IMPLEMENTASI MODEL *PROJECT BASED LEARNING* PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA MELALUI *STUDYGRAM* TERHADAP KREATIVITAS SISWA KELAS IV DI SEKOLAH DASAR

Risdiana Fitroh Maghfiroh[1], Arti Prihatini[2], Bambang Eko Basuki[3]
[1,2]PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Malang,[3]SDN Sawojajar 1 Kota Malang
[1]Risdianafitroh6@gmail.com ; [2]artiprihatini@umm.ac.id ;
[3]bebz.electone@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to enhance the creativity of fourth-grade students using the Project Based Learning (PjBL) model. The research methodology employed was classroom action research (CAR). Data were collected through tests and observations. The research instruments used included teacher observation sheets, syntactic achievement in the utilized model, and a creativity rubric. Data analysis techniques involved both qualitative and quantitative data. Based on the data analysis results, it was found that students' creativity was initially categorized as low in the pre-cycle, then moderate in cycle I, and high in cycle II. A comparison of students' creativity revealed that in the pre-cycle, out of 30 students, 50% were classified as low, while 40% were classified as moderate, and 10% were classified as high. After cycle I, the creativity of fourth-grade students showed improvement. Out of 30 students, 30% were categorized as low, 46.6% as moderate, and 23% as high. Moving on to cycle II, further improvement was observed, with 6.7% of the 30 students classified as low, 20% as moderate, and 63.3% as high. This research demonstrates that implementing the Project Based Learning model can enhance the creativity and learning activities of fourth-grade students in the Indonesian language subject at an elementary school level.

Keyword: Creativity, Project Based Learning

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas peserta didik kelas IV dengan menggunakan model *Project Based Learning (PjBL)*. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Data yang didapat menggunakan teknik tes dan observasi. Instrumen penelitian yang digunakan berupa lembar observasi kegiatan guru, ketercapaian sintak pada model yang digunakan dan rubrik kreativitas. Teknik analisis data pada penelitian berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Berdasarkan hasil analisis data menunjukan bahwa kreativitas peserta didik pada pra siklus masuk kategori rendah, kemudian siklus I kategori sedang, dan siklus II kategori tinggi. Hasil perbandingan kreativitas peserta didik menunjukan pada pra siklus dari 30 peserta didik sebanyak 50% termasuk dalam kategori rendah, sedangkan 40% kategori sedang dan 10% kategori tinggi. Setelah siklus I dilakukan hasil kreativitas peserta didik kelas IV mengalami peningkatan. Dari 30 peserta didik sebanyak 30% dalam kategori rendah, 46,6% kategori sedang dan 23% kategori tinggi. Dilanjutkn ke siklus II menunjukkan peningkatan kembali dari 30 peserta didik sebanyak 6,7% dalam kategori rendah, 20% kategori sedang dan 63,3 kategori. Hasil penelitian ini menunjukan bahwa

dengan menerapkan model *Project Based Learning* dapat meningkatkan kreativitas dan aktivitass belajar peserta didik mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IV SD.

Kata kunci: Kreativitas, *Project Based Learning*

A. Pendahuluan

Bahasa indonesia adalah salah stau mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar. Bahasa merupakan sebuah alat komunikasi atau percakapan dengan sesama manusia. Bahasa indonesia merupakan salah satu ciri khas bangsa Indonesia yang digunakan sebagai bahasa nasional. Pembelajaran bahasa indonesia diajarkan pada semua jenjang sekolah, terutama sebagai dasar dari semua pembelajaran (Fahrurrohman, 2017). Bahasa Indonesia adalah alat komunikasi yang sangat penting di Indonesia. Sebagai bahasa yang dipahami dan digunakan oleh mayoritas penduduk Indonesia, Bahasa Indonesia memungkinkan komunikasi yang efektif dan efisien antara individu dari berbagai latar belakang. Bahasa Indonesia menjadi bahasa pengantar dalam sistem pendidikan di Indonesia. Dengan mempelajari dan menggunakan Bahasa Indonesia, peserta didik dapat memperoleh pengetahuan dan informasi yang diperlukan untuk belajar berbagai mata pelajaran, serta mengembangkan pemahaman yang lebih baik tentang budaya dan sejarah Indonesia.

