sesuai dengan rubrik digunakan untuk mengukur tingkat kreativitas oleh Greinstein. 3) Dokumentasi dilaksanakan untuk kegiatan yang dilakukan selama penelitian. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Deskripsi kuantitatif yang dimaksud dalam penelitian ini adalah persentase hasil tes kreativitas pada setiap siklus yang diselesaikan, sedangkan deskripsi kualitatif adalah penjelasan dan penjelasan hasil observasi pembelajaran guru dan siswa.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

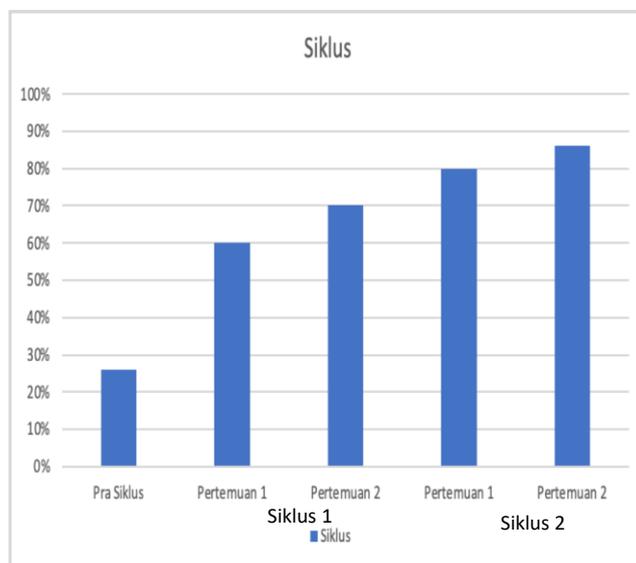
Hasil analisis data kreativitas siswa mata pelajaran IPAS yang dilakukan menggunakan soal dengan rubrik yaitu diketahui dengan table sebagai berikut :

**Tabel I. Analisis data kreativitas siswa Kelas IV**

No.	Siklus	Kreativitas siswa	
1	Pra siklus	26%	
2	Siklus 1	Pertemuan 1	60%
		Pertemuan 2	70%
3	Siklus 2	Pertemuan 1	80%
		Pertemuan 2	86%

Tabel 1.1 diatas menunjukkan perbandingan kreativitas belajar IPAS UPT Satuan Pendidikan UPT Satuan Pendidikan SDN Sentul 3 Kota Blitar meningkat, hal ini dapat dilihat dari presentase kreativitas yang dimulai dari tahap pra siklus sampai dengan siklus 2. Pada tahap pra siklus rata-rata kreativitas siswa dalam satu kelas yaitu 26% Pada siklus 1 di pertemuan 1 diketahui presentase kreativitas siswa sebanyak 60% pada siklus 1 pertemuan 2 yaitu 70% Dan siklus 2 pertemuan 1 sebanyak 80% dan siklus 2 pertemuan 2 yaitu 86%.

**Grafik I Analisis data kreativitas siswa**



Pada grafik 1 analisis data menunjukkan perbandingan presentase dan peningkatan presentase kreativitas siswa yang dimulai dari pra siklus ke siklus 2. Pada periode pra siklus menuju siklus 1 pertemuan 1 meningkat sebesar 34%, pada siklus 1 pertemuan 1 mengarah ke pertemuan 2 mengalami peningkatan sebesar 10%, pada siklus 1 pertemuan 2 mengarah ke siklus 2 di pertemuan 1 mengalami

peningkatkan 10%, pada siklus 2 dalam pertemuan 1 mengarah ke pertemuan 2 mengalami peningkatan sebanyak 6%.

Dalam penelitian yang dilakukan ini, peneliti melakukannya 2 siklus pembelajaran, setiap siklus dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan. Tujuan dari penelitian ini adalah memperbaiki kreativitas siswa pada mata pelajaran pelajaran IPAS dengan menggunakan model project Based Learning. Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV UPT Satuan Pendidikan SDN Sentul 3 Kota Blitar dengan subjek penelitian yaitu sebanyak 28 siswa. Empat indikator kreativitas siswa digunakan dalam penelitian ini, dan masing-masing indikator memiliki empat kriteria : 1) Pada aspek rasa ingin tahu (curiosity) yaitu rasa ingin tahu tentang banyak hal, mengeksplorasi ide-ide dan hal-hal baru. Menampilkan pertanyaan yang relevan mengenai fenomena dan antusias mencari tahu kebenaran. 2) Pada aspek kelancaran (fluency) yaitu menjawab dengan sejumlah jawaban jika ada pertanyaan, lancar mengungkapkan gagasannya, dapat dengan cepat melihat kesalahan dan kelemahan suatu objek. 3) Pada

aspek keluwesan (flexibility) yaitu menampilkan kemungkinan baru yang akan terjadi dalam pembelajaran dan kehidupan sehari-hari, memberikan bermacam-macam penafsiran terhadap suatu gambar, ilustrasi atau masalah, menggolongkan hal-hal menurut pembagian kategori yang berbeda. 4) Pada aspek keaslian (originality) yaitu menemukan ide baru dan produk yang inovatif, menyelesaikan masalah dengan idenya sendiri.

