

Penerapan model pembelajaran project based learning untuk meningkatkan kreativitas peserta didik pada pembelajaran ipa tema 8 lingkungan sahabat kita kelas 5 sekolah dasar

Dhita Amaliya^{1*}, Peduk Rintayati², and Chumdari³

^{1,2,3} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Sebelas Maret, Jl Slamet Riyadi No 449, Pajang, Laweyan, Kota Surakarta, Jawa Tengah, 57126, Indonesia

[*dhitaamaliya09@student.uns.ac.id](mailto:dhitaamaliya09@student.uns.ac.id)

Abstract. The study's goals were to: 1) explain how project-based learning can help students become more creative when studying Science Theme 8: Our Friends' Environment; and 2) use project-based learning to help students become more creative when studying Science Theme 8: Neighborhood of Our Friends. This kind of inquiry is called class action. In order to gather information, researchers used observation, interviews, product originality evaluations, and document reviews. To verify the accuracy of the data, researchers utilized source triangulation and technique triangulation. Techniques for data reduction, data visualization, and inference were employed to evaluate the outcomes. The study's findings indicate that project-based learning in the classroom can help pupils become more creative. Student originality for Cycle I was rated at 74.35, Cycle II at 86.85, and Cycle III at 91.02. demonstrates a rise in student creativity. Cycle I to Cycle III saw an increase of 16.67. Students' creativity falls under the categories of moderate creativity in cycle I, high creativity in cycle II, and high creativity in cycle III.

Kata kunci: Creativity, Project Based Learning, Science, Elementary school.

1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan komponen dari pembangunan suatu bangsa. Pendidikan yang diterapkan mestinya harus berkualitas, sehingga dalam kegiatan pembelajaran berjalan secara efektif dan menampakkan tingkat pemahaman mengenai pembelajaran sesuai dengan target pendidikan[1].

Dunia pendidikan pada masa ini dituntut mengajarkan peserta didik agar menguasai keterampilan dasar yaitu 4C (*Creativity, Critical Thinking, Communication, and Collaboration*). Dari keempat keterampilan dasar tersebut, *Creativity* atau kreativitas penting bagi peserta didik dalam menghadapi perkembangan pembelajaran di abad 21 ini. .

Kreativitas adalah perilaku yang dihasilkan dari berpikir kreatif. Kreativitas yaitu kecakapan seseorang untuk membuat sesuatu dari gagasan dan ide yang menghasilkan nilai guna[2]. Tentunya peran guru dalam mendorong kreativitas peserta didik sangat diperlukan. Dorongan dari guru akan meningkatkan semangat untuk memunculkan ide-ide yang dimilikinya[3].

Kreativitas tidak mengharuskan peserta didik memunculkan hal baru yang tidak pernah ada sebelumnya. Peserta didik diberi kesempatan mengungkapkan gagasan dengan menciptakan produk yang memiliki keunikan dari yang lain. Peserta didik dapat menggabungkan bahan yang ada sebelumnya dan menciptakan keunikan tersendiri pada karya yang dibuatnya[4].

Pada hakikatnya pendidikan di sekolah sebagai pengembangan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik[5]. Ditujukan agar peserta didik seimbang dalam aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Guru juga merupakan faktor yang berpengaruh terhadap keberhasilan dalam pendidikan.

Selain sebagai pelaksana kegiatan pembelajaran, guru tidak hanya bertugas mendidik peserta didik akan tetapi juga berperan dalam mengembangkan motivasi serta optimalnya hasil belajar dalam sebuah proses pembelajaran. Akan tetapi, masih terdapat beberapa guru yang menerapkan metode *teacher centered* ketika kegiatan belajar di kelas, hal ini menyebabkan kesan dalam kegiatan pembelajaran membosankan dan didominasi oleh guru. Kenyataan tersebut menyebabkan rendahnya kreativitas, tidak berusaha dalam memahami, menangkap, dan merespon suatu materi serta permasalahan.