Menurut (Lubis dkk, 2020), Pembelajaran bahasa indonesia tidak hanya mengajarkan penguasaan pengucapan dan pelafal tetapi kemampuan menulis peserta didik karena bahasa indonesia berkaitan dengan kebahasaan dan kosakata. Salah satu ketrampilan berbahasa yang sangat penting untuk kehidupan sehari-hari adalah menulis. Dengan menulis, seseorang dapat menuangkan informasi penting dengan segala bentuk kreativitasnya dalam sebuah catatan. Peserta didik juga dapat belajar menulis dengan menggunakan tata bahasa yang benar, mengorganisir ide secara terstruktur, dan mengungkapkan pemikiran mereka dengan jelas dan kohesif. Pembelajaran Bahasa Indonesia adalah proses belajar dan mengajar untuk memperoleh pemahaman, penggunaan, dan keterampilan dalam berkomunikasi menggunakan Bahasa Indonesia. Tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia adalah agar peserta didik dapat menguasai keterampilan mendengar, berbicara, membaca, dan menulis dalam Bahasa Indonesia. Pembelajaran bahasa Indonesia di SDN Sawojajar 1 diperoleh informasi bahwa sudah menggunakan berbagai model dan strategi dalam pembelajaran. Namun ada kecenderungan peserta didik yang kurang aktif dalam kegiatan belajar. Hal ini dapat mempengaruhi kemampuan kreatif peserta didik kelas IV.

Menurut BSNP (dalam Karromatunnisa, 2022) di abad ke-21 ini peserta didik diharuskan serta diwajibkan memiliki kemampuan 4C. kemampuan tersebut yakni berpikir kreatif (*creative thinking*), berkomunikasi (*communication*), berpikir kritis dan pemecahan masalah (*critical thinking and problem solving*), dan berkolaborasi (*collaboration)*. Dalam era teknologi dan informasi yang berkembang

pesat, peserta didik harus dilengkapi dengan keterampilan yang bisa membantu mereka menghadapi masa depan. Namun, kenyaataanya dari Dalam proses kegiatan belajar, peserta didik hanya dituntut pada pemahaman ide-ide dan menyelesaikan masalah secara matematis. Dalam hal ini peserta didik tidak dididik dalam proses belajar dan menerapkan informasi, akibatnya mereka hanya mengingat konsep, teori, dan prinsip tanpa memahaminya. Pentingnya keterampilan 4C ini terletak pada kemampuannya untuk mempersiapkan peserta didik menghadapi dunia yang terus berubah. Keterampilan ini membantu peserta didik menjadi pembelajar sepanjang hayat, mampu beradaptasi dengan cepat, mengatasi tantangan yang kompleks, dan bersaing di pasar kerja global. Selain itu, keterampilan 4C juga membantu peserta didik menjadi warga negara yang berpikiran terbuka, kritis, dan inovatif, yang mampu berkontribusi pada masyarakat secara positif.

Pembelajaran di kelas IV SDN Sawojajar 1 sudah mengimplementasikan kurikulum merdeka yang artinya kegiatan belajar dilakukan per mata pelajaran yang berbeda-beda. Pembelajaran pada kurikulum merdeka dilakukan secara menyenangkan, menantang, inspiratif dan memotivasi peserta didik untuk lebih mengembangkan kreativitas sesuai dengan pengalaman dan meningkatkan hasil belajar. Penerapan Kurikulum Merdeka di sekolah adalah sebuah inisiatif pendidikan yang bertujuan untuk memberikan kebebasan dan fleksibilitas kepada peserta didik dalam proses pembelajaran. beberapa hasil penelitian, keterampilan abad 21 tersebut terhitung masih perlu di kembangkan peserta didik di Indonesia. Kurikulum ini berfokus pada pengembangan keterampilan abad ke-21, kemandirian belajar, dan peningkatan daya kreativitas peserta didik. Penerapan Kurikulum Merdeka di sekolah bertujuan untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang inklusif, inovatif, dan relevan dengan perkembangan zaman. Dengan memberikan kebebasan kepada peserta didik dan meningkatkan keterampilan abad ke-21, diharapkan peserta didik dapat siap menghadapi tantangan masa depan dan menjadi individu yang berkualitas.