Berdasarkan ukuran dan kriteria kreativitas siswa, peneliti memperoleh informasi melalui observasi. Peneliti menentukan persentase kreativitas masing-masing siswa dan dari situ ditentukan rata-rata kreativitas siswa di kelas. Indikator dan kriteria yang terlihat oleh siswa tentunya berbeda. Dari data yang diperoleh pada pra siklus, terlihat bahwa kreativitas siswa di kelas sebesar 26%. Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata kreativitas siswa di kelas masih rendah. Sehingga peneliti menggunakan model project based learning pada mata pelajaran IPAS dalam materi keragaman budaya, sehingga pada Siklus 1 Sesi 1 rata-

rata kreativitas peserta didik adalah 60%. Hal ini menunjukkan bahwa kreativitas siswa meningkat sebesar 34%. Kemudian dilanjutkan dari Siklus 1 ke Sesi 2. Data kreativitas siswa sebesar 70%, Hal ini menunjukkan bahwa kreativitas siswa mengalami peningkatan sebesar 10%. Dari data tersebut terlihat dari Pra siklus menuju siklus I kreativitas siswa mengalami peningkatan. Demikian juga kreativitas siswa meningkat sebesar 10% dari Siklus 1 sampai Siklus 2 dalam Pertemuan 1. Siklus 2, Sesi 1 sampai Sesi 2 meningkat sebesar 6%. Berdasarkan informasi yang ada, kreativitas siswa diinformasikan bahwa kreativitas siswa meningkat secara signifikan pada setiap tahapan dengan model project based learning.

Hasil peningkatan pada penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Indri Octaviyani, 2020) bahwa Kemampuan berpikir kreatif matematis siswa sesudah menggunakan model Project Based Learning hasilnya meningkat dibandingkan sebelum diterapkan pembelajaran dengan kategori tinggi. Selain itu di buktikan pula dalam penelitian (Fitri Agustina Lubis, 2018) yaitu penelitian tindakan kelas yang

dilakukan sudah berhasil dan mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu melebihi 75% sehingga penelitian dihentikan sampai di siklus II, Hal ini menunjukkan kreativitas siswa meningkat dan berjalan dengan baik.

Pembelajaran menggunakan model project based learning dapat membuat siswa berinteraksi dengan temannya. Mereka dapat berkolaborasi menemukan cara untuk memecahkan suatu permasalahan yang dijumpai sehingga kreativitas siswa dapat meningkat. Model project based learning membuat peserta didik merasa senang dan mereka dapat memahami pembelajaran. Dalam penerapannya model project based learning memfasilitasi siswa untuk membuat suatu produk dengan berkelompok. Dalam pembuatan proyek, siswa membutuhkan waktu yang banyak untuk dapat mengeluarkan ide dan kreativitas mereka. Siswa juga aktif dalam pembelajaran melalui kegiatan berdiskusi. Namun, masih ada beberapa siswa yang masih kurang percaya diri untuk berbicara sehingga guru perlu memancing siswa untuk berani mengeluarkan pendapat

mereka. Berdasarkan hasil refleksi yang dilakukan di kelas, siswa memberikan penilaian 5 (sangat baik).

Dengan adanya pembelajaran model project based learning pada siklus I dan siklus II dapat meningkatkan kreativitas siswa terhadap mata pelajaran IPAS. Berdasarkan uraian yang telah disajikan, maka penggunaan model project based learning dalam pembelajaran IPA pada siswa kelas IV di UPT Satuan Pendidikan SDN Sentul 3 Kota Blitar Tahun Pelajaran 2022/2023 dapat meningkat

