

Penerapan Model *Project Based Learning* untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar IPAS Materi Indonesiaku Kaya Raya pada Siswa Kelas V SD Negeri 1 Wonokromo

Ulfah Khoirunnisa, Wahyono, Muhamad Chamdani

Universitas Sebelas Maret

ulfah_khoirunnisa@student.uns.ac.id

Article History

accepted 2/12/2025

approved 2/1/2026

published 2/2/2026

Abstract

The Social and Natural Sciences subject in the Merdeka Curriculum is important for fostering students' creativity, requiring a suitable learning model. This study describes the implementation steps of Project Based Learning, its influence on creativity and learning outcomes, and challenges with their solutions. Conducted as collaborative classroom action research with a teacher and 15 fifth-grade students, data were collected through observation, interviews, and tests, then analyzed through reduction, presentation, and verification. The model was applied in six steps: identifying essential questions, designing the project, scheduling, monitoring, testing results, and evaluating. Creativity increased from 68.75% to 79.44% and 87.78% in cycles I–III, while learning outcomes rose from 73.33% to 86.67% and 93.33%. Challenges such as time management, low confidence, limited participation, and reliance on teacher examples were addressed through effective scheduling, supportive classroom atmosphere, clear role division, and limiting example products. This model enhances students' creativity and learning outcomes.

Keywords: *Project Based Learning, Creativity, Social and Natural Sciences Learning Outcomes*

Abstrak

Mata pelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka berperan penting menumbuhkan kreativitas siswa, sehingga diperlukan model pembelajaran yang tepat. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan langkah penerapan model *Project Based Learning*, peningkatan kreativitas dan hasil belajar, serta mendeskripsikan kendala dan solusinya. Penelitian tindakan kelas kolaboratif ini melibatkan guru dan 15 siswa kelas V. Data kuantitatif dan kualitatif dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan tes, lalu dianalisis dengan reduksi, penyajian, dan verifikasi data. Hasil penelitian menunjukkan penerapan model ini melalui enam langkah: menentukan pertanyaan mendasar, merancang proyek, menyusun jadwal, memonitor pelaksanaan, menguji hasil, dan mengevaluasi pengalaman. Terjadi peningkatan kreativitas pada siklus I, II, dan III yaitu 68,75%, 79,44%, dan 87,78%. Hasil belajar IPAS naik dari 73,33%, 86,67% dan 93,33%. Kendala meliputi manajemen waktu, kurang percaya diri, keterlibatan rendah, dan ketergantungan pada contoh guru. Solusi mencakup penjadwalan proyek, suasana kelas ramah, pembagian peran jelas, dan pembatasan contoh produk. Model ini efektif meningkatkan kreativitas dan hasil belajar IPAS.

Kata kunci: *Project Based Learning, Kreativitas, Hasil Belajar IPAS*



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Kurikulum menjadi elemen penting dalam sistem pendidikan karena berperan sebagai panduan dalam proses pembelajaran. Pemerintah Indonesia saat ini mengimplementasikan Kurikulum Merdeka sebagai langkah reformasi pendidikan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih fleksibel dan berpusat pada peserta didik. Dalam Permendikbudristek Nomor 12 Tahun 2024 dijelaskan bahwa Kurikulum Merdeka bertujuan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik sebagai pembelajar sepanjang hayat yang berkarakter Profil Pelajar Pancasila (Kemendikbudristek, 2024). Kurikulum ini memberikan keleluasaan kepada sekolah dan guru dalam menyusun kurikulum pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa, potensi lokal, serta tantangan global (Sutrisno dkk., 2023). Salah satu fokus utama dalam Kurikulum Merdeka adalah penguatan keterampilan abad ke-21, yakni berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas (Nurfadillah, 2024) di antara keempat keterampilan tersebut, kreativitas memiliki peran yang sangat penting karena dapat membantu siswa menyelesaikan masalah, mengekspresikan ide-ide, serta mempersiapkan mereka menghadapi dunia yang terus berubah.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan salah satu mata pelajaran yang tepat untuk mengembangkan kreativitas siswa di jenjang sekolah dasar (Rosyda, 2024). IPAS mengintegrasikan aspek keilmuan dari IPA dan IPS, sehingga memberikan ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi hubungan antara manusia dan lingkungan. IPAS tidak hanya menekankan penguasaan materi, tetapi juga menumbuhkan kemampuan siswa dalam mengaitkan pengetahuan dengan kehidupan nyata (Kemendikbud, 2022). Dengan demikian, dibutuhkan strategi pembelajaran yang mampu merangsang kreativitas siswa secara aktif dan bermakna.