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas IV yang berjumlah 30 peserta didik ditemukan peserta didik reguler dan terdapat satu berkebutuhan khusus. Pembelajaran yang dilakukan sudah menggunakan kurikulum merdeka dan peserta didik mengikuti pembelajaran dengan sangat aktif dalam menjawab pertanyaan yang dilontarkan guru. Namun, terkadang masih kesulitan untuk menuangkannya dalam hal kreativitas. Sebenarnya kelas IV memiliki banyak ide. Ada beberapa peserta didik yang masih perlu pendampingan dalam menyalurkan kreativitasnya dalam membuat sebuah produk hasil pembelajaran. Pada dasarnya peserta didik kelas IV dikatakan memiliki tingkat kreativitas dan kecerdikan yang cukup tinggi. Tetapi beberapa peserta didik tampaknya merasa sangat sulit menuangkan ide dalam karya belajarnya. Peserta didik membutuhkan dorongan dan motivasi

agar dapat menyalurkan kreativitasnya.

Kreativitas peserta didik merupakan kemampuan yang dimiliki untuk menemukan ataupun menciptakan suatu hal yang baru, cara-cara baru, model baru yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran. Hal yang baru tidak harus sesuatu yang sama sekali belum pernah ada sebelumnya, tetapi bisa juga dengan mengupayakan untuk memberikan kombinasi baru, hubungan baru atau yang memiliki kualitas yang berbeda dengan keaadan sebelumnya. Dapat dikatakan bahwa hal baru itu adalah sesuatu yang bersifat inovatif (Enco dalam Kenedi, 2017). Kreativitas dapat membantu seseorang menjelaskan dan menggambarkan konsep-konsep abstrak melalui keterampilan. Keterampilan atau kemampuan ini dapat mencakup rasa ingin tahu dan antusiasme, kemampuan untuk menemukan dan menggali bakat. Keterampilan ini pada dasarnya merupakan ciri khas peserta didik. Dengan keterampilan atau kemampuan tersebut, diharapkan peserta didik mampu memahami konsep-konsep abstrak dan menyesuaikan keterampilannya untuk memahami permasalahan abstrak yang sedang dipelajari (Beetlestone, 2011).

Pengembangan kreativitas dapat dinyatakan kecenderungan untuk mengaktualisasikan diri, mendorong untuk berkembang dan menjadi matang, mewujudkan potensi yang dimiliki, kemampuan mengekspresikan diri serta mengaktifkan semua organisme tubuh (Munandar, 2014). Kreativitas memiliki ciri umum yakni membuat suatu produk, menggunakan beberapa aspek penting yang menyertainya. Pertama, kemampuan untuk menentukan ide dalam membuat sesuatu. Kedua, kemampuan untuk menemukan bahan yang akan digunakan. Ketiga, kemampuan menyelesaikannya sehingga menghasilkan sebuah produk yang baik (Asrul & Pia, 2022).

Berdasarkan hasil observasi yang telah diperoleh, maka dalam mengembangkan kemampuan kreativitas peserta didik dengan cara merancang pembelajaran yang menarik. Dalam peneitian ini dlakukan dengan menerapkan model pembelajaran Project Based learning (PjBL) dimana model pembelajaran ini akan menuntut peserta didik untuk membuat sebuah proyek yang menghasilkan produk dari pemikiran peserta didik secara mandiri. Pembelajaran berbasis proyek ini merupakan cara untuk mengenal dan mempersiapkan generasi di abad 21. Salah satunya adalah model pembelajaran berbasis proyek, yang dapat digunakan guru untuk mempersiapkan generasi abad 21.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan (Lilis dkk, 2021) tentang peningkatan kreativitas peserta didik pada pembelajaran tematik menggunakan pendekatan *project based* dengan hasil penelitian menunjukkan pembelajaran dengan menggunakan model PjBL berpengaruh positif terhadap kreativitas dan hasil belajar peserta didik. Penilitan lain dilakukan oleh (Andita dkk, 2018) yang dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dapat meningkatkan hasil belajar dan kreativitas siswa kelas III SD Negeri Sidorejo Lor 01 Salatiga. Hal ini terlihat pada

peningkatan hasil belajar dan kreativitas peserta didik setiap pertemuan yang dilakukan.