Model pembelajaran dapat diterapkan dengan tujuan mengembangkan kreativitas. *Project Based Learning (PjBL)*, yaitu kegiatan pembelajaran dengan melaksanakan proyek [6]. Kegiatan yang menarik dapat mengasah keahlian peserta didik dalam menyusun, memecahkan suatu problematika, menarik simpulan serta melakukan kerja penelitian. Serta dapat menumbuhkan keaktifan, memicu keterampilan menumbuhkan pengetahuan dengan cara memecahkan problematika dan penelitian.

IPA merupakan kajian mengenai fenomena-fenomena alam [7]. Definisi IPA beragam berdasarkan sudut pandang ilmuwan. IPA adalah bentuk interaksi saling berkaitan tiga aspek, terdiri dari produk, proses serta bermakna [8]. Pembelajaran ditujukan agar peserta didik memiliki pengalaman langsung agar lebih memahami dalam mempelajari alam [9]. Dalam prosesnya, peserta didik perlu terlibat aktif dalam menggali pengetahuan, mengolah dan melakukan eksperimen [10]. IPA berperan penting dalam pendidikan terutama jenjang Sekolah Dasar [11]. IPA diperlukan peserta didik di masa kemajuan [12]. Maka dari itu, dalam membentuk peserta didik yang mempunyai keterampilan teknologi serta sains, memiliki pemikiran rasional, kritis, kreatif, mengemukakan ide, terampil komunikasi, serta bekerjasama dibutuhkan model pembelajaran yang menunjang hal tersebut. Dengan hal tersebut peserta didik dapat tumbuh menjadi pribadi yang berpengetahuan, cakap, dan berkarakter, serta mampu andil dalam memaksimalkan pembangunan nasional.

2. Metode Penelitian

Penelitian tindakan kelas selama 3 siklus. Tahapan meliputi, 1) perencanaan, 2) pelaksanaan, 3) observasi, dan 4) refleksi. Peserta didik beserta guru kelas V menjadi subjek penelitian. Data didapatkan dari penilaian produk kreatif, observasi, wawancara, dan analisis dokumen. Data diuji keabsahannya menggunakan teknik triangulasi [13]. Analisis interaktif Miles dan Huberman sebagai teknik yang digunakan dalam menganalisis data penelitian [14]. Penilaian kreativitas produk menggunakan tiga indikator diantaranya a) *novelty* (kebaruan); b) *resolution* (pemecahan); dan c) *elaboration* (kerincian) [15]. Tercapainya penelitian apabila skor kreativitas mencapai 85 yang artinya kreativitas peserta didik tergolong tinggi. Kategori kreativitas termuat pada tabel 1 berikut.

Table 1. Kategori Kreativitas Peserta Didik

Skor Kreativitas	Kategori
75-100	Tinggi
50-74	Sedang
25-49	Rendah
0-24	Sangat Rendah

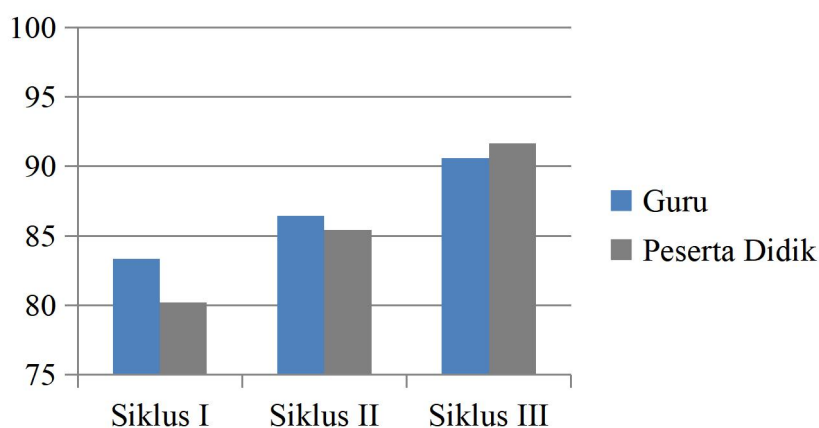
3. Hasil dan Pembahasan

1. Penerapan Model *Project Based Learning*

Dilaksanakan melalui 6 tahap, yaitu: (1) Menyampaikan pertanyaan dasar, (2) Merancang tahap-tahap pengerjaan proyek, (3) mengatur waktu, (4) pengerjaan proyek dan pemantauan, (5) menyajikan hasil proyek, (6) Evaluasi pengalaman. Penerapan model *Project Based Learning* diamati dan disajikan pada Tabel 2 berikut.