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS belum sepenuhnya berjalan efektif. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan pada Jumat, 13 Desember 2024 di SD Negeri 1 Wonokromo, diketahui bahwa siswa kelas V cenderung pasif dalam mengikuti pembelajaran IPAS. Guru telah mencoba menerapkan model *Problem Based Learning*, namun hasilnya belum maksimal. Siswa masih kesulitan memahami materi dan belum menunjukkan kreativitas yang menonjol. Hasil observasi terhadap karya siswa menunjukkan bahwa karya-karya tersebut masih tampak seragam dan kurang inovatif. Selain itu, hasil *pretest* yang dilakukan pada 7 Januari 2025 menunjukkan bahwa rata-rata kreativitas siswa hanya mencapai 59,72% (kategori rendah), dan sebanyak 86,67% dari 15 siswa memperoleh nilai di bawah KKTP sebesar 70. Fakta ini menunjukkan perlunya pembaruan strategi pembelajaran agar dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa.

Model pembelajaran *Project Based Learning* dinilai sebagai pendekatan yang sesuai untuk mengatasi masalah tersebut. *Project Based Learning* merupakan model pembelajaran berbasis proyek yang menekankan pada kegiatan penyelidikan, kolaborasi, dan hasil nyata yang relevan dengan kehidupan siswa (Natty, dkk., 2019). Menurut Goldstein (2016), *Project Based Learning* merupakan pendekatan konstruktivis yang memungkinkan siswa membangun pengetahuan melalui keterlibatan aktif dan kolaboratif. Model ini juga memotivasi siswa untuk lebih bertanggung jawab terhadap hasil belajarnya (Tendrita & Hidayati, 2023). Penelitian Rosyda (2024) membuktikan bahwa *Project Based Learning* mampu meningkatkan kreativitas siswa secara bertahap hingga mencapai lebih dari 90%. Sementara itu, penelitian oleh Taupik dan Fitria (2021) juga menunjukkan bahwa *Project Based Learning* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar IPA siswa.

Berdasarkan penjelasan yang telah disampaikan, peneliti menunjukkan minat untuk berkolaborasi bersama guru kelas V SD Negeri 1 Wonokromo dalam melaksanakan penelitian tindakan kelas pada mata pelajaran IPAS dengan judul "Penerapan Model *Project Based Learning* untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil

Belajar IPAS Materi Indonesiaku Kaya Raya pada Siswa Kelas V SD Negeri 1 Wonokromo". Rumusan masalah pada penelitian ini, yaitu (1) bagaimana langkah penerapan model *Project Based Learning* untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar IPAS materi Indonesiaku Kaya Raya pada siswa kelas V SD Negeri 1 Wonokromo?, (2) apakah penerapan model *Project Based Learning* dapat meningkatkan kreativitas dalam pembelajaran IPAS materi Indonesiaku Kaya Raya pada siswa kelas V SD Negeri 1 Wonokromo?, (3) apakah penerapan model *Project Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar IPAS materi Indonesiaku Kaya Raya pada siswa kelas V SD Negeri 1 Wonokromo, dan (4) apa kendala dan solusi penerapan model *Project Based Learning* untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar IPAS materi Indonesiaku Kaya Raya pada siswa kelas V SD Negeri 1 Wonokromo.