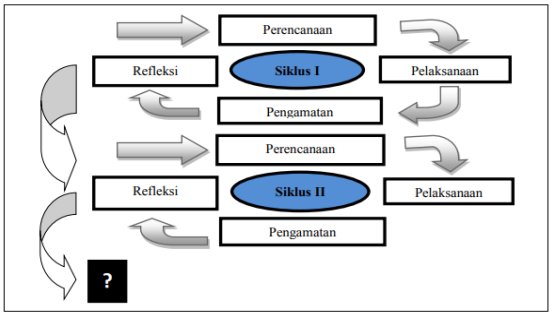
Pembelajaran berbasis proyek (PjBL) merupakan pendekatan yang menggabungkan teknologi dengan permasalahan sehari-hari yang diketahui peserta didik atau dengan proyek sekolah (Hariyanto & Warsono, 2012). Menurut (Nurul'azizah & Wardani, 2019) pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran inovatif yang berfokus pada pembelajaran kontekstual melalui aktivitas yang kompleks. Dari perspektif di atas, dapat disimpulkan bahwa fokus pendekatan pembelajaran proyek adalah pada tindakan peserta didik untuk memecahkan masalah dengan menerapkan keterampilan menyelidiki, membuat dan mempresentasikan produk pembelajaran berdasarkan pengalaman nyata.

Studygram merupakan tren unik di sosial media yang bisa memotivasi peserta didik untuk lebih semangat belajar dan menjadi kreatif. Tren tersebut melibatkan catatan tulisan tangan mengenai materi atau tips-tips belajar yang dibuat dengan design yang menarik (Rizal, 2022). Catatan yang berupa studygram mempunyai desain menarik dengan poin-pon dan desain penuh warna. Berdasarkan hasil penilitian, penggunaan warna akan memudahkan kemampuan menyerap informasi ketika melihat tulisan berwarna. Selain itu juga dapat membuat catatan lebih menarik, mendorong kreativitas, meningkatkan memori serta membuat lebih rajin untuk menulis dan membaca (Devina, 2020)

Berdasarkan uraian penjelasan diatas, maka peneliti melakukan penelitian terhadap penerapan model *project based learning* pada mata pelajaran bahasa indonesia melalui *studgram* terhadap kreativitas di kelas IV SD. Dengan tujuan untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan kreativitas belajar peserta didik serta mengetahui langkah-langkah PjBL yang dapat meningkatkan kreativitas peserta didik dalam mata pelajaran bahasa Indonesia.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan selama dua siklus untuk meningkatkan kreativitas dalam pembelajaran bahasa Indonesia kelas IV sekolah dasar dengan menerapkan model *project based learning* (*PjBL*). Menurut (Mulyasa, 2013) penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang dilakukan di dalam kelas dengan mencermati dan memberikan tindakan yang dimunculkan guru terhadap peserta didik dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk memperbaiki kualitas proses pembelajaran, meningkatkan kemampuan peserta didik dan menemukan model pembelajaran yang inovatif untuk memecahkan permasalahan yang dialami peserta didik dan guru dalam kegiatan belajar mengajar.



Gambar 1 Desain PTK Kemmis & McTaggart

Desain penelitian tindakan kelas menggunakan model Kemmis & McTaggart (Hikmawati, 2017) yang dijabarkan dalam kegiatan berikut, (1) *Plan*, (2) *Act,* (3) *Observe,* (4) *Reflect & Revised*. Kegiatan ini dilakukan pada dua siklus kegiatan pemecahan masalah. Jika dalam siklus pertama belum menunjukkan perbaikan (peningkatan kualitas), maka dilakukan penelitian dalam siklus kedua sampai mencapai indikator yang ditetapkan.

Penelitian dilaksanakan di SDN Sawojajar 1 pada bulan November sampai bulan Desember 2022. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV yang berjumlah 30 orang dengan jumlah laki-laki 13 orang dan perempuan 17 orang. Objek penenlitian ini adalah kreativitas dan pengelolaan pembelajaran bahasa indonesia pada materi bertukar atau membayar yang tersampaikan di semester 1 Tahun pelajaran 2022/2023.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes dan observasi (pengamatan). Tes yang digunakan pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemahaman peserta didik terhadap materi serta melihat kreativitas peserta didik dalam pembelajaran yang menerapkan model *Project Based Learning.* Prestasi kognitif dapat dilihat dari ada tidaknya peningkatan pemahaman seiring meningkatnya kreativitas belajar peserta didik yang diamati. Pada tes ini peneliti menggunakan rubrik untuk mengukur tingkat kreativitas peserta didik, sebagai dasar penilaian yang akan digunakan guru. Sedangkan observasi dilakukan dengan cara pengamatan terhadap pelaksanaan proses pembelajaran yang menggunakan model *Project Based Learning.*

