

## Penerapan Model *Scientific Reading Based Project (SRBP)* Menggunakan Media Konkret untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas V dalam Pembelajaran IPAS

Ahsina Sabri Hayana, Suhartono

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

---

### Article History

accepted 1/2/2026

approved 1/3/2026

published 24/4/2026

---

### Abstract

*This study aims to describe the implementation steps of the Scientific Reading Based Project (SRBP) model supported by concrete media, to enhance students' creativity in IPAS learning, and to identify its challenges and solutions. This collaborative classroom action research was conducted in three cycles by collecting data through creative product assessment, observation, and interviews. The concrete media used included Dadu Sehatku (My Healthy Dice), a digestive system simulation tool, and a simulation of digestive disorders (GERD). The findings showed an increase in students' creativity from 77.46% in cycle I to 88.73% in cycle III. This improvement occurred because the SRBP stages encouraged students to read, design, create, analyze, and discuss tangible products that required novelty, resolution, and elaboration. Thus, the implementation of SRBP using concrete media was effective in improving creativity while also providing insights into the challenges and solutions within the learning process.*

**Keywords:** *Scientific Reading Based Project (SRBP), concrete media, student's creativity, IPAS learning*

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan langkah penerapan model *Scientific Reading Based Project (SRBP)* berbantuan media konkret, meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPAS, serta mengidentifikasi kendala dan solusinya. Penelitian tindakan kelas kolaboratif ini dilaksanakan dalam tiga siklus dengan pengumpulan data melalui penilaian produk kreatif, observasi, dan wawancara. Media konkret yang digunakan meliputi Dadu Sehatku, alat simulasi sistem pencernaan, dan simulasi gangguan pencernaan (GERD). Hasil penelitian menunjukkan peningkatan kreativitas siswa dari 77,46% pada siklus I menjadi 88,73% pada siklus III. Peningkatan ini terjadi karena tahapan SRBP mendorong siswa membaca, merancang, membuat, menganalisis, dan mendiskusikan produk nyata yang menuntut novelty, resolution, dan elaboration. Dengan demikian, penerapan SRBP menggunakan media konkret efektif meningkatkan kreativitas sekaligus memberikan gambaran kendala dan solusi dalam proses pembelajaran.

**Kata kunci:** *Scientific Reading Based Project (SRBP), media konkret, kreativitas siswa, pembelajaran IPAS*

---



## PENDAHULUAN

Sistem pendidikan di Indonesia telah melalui berbagai perubahan guna meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu perubahan mendasar adalah penyempurnaan kurikulum dari Kurikulum 2013 ke Kurikulum Merdeka. Menurut Firmansyah (2023, hlm. 1231), Kurikulum 2013 berfokus pada pendidikan karakter dan moral dengan menempatkan peserta didik sebagai pusat pembelajaran. Sementara itu, Kurikulum Merdeka membuka ruang yang lebih luas bagi siswa untuk mengeksplorasi pengetahuan sesuai minat, bakat, dan kebutuhan mereka. Reformasi ini diharapkan mampu menjadikan sistem pendidikan di Indonesia lebih fleksibel, responsif terhadap perkembangan zaman, serta mampu menyiapkan generasi muda yang siap menghadapi tantangan masa depan.

Kurikulum berperan sebagai komponen esensial dalam dunia pendidikan karena menjadi pedoman penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar di sekolah. Menurut Lestari, dkk. (2023, hlm. 85), kurikulum dapat diartikan sebagai rencana yang mencakup mata pelajaran yang harus dikuasai siswa untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan berikutnya. Dengan kata lain, kurikulum adalah jembatan penting yang menghubungkan proses pembelajaran dengan pencapaian tujuan pendidikan. Angga, dkk. (2022, hlm. 5879) menegaskan bahwa kurikulum memiliki tujuan utama untuk menyampaikan pengetahuan mendasar sekaligus mengasah keterampilan abad ke-21, termasuk kemampuan berpikir kritis dan kreatif.