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan dalam penelitian ini, yaitu (1) mendeskripsikan langkah-langkah model *Project Based Learning* untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar IPAS materi Indonesiaku Kaya Raya pada siswa kelas V SD Negeri 1 Wonokromo, (2) meningkatkan kreativitas dalam pembelajaran IPAS materi Indonesiaku Kaya Raya melalui penerapan model *Project Based Learning* pada siswa kelas V SD Negeri 1 Wonokromo, (3) meningkatkan hasil belajar IPAS materi Indonesiaku Kaya Raya melalui penerapan model *Project Based Learning* pada siswa kelas V SD Negeri 1 Wonokromo, dan (4) mendeskripsikan kendala dan solusi penerapan model *Project Based Learning* untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar IPAS materi Indonesiaku Kaya Raya pada siswa kelas V SD Negeri 1 Wonokromo.

METODE

Pendekatan penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan melalui kolaborasi antara peneliti dan guru kelas V sebagaimana pendapat yang diungkapkan oleh Gayatri & Wirakusuma, (2016). Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas V SD Negeri 1 Wonokromo yang berjumlah 15 siswa terdiri dari 6 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan. Data pada penelitian ini menggunakan data kuantitatif dan kualitatif yang dikumpulkan melalui teknik tes dan nontes. Perolehan data kuantitatif, yakni dari data hasil penilaian kreativitas dan hasil belajar dalam pembelajaran IPAS mengenai Indonesiaku Kaya Raya melalui penerapan model *Project Based Learning* dengan teknik tes, sedangkan data kualitatif diperoleh dari data atau informasi ketika melakukan observasi dan wawancara terhadap guru serta siswa kelas V selama pembelajaran IPAS melalui model *Project Based Learning* dengan teknik nontes. Miles dan Huberman (sebagaimana dikutip Hartono, 2018) menjelaskan analisis data dilakukan melalui tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi. Proses penelitian berlangsung selama 3 siklus yang dilakukan melalui empat tahap, yaitu: (1) perencanaan; (2) pelaksanaan; (3) observasi; dan (4) refleksi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Penerapan Langkah-langkah Model *Project Based Learning*

Definisi model *Project Based Learning* menurut pendapat Setiawan, dkk. (2021) adalah model pembelajaran yang menekankan keterlibatan siswa dalam memecahkan masalah melalui penerapan keterampilan penelitian, analisis, pembuatan, hingga presentasi produk pembelajaran berdasarkan pengalaman nyata. Penerapan model *Project Based Learning* melalui 6 langkah sebagaimana dikemukakan oleh Rosyda (2024), yakni (1) merumuskan pertanyaan mendasar tentang materi IPAS, (2) mendesain perencanaan proyek dalam pembelajaran IPAS, (3) menyusun jadwal pembuatan proyek dalam pembelajaran IPAS, (4) memonitor siswa saat pembuatan proyek dalam pembelajaran IPAS, (5) menguji hasil proyek

yang telah dibuat, dan (6) mengevaluasi pengalaman saat pembuatan proyek. Berikut hasil observasi penerapan model *Project Based Learning* terhadap guru dan siswa :

Tabel 1. Hasil Observasi Penerapan Model *Project Based Learning* terhadap Guru dan Siswa

Sumber Data	Siklus			Keterangan		
	I (%)	II (%)	III (%)	Siklus I-II (%)	Siklus II-III (%)	Siklus I-III (%)
Guru	76,85	84,61	91,32	Meningkat 7,75	Meningkat 6,71	Meningkat 19,91
Siswa	71,41	82,75	89,35	Meningkat 11,34	Meningkat 6,60	Meningkat 17,94

Tabel 1 menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran dengan model *Project Based Learning* mengalami peningkatan dari siklus I hingga siklus III. Data observasi terhadap guru menunjukkan peningkatan rata-rata persentase sebesar 7,75% dari siklus I ke siklus II, meningkat sebesar 6,71% dari siklus II ke siklus III, dan secara keseluruhan meningkat 19,91% dari siklus I ke siklus III. Sementara itu, hasil observasi terhadap siswa juga menunjukkan tren serupa, yaitu peningkatan sebesar 11,34% dari siklus I ke siklus II, naik sebesar 6,60% dari siklus II ke siklus III, dan secara keseluruhan meningkat 17,94% dari siklus I ke siklus III.

