

Action Learning: Peningkatan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPAS Melalui Model *Scientific Reading Based Project (SRBP)*

Dyah Ajeng Maya Sari, Kartika Chrysti Suryandari

Universitas Sebelas Maret
dyahajengms@student.uns.ac.id

Article History

accepted 1/7/2025

approved 1/8/2025

published 15/9/2025

Abstract

Creativity is the ability to create, discover new ways, innovative ideas. Scientific Reading Based Project (SRBP) emphasizes science literacy-based learning in gathering information to produce products. The study aimed to analyse student creativity in social and natural science. Collaborative classroom action research was conducted in three cycles between teachers and 21 third-grade students of SD Negeri 2 Kalirejo. Data collection technique was creativity assessment rubric with the indicators such as novelty, resolution, and style. The result indicated that the percentages of student creativity from first to third cycle were 76.05%, 81.08%, and 87.03%. The Scientific Reading Based Project (SRBP) increased effectively increases students creativity in learning. It concludes that SRBP enhances student creativity in social and natural science.

Keywords: *Scientific Reading Based Project (SRBP), creativity, social and natural science.*

Abstrak

Kreativitas merupakan kemampuan menciptakan dan menemukan cara-cara baru, ide-ide baru yang bersifat inovatif, model pembelajaran *Scientific Reading Based Project (SRBP)* menekankan pada pembelajaran berbasis literasi sains dalam mengumpulkan informasi untuk menghasilkan produk. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPAS. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilaksanakan secara kolaboratif antara guru dan responden 21 siswa kelas III SD Negeri 2 Kalirejo yang dilaksanakan selama tiga siklus. Data dikumpulkan melalui rubrik penilaian kreativitas yang terdiri dari indikator *novelty, resolution, dan style*. Hasil penelitian kreativitas siswa dari siklus I-III yaitu 76,05%, 81,08%, dan 87,03%. Penerapan model *Scientific Reading Based Project (SRBP)* efektif dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajara. Dengan demikian, model SRBP terbukti dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPAS.

Kata Kunci: model *Scientific Reading Based Project (SRBP)*, kreativitas, pembelajaran IPAS



PENDAHULUAN

Kurikulum Merdeka menekankan pembelajaran yang menghasilkan proyek bertujuan untuk mengembangkan *soft skill* siswa yang sesuai dengan karakter profil pelajar pancasila. Sebagai seorang guru untuk menyalurkan keterampilan tersebut diperlukan inovasi dalam melaksanakan pembelajaran, dimana pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru tetapi juga melibatkan siswa untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran serta pembelajaran yang terasa menyenangkan dan bermakna bagi siswa. Menurut Suryandari, dkk. (2017) seorang guru perlu menggunakan gaya belajar yang dipadukan dengan hasil penelitian dengan pembelajaran, sehingga guru tidak cukup hanya sekedar menyalurkan pengetahuan kepada siswa tetapi perlu membangun pengetahuan baru siswa dengan kehidupan sehari-hari.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan salah satu mata pelajaran pada Kurikulum Merdeka. IPAS merupakan gabungan antara dua mata pelajaran IPA dan IPS. Aulia & Wandini (2023) menyatakan bahwa IPS adalah pelajaran yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala, dan masalah sosial dengan meninjau dari aspek kehidupan. Suhelayanti (2023) menyatakan bahwa tujuan pokok dari pembelajaran IPS, yaitu memberikan pengetahuan pada manusia untuk menyikapi benda-benda disekitarnya, memberi pengetahuan pada manusia bagaimana cara untuk berhubungan dengan manusia dan makhluk hidup disekitarnya, memberi pengetahuan bagaimana cara berhubungan pada Tuhan.

Dalam proses pembelajaran IPS, guru masih sering menekankan pembelajaran pada aspek kognitif dan hafalan, serta kurang mengembangkan kemampuan siswa untuk berpikir objektif, logis, dan kreatif. Dari permasalahan tersebut menyebabkan siswa kurang tertarik terhadap pelajaran IPS, hal tersebut dapat dilihat dari kegiatan pembelajaran siswa sering menunjukkan ekspresi jenuh, siswa yang merasa mudah bosan, dan bersikap pasif dalam pembelajaran. Keterampilan kreativitas merupakan salah satu faktor utama untuk menciptakan keberhasilan proses pembelajaran yang perlu ditingkatkan untuk siswa.