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini dilakukan dalam 2 tahapan, yaitu dengan teknik deskriptif kualitatif dan deksripsi kuantitatif. Hal ini disebabkan data yang diperoleh berdasarkan hasil observasi guru dan peserta didik berupa penjelasan atau keterangan yang berupa data kualitatif, sedangkan data yang diperoleh berdasarkan hasil tes berbentuk angka-angka berupa data kuantitatif (Setyowati dkk, 2018). Observasi kegiatan guru digunakan untuk mengukur apakah guru sudah baik dalam menerapkan pembelajaran dengan model *project based Learning* dan peserta didik dapat meningkatkan kreativitasnya. Oleh karena itu, data kualitaif dan kuantitatif dianalisa dengan menggunakan analisis deskriptif komparatif dengan cara membandingkan kondisi prasiklus, siklusi I dan siklus II, sehingga dapat dilihat peningkatan kualitas pembelajaran dan kreativitasnya dalam mata pelajaran bahasa indonesia bab V materi bertukar atau membayar.

Ketuntasan dalam tindakan dapat terlihat dari adanya peningkatan persentase rata-rata indikator dalam setiap siklus (Widiastuti dkk, 2020). Data tersebut diperoleh dari penilaian kreativitas peserta didik terhadap *output* proyek/produk yang dibuat dan observasi aktivitas peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Indikator atau tolak ukur keberhasilan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) Ada peningkatan aspek aktivitas dan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran minimal kategori baik dengan $\geq$ 75 dengan klasikal $\geq$ 70% 2) Ada peningkatan aspek kreativitas ditandai

dengan meningkatnya keterampilan berkreasi terhadap proyek ditandai dengan peserta didik mencapai ≥ 73 dengan kriteria ketuntasan klasikal 70% dalam kriteria kreativitas tingkat tinggi sebagai batas tuntas kompetensi yang dicapai dari keseluruhan peserta didik.

Analisis peningkatan kreativitas peserta didik dilakukan dengan pemberian poin pada setiap indikator. Data hasil observasi penelitian ini kemudian diolah menjadi persentase melalui analisis statistik deskriptif untuk mengetahui kreativitas dan kualitas peserta didik.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

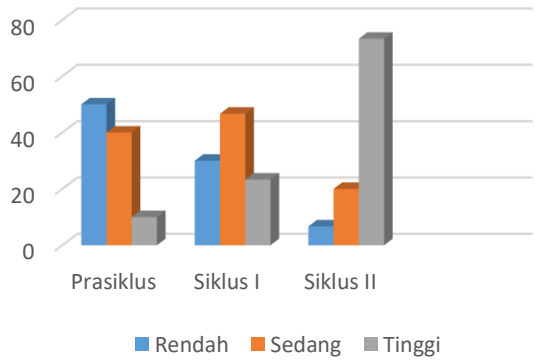
Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di kelas IV B, menunjukkan bahwa dalam pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) mengalami peningkatan dalam hal kreativitas dan aktivitas belajarnya. Hal ini dapat ditunjukkan dengan perubahan yang terjadi pada prasiklus, siklus I dan siklus II. Setiap siklus dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) pada pembelajaran bahasa Indonesia materi bertukar atau membayar dalam kurikulum merdeka. Berikut hasil perbandingan terhadap kreativitas peserta didik di kelas IV pada pra siklus dan setelah penerapan model PjBL dalam siklus 1 dan siklus 2.

Tabel 1 Hasil perbandingan tingkat kreativitas peserta didik kelas IV B pada pra siklus, siklus I dan siklus II

Kriteria	Pra siklus		Siklus I		Siklus II	
	F	(%)	F	(%)	F	(%)
Tinggi	3	10	7	23,3	22	73,3
Sedang	12	40	14	46,7	6	20
Rendah	15	50	9	30	2	6,7
Jumlah	30	100	30	100	30	100

Berdasarkan tabel hasil perbandingan kreativitas di kelas IV SDN Sawojajar 1 dapat terlihat bahwa mengalami peningkatan kreativitas peserta didik pada setiap siklusnya. Pada tahap prasiklus, siklus I dan siklus II. Kreativitas pada prasiklus termasuk dalam kategori rendah dimana terdapat 15 peserta didik dari 30 peserta didik yang memiliki kreativitas rendah dan 12 peserta didik memiliki kreativitas sedang. Pada siklus I kreativitas peserta didik mulai meningkat dengan 9 peserta didik yang memiliki kreativitas rendah, 14 memiliki kretivitas sedang dan 7 di posisi kreativitas tinggi. Pada siklus II kreativitas peserta didik meningkat dengan 2 peserta didik memiliki kreativitas rendah, 6 peserta didik memiliki kreativitas sedang dan 22 peserta didik memiliki kreativitas tinggi.