Pada siklus I dan II, penerapan model *Project Based Learning* baik terhadap guru maupun siswa masih belum mencapai target capaian yang ditetapkan dalam penelitian. Pada siklus I, guru dan siswa belum sepenuhnya beradaptasi dengan model pembelajaran yang diterapkan. Namun, pada siklus II terlihat adanya peningkatan persentase, yang menunjukkan bahwa guru dan siswa mulai memahami dan menyesuaikan diri dengan pendekatan tersebut. Penelitian kemudian dilanjutkan ke siklus III, di mana penerapan model *Project Based Learning* menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan dibandingkan siklus sebelumnya. Pada tahap ini, baik guru maupun siswa telah mencapai indikator capaian yang ditargetkan, bahkan melebihi batas yang diharapkan. Hal ini menunjukkan bahwa guru dan siswa telah mampu menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning* secara efektif.

Berdasarkan analisis yang telah dilaksanakan, berikut adalah uraian lebih rinci dari langkah penerapan model *Project Based Learning* :

- Menentukan pertanyaan mendasar tentang materi IPAS. Guru menampilkan gambar dan mengajukan pertanyaan pemantik untuk merangsang rasa ingin tahu siswa, lalu mengaitkannya dengan materi pembelajaran. Pertanyaan ini berfungsi menggugah ketertarikan siswa terhadap topik yang akan dipelajari (Yulianto, 2023).
- Mendesain perencanaan proyek dalam pembelajaran IPAS. Guru dan siswa merancang proyek secara kolaboratif. Guru menjelaskan rancangan proyek, membagi kelompok, serta membagikan LKPD. Perencanaan ini penting agar siswa memahami arah kegiatan dan tujuan pembelajaran (Nakada et al., 2018).
- Menyusun jadwal pembuatan proyek dalam pembelajaran IPAS. Guru dan siswa menyepakati waktu pelaksanaan proyek dan strategi penyelesaiannya. Tahapan ini melatih kedisiplinan, tanggung jawab, dan kemandirian siswa (Nurul'Azizah & Wardani, 2019).
- Memonitor siswa saat pembuatan proyek dalam pembelajaran IPAS. Guru memantau proses kerja kelompok, memberi bimbingan, dan membantu saat siswa mengalami kesulitan. Guru berperan sebagai fasilitator yang memastikan proyek berjalan sesuai tujuan (Wardani dkk., 2025).

- e. Menguji hasil proyek yang telah dibuat. Siswa mempresentasikan hasil proyek di depan kelas dan mendapat apresiasi dari guru serta teman-teman. Tahap ini melatih keberanian, kemampuan komunikasi, dan interaksi antarsiswa (Setiawan dkk., 2022).
- f. Mengevaluasi pengalaman saat pembuatan proyek. Guru dan siswa merefleksikan proses pembelajaran, menyimpulkan materi, dan memberikan apresiasi. Refleksi membantu siswa mengevaluasi pengalaman dan membangun keterlibatan aktif dalam belajar (Azizah & Widjajanti, 2019).

2. Kreativitas dalam pembelajaran IPAS

Kreativitas menjadi salah satu kemampuan krusial yang diperlukan siswa dalam menunjang tantangan pembelajaran abad 21. Melalui kreativitas siswa dapat mengembangkan kepercayaan diri, keberanian untuk bereksperimen, dan keterbukaan terhadap konsep-konsep baru. Kreativitas adalah keterampilan penting bagi siswa untuk menemukan solusi dan menciptakan tindakan baru sesuai kebutuhan mereka (Yuan dkk., 2019). Kreativitas dalam pembelajaran IPAS tercermin dari produk kreatif yang dihasilkan siswa selama tiga siklus pelaksanaan pembelajaran. Produk yang dibuat meliputi peta Indonesia, peta persebaran flora dan fauna di Indonesia, serta poster pelestarian sumber daya alam. Pengukuran tingkat kreativitas tersebut, menggunakan rubrik penilaian dengan tiga indikator, yaitu *novelty* (kebaruan), *resolution* (pemecahan masalah), dan *elaboration* (kerincian) sebagaimana dijelaskan oleh Fauziah, dkk. (2023). Berikut adalah hasil penilaian kreativitas melalui produk kreatif dalam pembelajaran IPAS yang disajikan pada tabel 2:

Tabel 2. Hasil penilaian kreativitas melalui produk kreatif dalam pembelajaran IPAS

Indikator	Siklus		
	I (%)	II (%)	III (%)
<i>Novelty</i> (produk dibuat dengan komposisi bentuk yang proporsional, unik, dan berbeda)	75,97	85,69	91,39
<i>Resolution</i> (produk dibuat dengan memanfaatkan bahan dan waktu yang telah disepakati)	58,06	68,75	80,28
<i>Elaboration</i> (produk dibuat dengan desain warna dan detail isi)	72,22	83,89	91,67
Rata-rata	68,75	79,44	87,78

Berdasarkan Tabel 2, menunjukkan kreativitas dalam setiap siklus mengalami peningkatan. Hasil analisis kreativitas siswa pada siklus I menunjukkan persentase sebesar 68,75%, yang berarti belum mencapai target indikator kinerja penelitian. Pada siklus II, terjadi peningkatan sebesar 10,69% sehingga menjadi 79,44%, namun angka ini juga belum memenuhi target yang ditetapkan. Peningkatan yang signifikan terjadi pada siklus III, dengan persentase mencapai 87,78%, yang telah melampaui target indikator sebesar 85%. Pencapaian tersebut menunjukkan adanya progres yang konsisten dalam meningkatkan kreativitas siswa dari siklus ke siklus.

Pada siklus I, kreativitas siswa masih terbatas pada kemampuan untuk menghasilkan karya yang unik, menyelesaikan proyek secara efektif, dan mengembangkan detail secara maksimal sehingga masih memiliki kreativitas yang cukup. Pada siklus II, siswa menunjukkan peningkatan kreativitas pada setiap indikator, namun masih perlu perbaikan agar hasilnya lebih optimal dan menyeluruh.

Sedangkan pada siklus III kreativitas siswa dalam membuat produk sudah dapat dikategorikan tinggi, terutama pada aspek kebaruan dan kerincian, meskipun masih perlu perbaikan dalam manajemen waktu pada penyelesaian proyek.

Jika dilihat dari rata-rata persentase hasil kreativitas pada siklus I hingga III, terlihat adanya tren peningkatan yang jelas. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model *Project Based Learning* mampu mendorong siswa untuk lebih kreatif dalam menghasilkan produk pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan pendapat Ramadhan dan Hindun (2023) yang menyatakan bahwa model *Project Based Learning* mendorong siswa untuk menciptakan proyek nyata yang tidak hanya meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, tetapi juga menumbuhkan kolaborasi dan kreativitas secara aktif. Hal ini didukung juga oleh penelitian yang dilakukan Rosyda (2024) yang mengemukakan penerapan model *Project Based Learning* dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPAS.

3. Hasil Belajar IPAS Materi Indonesiaku Kaya Raya

Siswa akan memperoleh hasil belajar sesudah mengikuti proses belajar berakhir. Saily (2019) berpendapat hasil belajar ialah tingkat pencapaian atau pemahaman materi dalam proses pembelajaran oleh siswa, yang biasanya berbentuk nilai. Hasil belajar IPAS materi Indonesiaku Kaya Raya dalam penelitian ini diukur melalui tes tertulis yang terdiri dari lima soal pilihan ganda dan tiga soal uraian, dengan pelaksanaan *pretest* dan *posttest* pada setiap pertemuan. Tujuannya adalah untuk melihat peningkatan pemahaman siswa sebelum dan sesudah pembelajaran dengan model pembelajaran *Project Based Learning*. Berikut adalah hasil belajar IPAS materi Indonesiaku Kaya Raya yang disajikan pada tabel 3:

Tabel 3. Hasil Belajar IPAS Materi Indonesiaku Kaya Raya

Nilai	Siklus I		Siklus II		Siklus 3
	Pert 1	Pert 2	Pert 1	Pert 2	Pert 1
	%	%	%	%	%
Nilai tertinggi	83	90	95	100	100
Nilai terendah	45	55	55	60	68
Rata-rata	69	76	80	86	91
Siswa tuntas	9	11	12	13	14
Siswa belum tuntas	6	4	3	2	1
Ketuntasan	60,00	73,33	80,00	86,67	93,33

Berdasarkan Tabel 3, menunjukkan bahwa ketuntasan hasil belajar mengalami peningkatan dari siklus I hingga ke siklus III. Pada siklus I pertemuan 1, rata-rata ketuntasan hasil belajar siswa sebesar 60%, kemudian meningkat pada pertemuan II menjadi 73,33%. Pada siklus II pertemuan 1, rata-rata ketuntasan hasil belajar sebesar 80% dan meningkat pada pertemuan 2 menjadi 86,67%. Pada siklus III, rata-rata ketuntasan hasil belajar mencapai 93,33%. Dengan demikian, pada siklus I dan II, hasil *posttest* belum mencapai target 85%, sehingga diberikan soal remedial bagi siswa yang belum tuntas. Peningkatan signifikan terjadi pada siklus III, dimana hasil *posttest* berhasil melampaui target indikator keberhasilan.

Secara keseluruhan, penerapan model *Project Based Learning* terbukti mampu meningkatkan hasil belajar IPAS materi Indonesiaku Kaya Raya. Selain peningkatan nilai tes, keterlibatan aktif siswa juga meningkat selama proses pembelajaran. Temuan ini didukung oleh penelitian Taupik dan Fitria (2021) yang menunjukkan bahwa model *Project Based Learning* berdampak positif terhadap hasil belajar siswa. Model ini dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan pemahaman materi secara menyeluruh dan berkelanjutan. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Nurul 'Azizah dan Wardani (2019) yang mengemukakan

bahwa model *Project Based Learning* dapat digunakan sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa.

4. Kendala dan Solusi Penerapan Model *Project Based Learning*

Penerapan model *Project Based Learning* di kelas V SD Negeri 1 Wonokromo yang dilaksanakan selama tiga siklus ini menghadapi beberapa kendala, yaitu : (1) manajemen waktu yang kurang optimal, ditandai dengan ada beberapa siswa yang melebihi waktu penyelesaian proyek dari yang direncanakan, (2) siswa masih menjawab dengan kurang percaya diri, hal ini karena mereka takut menjawab dengan salah, (3) kurangnya keterlibatan aktif siswa ketika bekerja dalam kelompok, dan (4) siswa masih bergantung pada contoh produk yang diberikan guru. Kendala-kendala tersebut sejalan dengan temuan yang diungkapkan oleh Maros dkk. (2021) serta Anggraini & Wulandari (2021).

Solusi diperlukan untuk menghadapi kendala dalam penerapan model *Project Based Learning*. Hal ini agar dapat menciptakan pembelajaran yang kondusif untuk mendukung proses belajar yang optimal, menyenangkan, dan efektif guna mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal (Fakhrurrazi, 2018). Solusi dari kendala tersebut, yakni : (1) guru dapat membuat jadwal kerja proyek yang lebih rinci, menetapkan batas waktu yang jelas untuk setiap tahap, serta memberikan pengingat dan evaluasi waktu secara berkala selama proses berlangsung, (2) guru dapat membangun suasana kelas yang ramah, memberikan pujian, dan mengingatkan bahwa kesalahan adalah hal wajar agar siswa lebih percaya diri saat menjawab, (3) guru dapat melakukan pembagian peran yang jelas dan bimbingan aktif selama proses berlangsung, dan (4) guru dapat membatasi pemberian contoh secara rinci dan menggantinya dengan panduan umum agar siswa terdorong untuk berpikir kreatif dan mandiri.