Table 2. Skor Penerapan model Project Based Learning

Subjek	Siklus		
	I	II	III
Guru	83,33	86,45	90,62
Peserta Didik	80,20	85,41	91,66



Gambar 1. Perbandingan Hasil Observasi

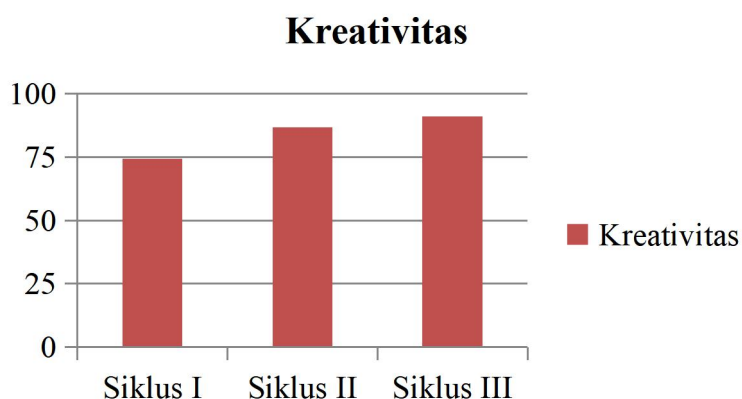
Berdasarkan Tabel 2 dan Gambar 1 membuktikan adanya peningkatan. Skor telah mencapai indikator kinerja penelitian yaitu 85.

2. Peningkatan Kreativitas Peserta Didik

Diamati dengan penilaian kreativitas produk pada tiap siklus penelitian. Keberhasilan penelitian adalah apabila skor yang diperoleh mencapai sasaran indikator kinerja yang ditentukan yaitu 85 dengan KKM 80. Data pra siklus memperlihatkan persentase peserta didik yang belum tuntas sebesar 54% dan hanya 46% yang tuntas. Siklus I persentase kreativitas 57,69% peserta didik kategori kreativitas tinggi dan 42,31% kategori kreativitas sedang dengan rata-rata skor kreativitas 74,35, skor tersebut belum mencapai skor keberhasilan penelitian yaitu 85 dan belum dapat dikatakan kreativitas tinggi. Siklus II naik dengan hasil 100% kategori kreativitas tinggi dengan rata-rata skor 86,85, skor tersebut sudah mencapai kinerja penelitian akan tetapi perlu dilaksanakan siklus III agar diperoleh hasil penelitian yang lebih optimal. Hasil pelaksanaan siklus III 100% peserta didik memiliki kreativitas tinggi dengan rata-rata skor kreativitas peserta didik 91,02. Di bawah ini merupakan tabel dan grafik peningkatan kreativitas.

Table 3. Kreativitas Peserta Didik

	Siklus		
	I	II	III
Persentase Ketuntasan	57,69%	100%	100%
Skor rata-rata	74,35	86,85	91,02
Skor tertinggi	79,16	91,66	95,83
Skor terendah	70,83	83,33	87,5



Gambar 2. Grafik Peningkatan Kreativitas

Indikator penskoran kreativitas produk ada tiga yaitu, *novelty* (kebaruan), *resolution* (pemecahan), dan *elaboration* (kerincian). Hasil skor tiap indikator diakumulasi dan menghasilkan skor kreativitas peserta didik. Peningkatan kreativitas sebagai keberhasilan penelitian. Penelitian oleh Usmeldi & Amini, (2022) menjelaskan model pembelajaran berbasis proyek menjadikan kreativitas meningkat dan kompetensi berupa penguasaan bahan ajar, keterampilan membuat produk kreatif dan sikap kerja[16].