Grafik 1
Perbandingan hasil Kreativitas pada prasiklus, siklus I dan siklus II



Berdasarkan hasil setelah diberikan tindakan perbaikan dalam kegiatan pembelajaran yang diberikan pada sikus I dan siklus II, dapat diketahui bahwa penerapan model pembelajaran *project based learning*

(PjBL) pada mata pelajaran bahasa indonesia materi bertukar atau membayar dapat memberikan tingkatan hasil kreativitas peserta didik. Pada prasiklus terdapat 10% dengan tingkat kreativitas yang tinggi, 40% dalam kriteria sedang dan 50% yang termasuk memiliki tingkat kreativitas yang rendah. Berdasarkan hasil persentase pada prasiklus, perlu adanya diberikan sebuah tindakan karena jika ditinjau dari ketercapaiannya masih banyak yang belum memenuhi kriteria keberhasilan. Dengan memberikan tindakan dalam pembelajaran menggunakan model *Project Based Learning* dengan *studygram*, diperoleh tingkatan hasil persentase pada siklus I yakni 30% peserta didik dalam kreativitas tingkat rendah, 46,7% termasuk kriteria sedang dan 23,3% dengan kriteria tinggi. Namun, dari hasil persentase siklus I masih belum memenuhi kriteria keberhasilan. Hal ini dikarenakan ada beberapa faktor dalam pembelajaran di siklus I. Ada beberapa peserta didik yang berbicara sendiri atau memperhatikan teman lain yang mengerjakan sehingga pada saat penjelasan guru atau penyelesaian tugas masih ada yang belum paham, misalnya pada saat guru menjelaskan arahan kegiatan pembelajaran yang mengharuskan peserta didik bersama kelompok untuk berdiskusi dan mencari sumber sendiri tentang asal – usul uang, tetapi masih ada beberapa peserta didik yang tidak mendengarkan sehingga pada saat mengerjakan tugas proyek dengan tidak serius karena masih belum paham, selain itu masih banyak peserta didik yang belum terfikirkan dalam mengembangkan kreativitas menciptakan ide-ide untuk pembuatan proyek dan ragu untuk mengutarakan pendapatnya .

Oleh karena itu, perlu adanya perbaikan dalam pembelajaran dengan melanjutkan pada siklus II dengan tujuan dapat mencapai kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu 70%. Dalam perbaikan siklus II dilakukan perubahan vidio pembelajaran yang diberikan, memberikan point atau reward pada peserta didik yang aktif dan menyelesaikan tugas baik dalam kelompok maupun individu, membuat kesepakatan kelas diawal pembelajaran serta penekanan waktu yang digunakan dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran siklus II meningkat dari 23,3% pada siklus I dan meningkat menjadi 73,3% pada siklus II. Sehingga pada siklus II ini sudah mencapai kriteria keberhasilan yang telah ditentukan. Berdasarkan hasil kegiatan pembelajaran, dapat ditemui bahwa aktivitas peserta didik lebih dominan dimana peserta didik lebih aktif bertanya, menjawab dan berdiskusi dalam kelompok untuk penyelesaian tugas.

Penilaian aktivitas belajar peserta didik diamati melalui lembar observasi dengan 6 indikator penilaian (Saputro dkk, 2021). Berikut indikator yang digunakan dalam penilaian aktivitas belajar peserta didik selama pembelajaran berlangsung di setiap siklus yang dilakukan.