Menurut Stanikzai (2023) kreativitas dapat didefinisikan sebagai menggunakan berbagai teknik penciptaan ide seperti bertukar pikiran dan kemudian menguraikan, menganalisis, dan menilai ide-ide orisinal meningkatkan dan memanfaatkan upaya kreatif sebaik-baiknya. Sudarti (2020) menyatakan bahwa kreativitas adalah suatu kemampuan yang dimiliki untuk menciptakan dan menemukan cara-cara baru, ide-ide baru yang berguna bagi dirinya dan masyarakat, ide yang berbeda dengan yang sebelumnya dan bersifat baru dan bersifat inovatif. Kreativitas disadari dari segi pemahaman, kecerdasan, bakat, minat, dan motivasi. Rodhes (Rahayu, 2022) menyatakan bahwa keterampilan kreativitas terdiri dari empat kategori yakni, proses (*procces*), pendorong (*press*), pribadi (*person*), dan produk (*product*). Kreativitas produk melekat pada cara berpikir kreatif pada siswa yang akan menghasilkan atau memperoleh sebuah karya kreatif. Menurut O'Quin & Basemer (1999) kreativitas produk dapat diukur melalui tiga aspek, yakni *novelty* (unsur kebaruan), *resolution* (unsur pemecah), *style* (bentuk). Dengan adanya kreativitas, siswa dapat menghasilkan atau menemukan ide untuk memperoleh bagaimana cara menyelesaikan suatu permasalahan yang dihadapi.

Menurut Suryandari, dkk. (2019) model pembelajaran dapat memandu ketika merancang intruksi untuk mencapai tujuan pembelajaran, melalui model pembelajaran guru dapat membantu siswa mendapatkan informasi, ide, keterampilan, cara berpikir, dan mengeksplorasi ide. Menurut Suryandari (2019) "*Scientific Reading Based Project (SRBP)* merupakan model pembelajaran menggunakan proyek dan riset dalam proses pembelajaran dan berbasis aktivitas *scientific reading*" Model *SRBP* mengarahkan siswa untuk membuat proyek sebagai hasil akhir dari pembelajaran IPAS. Model *Scientific Reading Based Project (SRBP)* ini dilakukan dengan kegiatan pengamatan terhadap

fenomena yang ada di alam untuk mengasah kepekaan siswa terhadap aktivitas, fakta, serta kejadian yang berhubungan dengan sebab dan akibat yang kemudian dikonsepsikan dengan sumber ilmiah (Suryandari & Sajidan 2019). Menurut Suryandari, dkk. (2021) terdapat enam langkah penerapan model SRBP, meliputi: (1) *orientation*, (2) *scientific reading*, (3) *design and create*, (4) *progress of project*, (5) *analysis*, dan (6) *discussion and communication*.

Menurut Suryandari, dkk. (2020) penerapan Model *Scientific Reading Based Project (SRBP)* menekankan siswa untuk berpikir kritis dan berpikir kreatif yang keduanya saling berhubungan. Melalui berpikir logis, siswa memperoleh pengetahuan untuk menyimpulkan sesuatu dengan cara yang benar.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada pembelajaran IPAS siswa kelas III didapatkan hasil antara lain: (1) guru yang belum menekankan keterampilan kreativitas dalam pembelajaran untuk menghasilkan produk; (2) guru sering menggunakan metode ceramah dan tanya jawab sehingga belum mengaktifkan siswa secara maksimal; (3) siswa yang kurang aktif dikarenakan guru belum menggunakan model pembelajaran yang bervariasi; (4) pembelajaran yang masih sering berpusat pada guru (5) IPAS dianggap materi yang sulit; dan (6) kurangnya penguasaan materi IPAS. Hal ini karena keingintahuan siswa yang masih rendah.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan, maka didapatkan rumusan masalah dari penelitian ini adalah, apakah model *Scientific Reading Based Project (SRBP)* dapat meningkatkan dan menumbuhkan kreativitas dalam pembelajaran IPAS materi nilai sejarah dan budaya Indonesia siswa kelas III. Tujuan dari penelitian ini adalah meningkatkan kreativitas siswa terhadap pembelajaran IPAS melalui model SRBP. Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi pendidik dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan secara kolaboratif dengan guru kelas III SD Negeri 2 Kalirejo. Penelitian Tindakan kelas bertujuan untuk memperbaiki persoalan nyata dalam meningkatkan mutu pembelajaran. Penelitian dilaksanakan dari bulan September 2024-Februari 2025 dengan pelaksanaan siklus pertama dan kedua terdiri dari dua pertemuan dan siklus ketiga terdiri dari satu pertemuan. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III SD Negeri 2 Kalirejo dengan jumlah siswa 21 orang. Menurut Arikunto, dkk. (2015) penelitian tindakan kelas mencakup empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pada penelitian ini menggunakan data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif merupakan data yang berkaitan dengan pembelajaran IPAS menggunakan model model SRBP yang terdiri dari aspek *orientation*, *scientific reading*, *design and create*, *progress of project*, dan *analysis*, dan *discussion and communication*. Sedangkan data kuantitatif didapatkan dari skor keterampilan kreativitas tentang Nilai Sejarah dan Budaya Indonesia dengan indikator *novelty*, *resolution*, dan *style*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu observasi dan wawancara. Teknik pengumpulan data menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Teknik analisis data penelitian tindakan kelas menurut Miles dan Huberman (Zulfirman, 2022) dilakukan dengan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah Tindakan penelitian dilaksanakan, maka langkah selanjutnya adalah menganalisis dari hasil penelitian. Berikut merupakan data yang diperoleh dari kreativitas siswa dengan penerapan model SRBP.