SIMPULAN

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa : (1) penerapan model *Project Based Learning* dalam pembelajaran IPAS materi Indonesiaku Kaya Raya di kelas V SD Negeri 1 Wonokromo dilaksanakan melalui enam tahapan, yaitu: merumuskan pertanyaan mendasar tentang materi IPAS, mendesain perencanaan proyek dalam pembelajaran IPAS, menyusun jadwal pembuatan proyek dalam pembelajaran IPAS, memonitor siswa saat pembuatan proyek dalam pembelajaran IPAS, menguji hasil proyek yang telah dibuat, dan mengevaluasi pengalaman saat pembuatan proyek. (2) penerapan model *Project Based Learning* terbukti dapat meningkatkan kreativitas siswa, yang terlihat dari hasil karya proyek yang menunjukkan aspek *novelty*, *resolution*, dan *elaboration* dalam produk yang dihasilkan. (3) penerapan model *Project Based Learning* juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara bertahap, dibuktikan dengan meningkatnya jumlah siswa yang mencapai ketuntasan dan naiknya nilai rata-rata pada setiap siklus pembelajaran. (4) dalam pelaksanaannya, terdapat beberapa kendala seperti manajemen waktu yang belum optimal, kurangnya kepercayaan diri siswa, rendahnya keterlibatan dalam kerja kelompok, dan ketergantungan pada contoh guru. Solusi yang diterapkan meliputi pengaturan jadwal yang lebih rinci, pembentukan suasana belajar yang mendukung, pembagian peran yang jelas, serta pengurangan pemberian contoh agar siswa lebih terdorong untuk berpikir kreatif. Guru, siswa, dan sekolah disarankan menerapkan *Project Based Learning* secara konsisten dan kolaboratif.

DAFTAR PUSTAKA

Anggraini, P. D., & Wulandari, S. S. (2021). Analisis Penggunaan Model Pembelajaran Project Based Learning Dalam Peningkatan Keaktifan Siswa. Jurnal Pendidikan

- Administrasi Perkantoran (JPAP), 9(2), 292–299.
<https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p292-299>
- Azizah, I. N., & Widjajanti, D. B. (2019). Keefektifan pembelajaran berbasis proyek ditinjau dari prestasi belajar, kemampuan berpikir kritis, dan kepercayaan diri siswa. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 6(2), 233–243.
<https://doi.org/10.21831/jrpm.v6i2.15927>
- Fakhrurrazi, F. (2018). Hakikat Pembelajaran yang Efektif. *At-Tafkir*, 11(1), 85–99.
<https://doi.org/10.32505/at.v11i1.529>
- Fauziah, U., Suryandari, K. C., & Rokhmaniyah, R. (2023). Peningkatan Kreativitas dan Kerja Sama dalam Pembelajaran IPA Melalui Model Project Based Learning. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 11(3), 998–1005.
<https://doi.org/10.20961/kc.v11i3.73522>
- Gayatri, & Wirakusuma. (2016). Penelitian Tindakan Kelas Untuk Meningkatkan Keterampilan Pembuatan Proporsal Penelitian Mahasiswa. *E-Jurnal Akuntansi Universitas Udayana*, 14(2), 1539–1554. <https://www.e-jurnal.com/2016/03/penelitian-tindakan-kelas-untuk.html>
- Goldstein, O. (2016). A Project-Based Learning Approach to Teaching Physics for Pre-service Elementary School Teacher Education Students. *Cogent Education*, 3(1). <https://doi.org/10.1080/2331186X.2016.1200833>
- Hartono, J. (2018). *Metoda pengumpulan dan teknik analisis data*. Penerbit Andi.
- Kemendikbudristek. (2024). Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 12 Tahun 2024 tentang Kurikulum pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah. Lembaran Negara RI Tahun 2024. Jakarta.
<https://peraturan.bpk.go.id/Details/281847/permendikbudristek-no-12-tahun-2024>
- Kemendikbud. (2022). *Hal-hal Esensial Kurikulum Merdeka di Jenjang Sekolah Dasar*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Maros, M., Korenkova, M., Fila, M., Levicky, M., & Schoberova, M. (2021). Project-based learning and its effectiveness: evidence from Slovakia. *Interactive Learning Environments*, 31(7), 4147–4155.
<https://doi.org/10.1080/10494820.2021.1954036>
- Nakada, A., Kobayashi, M., Okada, Y., Namiki, A., & Hiroi, N. (2018). Project-based learning. *Journal of the Medical Society of Toho University*, 65(4), 157–163.
<https://doi.org/10.14994/tohoigaku.2017-010>
- Natty, R. A., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2019). Peningkatan kreativitas dan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran project based learning di sekolah dasar. *Jurnal basicedu*, 3(4), 1082–1092.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i4.262>
- Nurfadillah, W. (2024). Analisis Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar dalam Meningkatkan Keterampilan Abad-21 pada SMA Negeri 36 Jakarta. *Sindoro: Cendekia Pendidikan*, 6(4), 101–110. <https://doi.org/10.9644/sindoro.v4i3.3065>
- 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 (Jartika)*, 2(1), 194–204.
- Ramadhan, E. H., & Hindun, H. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Membantu Siswa Berpikir Kreatif. *Protasis: Jurnal Bahasa, Sastra, Budaya, dan Pengajarannya*, 2(2), 43–54.
<https://doi.org/10.55606/protasis.v2i2.98>
- Rosyda, A. L. (2024). Penerapan Model Project Based Learning (PjBL) untuk Meningkatkan Kreativitas dalam Pembelajaran IPAS tentang Perubahan Bentuk