Tabel 2 Indikator penilaian aktivitas belajar

No.	Indikator	Aspek yang dinilai
1	Kegiatan visual	Memperhatikan pelajaran guru
2	Kegiatan lisan	Mengajukan pertanyaan

		Menyelesaikan tugas
3	Kegiatan mendengarkan	Mendengarkan percakapan dalam diskusi
4	Kegiatan metrik	Memecahkan masalah
5	Kegiatan mental	Mempresentasikan hasil diskusi
		Menanggapi pertanyaan
6	Kegiatan emosional	Menghargai dan menerma pendapat

Adapun perolehan nilai aktivitas selama pembelajaran dilakukan di setiap siklus disajikan dalam tael berikut ini:

Tabel 3 Data Nilai Aktivitas Belajar

Siklus I	**Siklus II**	**Kriteria**	**peningkatan**
18 (60%)	27 (90%)	Tuntas	9 siswa (30%)
12 (40%)	3 (10%)	Tidak tuntas	9 siswa (30%)

Berdasarkan hasil observasi aktivitas belajar peserta didik dalam mata pelajaran bahasa Indonesia dengan model PjBL menunjukkan bahwa terdapat peningkatan aktivitas atau keikutsertaan peserta didik dalam pembelajaran. Pada siklus 2 terdapat 27 peserta didik (90%) berada pada kriteria tuntas, dimana adanya peningkatan dari siklus I ke siklus I sebanyak 9 peserta didik dan terdapat 3 peserta didik (10%) berada pada tingkat cukup dalam kegiatan. Hal tersebut dapat dinyatakan bahwa aktivitas pada siklus II (> 75%) sudah cukup dan memenuhi kriteria keberhasilan penelitian.

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan model *Project Based learning* (PjBL) menjadi pengalaman yang bermakna untuk peserta didik karena memungkinkan peserta didik dalam menguasai konsep, memecahkan suatu penyelesaian masalah melalui sebuah proyek dan memberi kesempatan dalam memunculkan ide-ide kreatif dalam penyelesaian proyek. Penggunaan model *project based learning* dapat membuat peserta didik lebih paham memahami materi sehingga dapat meningkatkan prestasi belajarnya, selain itu penerapan model ini dapat melatih peserta didik dalam bersikap yang baik dalam mengemukakan pendapat, menghargai pendapat dan mampu bermusyarwarah serta bekerja sama dalam kegiatan kelompok (Andita dkk, 2018). Hal ini sejalan dengan penelitian-penelitian sebelumnya bahwa penerapan *project based learning* dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar pserta didik.

Pada penerapan model *project based learning* yang dilakukan mata pelajaran bahasa indonesia materi bertukar atau membayar mampu mendorong peserta didik untuk lebih kreatif dalam memecahkan masalah-masalah yang terjadi dan mendorong peserta didik untuk mencari alternatif penyelesaian dari permasalahan tersebut. Pemantapan peningkatan kreativitas belajar peserta didik ditingkatkan dengan memberikan tindakan yang sama, yaitu dengan pembelajaran proyek *studygram* materi bertukar atau membayar pada siklus II. Terlihat bahwa pada kreativitas belajar siklus II meningkat menjadi 23 peserta didik dengan kriteria tinggi dan hanya ada 2 peserta didik yang kriteria kreativitas belajarnya rendah. Kreativitas belajar dapat meningkat karena adanya penekanan terhadap tindakan-tindakan yang diberikan di siklus I.

Meningkatnya kreativitas belajar peserta didik karena dilakukannya kegiatan yang sama seperti sebelumnya, sehingga peserta didik terbiasa dengan pembelajaran yang dilakukan.

Hasil yang diperoleh pada siklus I dan siklus II sesuai dengan ciri-ciri kreativitas menurut (Munandar dalam Asni Widiastuti, 2020). Ciri-ciri tersebut meliputi 1) rasa keingintahuan yang besar; 2) berani mengutarakan pertanyaan yang berbobot; 4) berani menyampaikan pendapat secara spontan; 5) memiliki rasa keindahan; 6) konsisten atas pendapatnya dan tidak mudah terpengaruh; 7) dapat memberikan ide-ide dan gagasan yang berbeda (orisinal); 8) dapat menyelesaikan secara mandiri; 9) menyukai hal-hal baru; 10) mampu mengembangkan suatu gagasan terbukti. Berdasarkan hasil yang didapatkan pada siklus I dan II terdapat indikator yang mengalami peningkatan.