Tabel 1. Data Observasi Penerapan Model Scientific Reading Based Project (SRBP) terhadap Guru dan Siswa pada Siklus I

Langkah	Siklus I		Siklus II		Siklus III	
	G	S	G	S	G	S
<i>Orientation</i>	83,33	79,16	87,50	83,33	91,66	87,50
<i>Scientific Reading</i>	83,33	79,16	87,50	83,33	91,66	87,50
<i>Design Create</i>	75,00	75,00	83,33	83,33	91,66	91,66
<i>Progress of Project</i>	75,55	83,33	83,33	83,33	83,33	91,66
<i>Analysis</i>	83,33	75,00	83,33	79,16	91,66	87,50
<i>Discussion and communication</i>	75,00	79,16	83,33	87,50	91,66	87,50
Rata-rata	79,16	78,47	84,72	83,33	90,27	88,88

Berdasarkan tabel 1 diketahui bahwa hasil dari observasi penerapan model *Scientific Reading Based Project (SRB)* mengalami peningkatan pada guru dan siswa di setiap siklusnya. Hasil observasi siklus I pada guru sebesar 79,16%, siklus II sebesar 84,72%, dan siklus III sebesar 90,27%. Sedangkan hasil observasi terhadap siswa siklus I memperoleh sebesar 78,47%, siklus II sebesar 83,33%, dan pada siklus III memperoleh sebesar 88,88%. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam setiap siklus mengalami peningkatan, sehingga dapat diartikan bahwa penerapan model *Scientific Reading Based Project (SRBP)* setiap siklusnya mengalami peningkatan. Model SRBP ini meliputi 6 langkah, yakni: 1) *orientation*; 2) *scientific reading*; 3) *design and create*; 4) *progress of project*; 5) *analysis*; 6) *discussion and communication* mengacu pada pernyataan dari Suryandari, dkk (2021).

Guru sudah memaksimalkan kegiatan pembelajaran untuk mendapatkan hasil yang lebih baik. Hal tersebut terlihat dari peningkatan pada setiap aspek. Pada langkah pertama yakni *orientation*, merupakan kegiatan mengamati video, kemudian guru memberikan pertanyaan pemantik kepada siswa untuk mengetahui pengetahuan siswa setelah pengamatan video. Menurut Suryandari, dkk. (2019, hlm. 69) kegiatan orientasi merupakan kegiatan yang dilaksanakan untuk memberi motivasi dan menggali pengetahuan siswa.

Langkah kedua *scientific reading*, merupakan kegiatan memberi bacaan ilmiah. Guru memberikan bacaan ilmiah yang bersumber dari buku maupun artikel yang ada di internet. Menurut Suryandari, dkk. (2020, hlm. 471) dengan siswa memperoleh bacaan ilmiah siswa dapat menemukan dan menyimpulkan sesuai dengan literatur yang dibacanya. Dengan siswa membaca bacaan ilmiah dapat membantu memperdalam penguasaan materi pelajaran.

Langkah ketiga *design and create*, berupa kegiatan siswa untuk merancang sebuah proyek. Proyek yang akan dikerjakan berupa peta konsep dan gambar batik. Selama siswa merancang proyek guru mendampingi serta memonitoring siswa. Kegiatan merancang dan membuat proyek ini mampu menumbuhkan keterampilan kreativitas siswa dalam aspek kognitif, dan dari penggabungan elemen afektif dan elemen intelektual (Yu, 2024).