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis yang peneliti dapati, kesimpulan dari penelitian ini adalah penggunaan model PjBL konteks merdeka belajar dalam pembelajaran dapat memperkuat kreativitas siswa dalam pelajaran IPAS materi keragaman budaya di kelas IV UPT satuan pendidikan SDN Sentul 3 Kota Blitar. Kreativitas siswa dalam mata pelajaran IPAS mengalami peningkatan yang cukup tinggi, karena menggunakan model pembelajaran project based learning. Hal ini dapat diketahui dari

perbandingan persentase dan peningkatan persentase kreativitas siswa yang dimulai pada tahap pra siklus menuju pertemuan 1 dari siklus 1 persentasenya meningkat sebesar 34%, pada siklus 1 dalam pertemuan 1 menuju pertemuan 2 persentasenya meningkat sebesar 10%, dan pada siklus 1 menuju pertemuan 2 yang mengarah ke siklus 2 dari pertemuan 1 persentasenya meningkat 10%, dari pertemuan 1 ke pertemuan 2 pada siklus 2 persentasenya meningkat 6%.

Melihat dari analisis data kreativitas siswa pada pra siklus, siklus 1 dan siklus 2 dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model Project Based Learning (Project based learning) dapat meningkatkan kreativitas siswa kelas IV UPT Satuan Pendidikan SDN Sentul 3 Kota Blitar. Hal membuktikan bahwa kreativitas siswa dalam konteks merdeka belajar dimana siswa dibebaskan untuk berkreasi mengeluarkan ide mereka untuk membuat proyek dan memecahkan suatu masalah melalui model project based learning.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Cholily, Y. M. (2022). Instructional design: urgensi kurikulum budaya berbasis muatan lokal kabupaten Lembata Nusa Tenggara Timur. *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, Vol. 6 No. 2, 70-79.
- 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.
- Fuadi, T. M. (2021, Juli : ). Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM): Bagaimana Penerapan dan Kedala yang Dihadapi oleh Perguruan Tinggi Swasta di Aceh. *Jurnal Dedikasi Pendidikan*, Vo. 5, No. 2, 603-614.
- Hartono, D. P. (2019). PjBL UNtuk Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa: Sebuah Kajian Deskriptif Tentang Peran Model Pembelajaran Pjbl Dalam Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa. *Jurnal Dosen Universitas PGRI Palembang*.
- 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.
- Nugraha, A. R. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (Pjbl) untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar IPA pada Siswa Kelas 5 SD. *KALAM CENDEKIA*,, Vol 6, No 4.1, 9 – 15.
- Nugrohadi, S. (2022, Juni ). Pelatihan Assembler Edu untuk Meningkatkan Keterampilan Guru Merancang Project-based Learning Sesuai Kurikulum Merdeka Belajar. *Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan dan Pengajaran*, Vol. 16, No. 1, 77-80.
- Ramadhan, F. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA dalam Pembelajaran Daring di Kelas IX SMP. *Jurnal Pelita Pendidikan*, 237-243.
- Restian, A. (2023). Analisis Konstruksi Flipchart Literasi Numerasi Merdeka Belajar dengan Pendekatan Educational Art. *Journal On Teacher Education*, 784-794.
- Sari, R. T. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Upaya Peningkatan Kreativitas

- Mahasiswa. *Varia Pendidikan*, 79-83.
- Sari, A. K. (2019). Integrasi Keterampilan Abad 21 Dalam Modul *Sociolinguistics: Keterampilan 4C (Collaboration, Communication, Critical Thinking, Dan Creativity*. *Jurnal Muara Pendidikan*, Vol. 4 No. 2 (2019), 455-466.
- Sari, S. P. (2019). Penerapan Model Project Based Learning (PjBL) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Ekonomi Akutansi*, 119-131.
- Septikasari, R. (2018). Keterampilan 4C Abad 21 Dalam Pembelajaran Pendidikan Dasar. *Jurnal Tarbiyah Al-Awlad*, Volume VIII Edisi 02, hlm 112-122.
- Setiawan, L. (2021). Peningkatan Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran Tematik Menggunakan Pendekatan Project Based Learning. *Jurnal Basicedu*, 1879-1887.
- Sukmawijaya, Y. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Stem-Pjbl Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Jurnal Program Studi Pendidikan Biologi*, 28-43.
- Trimawati, K. (2020). Pengembangan Instrumen Penilaian IPA Terpadu dalam Pembelajaran Model Project Based Learning (PjBL) untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Kreatif Siswa SMP . *QUANTUM: Jurnal Inovasi Pendidikan Sains*, Vol. 11, No. 1, 36-52.
- Zubaidah, S. (2018). Mengenal 4C: Learning And Innovation Skills untuk Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0 1 . *Makalah SENCO UNIJOYO*, 1-18.