Peserta didik dapat meningkatkan kreativitasnya dalam berkreasi dengan ketuntasan belajar sesuai dengan kriteria. Ada perbedaan sebelum dan sesudah dilakukan pembelajaran dengan model pembelajaran *Project based learning* (PjBL). Melalui PjBL peserta didik dapat belajar dengan senang dan mudah mengerti dan memahami. Jika suasana belajar dibuat semenarik mungkin dengan media dan model pembelajaran yang tepat, maka motivasi belajar akan meningkat. Dengan demikian, kegiatan pembelajaran berjalan dengan baik.

Berdasarkan hal tersebut, pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan model Project Based Learning dapat meningkatkan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Hal tersebut dapat dilihat dari persentase hasil kreativitas dalam proyek *studygram* materi bertukar atau membayar yang mengalami peningkatan dalam setiap siklusnya. Demikian juga, banyaknya peserta didik yang telah memenuhi kriteria dengan kreativitas kategori tinggi.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SDN Sawojajar 1 dapat diketahui bahwa model pembelajaran Project based learning (PjBL) dapat meningkatkan kreativitas peserta didik dalam membuat rangkuman materi bahasa Indonesia melalui *studygram.* Penggunaan model pembelajaran Project Based Learning dapat mengarahkan perhatian peserta didik agar berkonsentrasi serta mengembangkan kemampuan kreativitasnya dalam pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya kreativitas pada pra siklus sampai Siklus II. Rata-rata hasil belajar peserta didik juga mengalami peningkatan pada pra siklus 10% di kategori tinggi, kemudian pada siklus I meningkat menjadi 23,3% kategori tinggi, dan siklus II menjadi 73,3% dalam kategori tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

Asrul dan Melfin Pia. 2022. Implementasi Model Mind Mapping Terhadap Kreativitas Belajar IPA Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Papeda* Vol. 4, No 2. Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong, Indonesia.

Beetlestone, Florence. 2011. *Creative Learning*. Bandung: Nusa Media.

Ellora, Devina. 2020. *Studygram, cara seru belajar yang membantu meningkatkan kreativitas*. Diakses pada 9 Juni 2023 dari https://journal.sociolla.com/lifestyle/studygram-cara-seru-belajar

Fadli, Rizal. 2022. *Penjelasan studygram yang familiar di medsos*. Diakses pada 9 juni 2023 dari

https://www.halodoc.com/artikel/penjelasan-studygram-yang-familiar-di-medsos

Hariyanto, & Warsono. (2012). *Pembelajaran Aktif Teori dan Assesment*. PT Remaja Rosda Karya.

Hikmawati, Fenti. 2017. *Metodologi Penelitian*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.

Karomatunnisa, Az-Zahra dkk. 2022. Meta analisis model pembelajaran project based learning dalam meningkatkan kemampuan keterampilan abad 21. Jurnal pendidikan sosiologi dan humaniora. 2022. Volume 13 No 2. Universitas Pendidikan Indonesia.

Kenedi. 2017. Perkembangan Kreativitas Siswa dalam Proses Pembelajaran di Kelas II SMP Negeri 3 Rokan IV Koto. *Jurnal Ilmu Pendidikan Sosial, Sains dan Humaniora* Vol. 3 No. 2.

Lubis, Widya Utami dkk. 2020. Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Dengan Model Pembelajaran *Cooperative Integrated Reading And Composition (CIRC). Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* Vol. 5 No. 1.

Mulyasa. 2013. *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Rosda.

Nurul 'azizah, A., & Wardani, N. S. (2019). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Project Based Learning Siswa Kelas V SD. *Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan*, *2* (1), 194–204.

Saputro, Kuncoro Adi dkk. 2021. Peningkatan Ketrampilan Membaca Dengan Menggunakan Media Audio Visual Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan* Vol. 3 No. 3. Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Setiawan, Lilis Dkk. 2021. Peningkatan Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran Tematik Menggunakan Pendekatan Project Based Learning. *Jurnal Basicedu* Vol. 5 No. 4. Universits Kristen Satya Wacana, Indonesia.

Setyowati, Indah Dkk. 2018. Penggunaan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 Sd Negeri Mangunsari. *Justek: Jurnal Sains Dan Teknologi Vol. 1 No. 1*. Universits Kristen Satya Wacana Salatiga, Indonesia.

Surya, Andita Putri dkk. 2018. Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Kreativitas Siswa Kelas III SD Negeri Sidorejo Lor 01 Salatiga. *Jurnal Pesona Dasar*. Vol. 6 No. 1. Universitas Syiah Kuala.