Langkah kelima yakni *analysis*, pada tahap ini siswa menganalisis kelebihan, kekurangan, dan hambatan yang dialami selama proses penyelesaian hasil karya yang dituliskan dalam LKPD. Menurut Suryandari, dkk. (2019) analisis merupakan kegiatan yang membutuhkan keterampilan berpikir tingkat tinggi untuk dapat memecahkan masalah dan membuat sebuah kesimpulan. Kegiatan analisis merupakan berpikir tingkat tinggi dalam proses pembelajaran sebagai jejak pembelajaran yang sudah berlangsung (Saraswati & Agustika, 2020).

Langkah keempat yakni *progress of project* merupakan kegiatan guru untuk memonitoring kemajuan proyek siswa dan menyelesaikan karya sesuai dengan kesepakatan bersama yang telah ditentukan.

Langkah keenam *discussion and communication*, guru dan siswa melakukan diskusi dan mempresentasikan hasil produk di depan kelas yang didampingi oleh guru. Guru melatih siswa untuk menyampaikan pendapat, melatih mengajukan pertanyaan, dan meningkatkan kepercayaan diri siswa di depan kelas serta melatih menghargai dan menghormati perbedaan. Guru memandu dan mengamati kegiatan presentasi hingga selesai. Menurut Fikri, dkk. (2021) guru dalam pembelajaran membimbing diskusi untuk mengembangkan keterampilan siswa dalam memecahkan masalah, komunikasi, berpikir kritis, kreativitas, dan inovasi.

Tabel 2. Hasil Observasi Kreativitas Siswa

Aspek (%)	Siklus I		Siklus II		Siklus III	
	Pretest	Posttest	Pretest	Posttest	Pretest	Posttest
<i>Novelty</i> (kebaruan)	26,98	76,98	25,79	82,93	30,95	87,69
<i>Resolution</i> (Pemecahan)	36,90	73,80	35,31	78,17	35,31	85,71
<i>Style</i> (Gaya)	40,07	77,38	38,49	82,14	38,49	87,69
Rata-rata	34,65	76,05	33,20	81,08	34,92	87,03

Berdasarkan hasil data terhadap kreativitas siswa mengalami peningkatan dalam hasil produk yang telah dibuat. Pada siklus I, pembuatan produk peta konsep ragam tradisi di Indonesia diperoleh data rata-rata hasil *pretest* 34,65% dengan kategori rendah dan mengalami peningkatan pada *posttest* sebesar 76,05% dengan kategori cukup. Pada siklus ini siswa belum mampu membuat hasil produk kreatif berupa peta konsep yang unik dan berbeda dengan contoh yang telah guru berikan, siswa belum mampu membagi waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan produk peta konsep sehingga belum berjalan dengan maksimal dan berjalan sesuai dengan materi, selain itu siswa belum memanfaatkan alat dan bahan dengan maksimal, siswa juga belum menunjukkan detail isi dalam peta konsep yang telah dibuat.

Pada siklus II pembuatan produk berupa gambar batik diperoleh data rata-rata hasil *pretest* 33,20% masuk ke dalam kategori rendah dan mengalami peningkatan pada *posttest* sebesar 81,08% dengan kategori baik. Sebagian besar siswa sudah mampu menggabungkan berbagai gambar batik ke dalam satu tema. Namun, masih ada beberapa siswa yang belum berhasil menciptakan produk kreatif yang unik dan orisinal, meskipun telah diberikan contoh oleh guru. Selain itu, beberapa siswa belum memanfaatkan waktu dengan optimal, sehingga hasil karya mereka kurang maksimal. Hasil kreativitas siswa siklus III dalam pembuatan peta konsep ragam tradisi dan budaya di Kebumen diperoleh rata-rata *pretest* 34,92% dengan kategori rendah dan mengalami peningkatan pada hasil *posttest* dengan rata-rata sebesar 87,03% dengan kategori baik. Pada siklus ini siswa dapat mengembakan contoh produk dengan cara yang unik sesuai imajinasi siswa dan produk memiliki komposisi dan bentuk yang rapi, siswa dapat menunjukkan sentuhan seni, mudah dipahami, dapat memanfaatkan seluruh bidang pada bahan pembuatan peta konsep, dan menyelesaikan tugas dengan tepat waktu. Siswa mampu membuat produk dengan tersampaikan secara baik melalui isi dari peta konsep serta karya yang dibuat lebih rapi.

Peningkatan terjadi karena siswa disertai arahan guru untuk dapat mengeksplorasi produk yang dibuat melalui pembelajaran. Selain itu, kreativitas muncul karena dihasilkan dari siswa yang memiliki ciri-ciri kreatif. Kenaikan kreativitas siswa disebabkan karena adanya faktor dari penerapan model pembelajaran *Scientific*

Reading Based Projejt (SRBP). Hal ini sejalan dengan pendapat Wiranto, dkk. (2024) kreativitas siswa dapat meningkat karena adanya implementasi dari model *Scientific Reading Based Project (SRBP)*, model tersebut membuat pembelajaran tidak hanya menekankan pada kreativitas siwa saja tetapi pada pengetahuan siswa melalui kegiatan membaca bacaan ilmiah yang akan dituangkan dalam kegiatan pembuatan proyek.