4. Kesimpulan

Kreativitas dapat ditingkatkan dengan menerapkan model *Project Based Learning*. Berdasarkan skor kreativitas produk diketahui siklus I dengan rata-rata 74,35, siklus II meningkat menjadi 86,85 dan siklus III dengan skor 91,02 yang menunjukkan kategori kreativitas peserta didik tinggi. Pelaksanaannya meliputi tahap-tahap: 1) menyampaikan pertanyaan dasar; 2) merancang tahap-tahap pengerjaan proyek; 3) mengatur waktu; 4) pengerjaan proyek dan pemantauan; 5) menyajikan hasil proyek; 6) evaluasi pengalaman.

5. Referensi

- [1] E. Y. Wijaya, D. A. Sudjimat, and A. Nyoto 2016 Transformasi Pendidikan Abad 21 sebagai Tuntutan Pengembangan Sumber Daya Manusia di Era Global *Pros. Semin. Nas. Pendidik. Mat* **1**(26) 1-16.
- [2] R. A. Natty, F. Kristin, and I. Anugraheni 2019 Peningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Project Based Learning Di Sekolah Dasar *J. Basicedu* **3**(4) 1-11.
- [3] Y. Yuyu 2017 Literasi Sains Dalam Pembelajaran IPA *J. Cakrawala Pendas* **3**(2) 1-8.
- [4] B. Lestari 2012 Upaya Orang Tua Dalam Pengembangan Kreatifitas Anak *J. Ekon. dan Pendidik* **3**(1) 1-8.
- [5] F. Hayati, Neviyarni, and Irdamurni 2021 Karakteristik Perkembangan Siswa Sekolah Dasar : Sebuah Kajian Literatur *J. Pendidik. Tambusai* **5**(1) 1-7.
- [6] R. Munawaroh, B. Subali, and A. Sopyan 2012 Penerapan Model Project Based Learning dan Kooperatif untuk Membangun Empat Pilar Pembelajaran Siswa SMP *Upej* **1**(1) 1-5.
- [7] M. Mashadi 2019 Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA Materi Tubuh Sehat melalui Metode Pembelajaran Jigsaw (Penelitian Tindakan Kelas Peserta Didik Kelas I Semester 1 SDN Ngiyono Tahun Pelajaran 2016/2017) *JPI (Jurnal Pendidik. Indones. J. Ilm. Pendidik* **5**(1) 1-7.

- [8] P. M. Purbosari 2016 Pembelajaran Berbasis Proyek Membuat Ensiklopedia Ilmu Pengetahuan Alam (Ipa) Untuk Meningkatkan Academic Skill Pada Mahasiswa *Sch. J. Pendidik. dan Kebud.* **6**(3) 1-8.
- [9] M. Putri Ramadan, S. Sukarno, and S. Yulisetiani 2023 Analisis penerimaan pendidik dan peserta didik terhadap media pembelajaran IPA materi siklus makhluk hidup berbasis Articulate Storyline di kelas IVsekolah dasar *Didakt. Dwija Indria* **11**(1) 1-6.
- [10] A. Masruroh, Sukarno, and M. I. Sriyanto 2023 Studi tentang jenis tugas belajar IPA materi ekosistem selama pandemi Covid-19 pada peserta didik kelas V Sekolah Dasar *Didakt. Dwija Indria* **11**(1) 1–5.
- [11] Suprapti 2020 Penggunaan media metamorfosis hewan untuk meningkatkan ketrampilan berpikir kreatif IPA siswakesel IV sekolah dasar *J. Pendidik. Dasar* **11**(1) 1–6.
- [12] L. U. Ali 2018 Pengelolaan Pembelajaran IPA Ditinjau Dari Hakikat Sains Pada SMP Di Kabupaten Lombok Timur *Prism. Sains J. Pengkaj. Ilmu dan Pembelajaran Mat. dan IPA IKIP Mataram* **6**(2) 1-11.
- [13] Sugiyono 2019 *Metode Penelitian*. (Bandung: Alfabeta).
- [14] L. Moleong 2017 *Metodologi Penelitian Kualitatif*. (Bandung: PT Remaja Rosadakarya).
- [15] U. Munandar 2009 *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. (Jakarta: Rineka Cipta).
- [16] U. Usmeldi and R. Amini 2022 Creative project-based learning model to increase creativity of vocational high school students *Int. J. Eval. Res. Educ.* **11**(4) 1-10.