- Permukaan Bumi pada Siswa Kelas V SD Negeri 1 Karangsari Tahun Ajaran 2023/2024. 12(2), 653–661. <https://jurnal.uns.ac.id/jkc/issue/view/4630>
- Saily, S. (2019). Penerapan Metode Pembelajaran PBL (Problem Based Learning) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Akademika*, 15(1), 46–61. <https://doi.org/10.56633/jkp.v15i1.62>
- Setiawan, L., Wardani, N. S., & Permana, T. I. (2021). Peningkatan Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran Tematik Menggunakan Pendekatan Project Based Learning. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1879–1887. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1068>
- Setiawan, T., Sumilat, J. M., Paruntu, N. M., & Monigir, N. N. (2022). Analisis Penerapan Model Project Based Learning dan Problem Based Learning pada Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9741. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.4161>
- Sutrisno, L. T., Muhtar, T., & Herlambang, Y. T. (2023). Efektivitas Pembelajaran Berdiferensiasi Sebagai Sebuah Pendekatan Untuk Kemerdekaan. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 7(2), 754–764. <https://doi.org/10.20961/jdc.v7i2.76475>
- Taupik, R. P., & Fitria, Y. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning terhadap Pencapaian Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1525–1531. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.958>
- Taupik, R. P., & Fitria, Y. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning terhadap Pencapaian Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1525–1531. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.958>
- Tendrita, M., & Hidayati, U. (2023). Efektivitas Project Based Learning sebagai Implementasi Kurikulum Merdeka terhadap Keterampilan Abad 21 Mahasiswa Pendidikan Biologi. *Kulidawa*, 4(2), 92–99. <http://dx.doi.org/10.31332/kd.v4i2.7916>
- Wardani, I. T., Setyaningrum, R. A., & Ekmawati, R. T. (2025). Penerapan Project Based Learning pada Pengembangan Vlog sebagai Integrasi Teknologi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Prosiding Konferensi Berbahasa Indonesia Universitas Indraprasta PGRI*, 350–359.
- Yuan, Y. H., Wu, M. H., Hu, M. L., & Lin, I. C. (2019). Teacher's Encouragement on Creativity, Intrinsic Motivation, and Creativity: The Mediating Role of Creative Process Engagement. *The Journal of Creative Behavior*, 53(3), 312–324. <https://doi.org/10.1002/jocb.181>