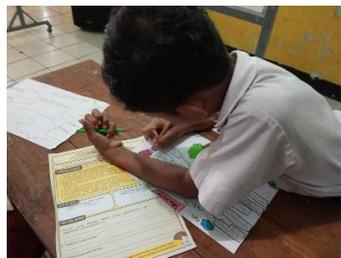
Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa setiap siklus mengalami peningkatan, sehingga dapat diartikan bahwa kreativitas siswa dapat meningkat dengan implementasi model *Scientific Reading Based Project (SRBP)*.



Gambar 1. Siswa mengamati video



Gambar 2. Siswa membaca dan merangkun bacaan ilmiah



Gambar 3. Siswa melaksanakan proyek



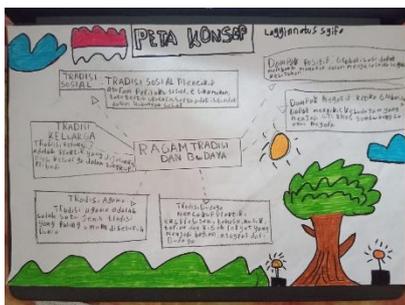
Gambar 4. Guru memonitoring siswa



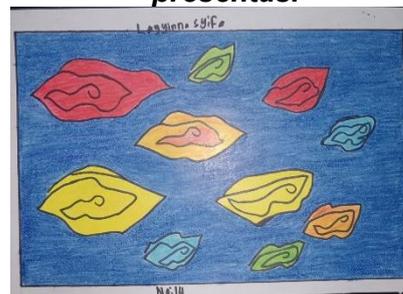
Gambar 5. Siswa menganalisis proyek



Gambar 6. Siswa melakukan presentasi



Gambar 7. Saepel hasil proyek siklus I



Gambar 8. Sampel hasil proyek siklus II

- Sudarti, D. O. (2020). Mengembangkan Kreativitas Aptitude Anak dengan Strategi Habitiasi dalam Keluarga. *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora*, 5(3). <http://dx.doi.org/10.36722/sh.v5i3.385>
- Suryandari, K. C. dkk. (2019) Model Scientific Reading Based Project (SRBP). Salatiga: Widya Sari Press.
- Suryandari, K., Budi, S., & Kun, Z. (2017). Effectiveness of Project Based Learning on Empowerment Critical Thinking Skill toward Preservice Teacher on Primary Teacher Education Program. In *International Conference on Teacher Training and Education 2017 (ICTTE 2017)* (pp. 505-513). Atlantis Press. [10.2991/ictte-17.2017.58](https://doi.org/10.2991/ictte-17.2017.58)
- Suryandari, K.C., Rokhmaniyah, & Joharman. (2020). Development of Subject Specific Pedagogy (SSP) Based on The Scientific Reading Based Project (SRBP) Model Empowering Critical and Creative Thinking Skills. In *International Joint Conference on Arts and Humanities (IJCAH2020)* (pp. 468-474). Atlantis Press. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.201201.084>
- Suryandari, K. C., Rokhmaniyah, & Wahyudi. (2021). The Effect of Scientific Reading Based Project Model in Empowering Creative Thinking Skills of Preservice Teacher in Elementary School. *European Journal of Educational Research*, 10(3), 1329–1340. <https://doi.org/10.12973/eu-jer.10.3.1329>
- Suryandari, K. C., & Sajidan, S. (2019). Memberdayakan High Order Thinking Skill (HOTS) Melalui Model Scientific Reading Based Project (SRBP) Pada Pembelajaran IPA Bagi Calon Guru Di Era Revolusi Industri 4.0. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 3(2), 183-192. <https://doi.org/10.20961/jdc.v3i2.35059>
- Stanikzai, M. I. (2023). Critical thinking, collaboration, creativity and communication skills among school students: A review paper. *European Journal of Theoretical and Applied Sciences*, 1(5), 441-453.
- Wiranto, T. S. M., Suryandari, K. C., & Ngatman, N. Peningkatan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar melalui Penerapan Model Scientific Reading Based Project (SRBP) pada Materi Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 12(3).
- Yu, H. (2024). *Enhancing creative cognition through project-based learning: An in depth scholarly exploration.* *Heliyon*, 10(6), 1-9. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e27706>