Saat ini, sebagian besar satuan pendidikan di Indonesia telah menerapkan Kurikulum Merdeka. Kurikulum ini menitikberatkan pada pembelajaran berbasis proyek dan pemecahan masalah yang mendorong eksplorasi ide, kolaborasi, dan berpikir kreatif. Arwitaningsih, dkk. (2023, hlm. 462) menyatakan bahwa Kurikulum Merdeka memberi keleluasaan bagi siswa untuk berekspresi dan terlibat aktif, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator. Nafi'ah, dkk. (2023, hlm. 10) menambahkan bahwa Kurikulum Merdeka berfokus pada pengembangan kompetensi sesuai tahap perkembangan siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Keberhasilan Kurikulum Merdeka sangat bergantung pada kesiapan guru dalam mengimplementasikannya, yaitu dengan memahami konsep kurikulum secara menyeluruh, merancang pembelajaran berbasis proyek, memanfaatkan media dan sumber belajar yang kontekstual, serta menciptakan suasana kelas yang mendorong kreativitas, kolaborasi, dan kemandirian siswa (Mutia, 2023, hlm. 278). Agun, dkk. (2024, hlm. 133) menegaskan bahwa guru memiliki peran strategis dalam menciptakan pembelajaran yang efektif. Sayangnya, beberapa guru belum sepenuhnya mampu mengoptimalkan penerapan Kurikulum Merdeka. Nasution, dkk. (2023, hlm. 208) menyatakan bahwa guru perlu memahami konsep kurikulum dengan baik, termasuk mengikuti pelatihan pedagogis. Selain itu, Tuerah dan Tuerah (2023, hlm. 984) menggarisbawahi pentingnya dukungan sumber daya dan infrastruktur, seperti ketersediaan media pembelajaran, akses teknologi digital, ruang kelas yang memadai, serta pelatihan profesional bagi guru, agar mereka siap menjalankan Kurikulum Merdeka.

Dalam Kurikulum Merdeka, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) diintegrasikan dengan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) (Hasanah, dkk., 2023, hlm. 34). IPAS bertujuan menumbuhkan rasa ingin tahu, mendorong partisipasi aktif, mengembangkan keterampilan inkuiri, memahami lingkungan, serta meningkatkan pemahaman konsep ilmiah (Agustina, dkk., 2022, hlm. 9181). Pembelajaran IPAS berorientasi pada proses, sehingga siswa diarahkan untuk memahami langkah-langkah pembelajaran, bukan hanya hasil akhir.

Penguasaan siswa terhadap IPAS dapat diukur melalui keterlibatan mereka dalam eksperimen, kemampuan menjelaskan konsep secara runtut, penggunaan data untuk mendukung argumen, serta refleksi terhadap hasil yang diperoleh.

Kreatif adalah kemampuan untuk menghasilkan sesuatu yang baru dan memiliki perbedaan dari sebelumnya (Aguilera, dkk., 2021, hlm. 3). Kreativitas menurut Hanif, dkk. (2019, hlm. 31) adalah kemampuan seseorang dalam menghasilkan respon, solusi, atau produk yang baru dan tepat guna. Kreativitas produk adalah kemampuan untuk menciptakan produk yang tidak hanya menawarkan kebaruan dan keunikan, tetapi juga memiliki makna, fungsi, dan nilai guna yang relevan bagi penggunanya (Park & Suzuki, 2021, hlm. 2). Kreativitas merupakan aspek fundamental yang membantu peserta didik menghasilkan ide-ide baru sebagai solusi dalam memecahkan masalah. Menurut Ningsih, dkk. (2021, hlm. 43), kreativitas sangat penting di era globalisasi yang menuntut kemampuan berpikir luas dan inovatif. Dengan mengembangkan kreativitas, anak-anak dapat mengoptimalkan potensi diri mereka, karena kecerdasan dan kreativitas merupakan modal utama yang harus dimiliki anak-anak untuk menghadapi tantangan dan dinamika perkembangan teknologi yang semakin pesat (Legget, 2017, hlm. 1). Hasanah, dkk. (2023, hlm. 144) menjelaskan bahwa kreativitas dapat dilihat dari tiga aspek, yakni proses, hasil, dan individu. Kurikulum Merdeka juga menekankan bahwa pembelajaran harus dirancang agar siswa dapat mengasah kreativitas serta mengekspresikan ide-ide baru. Maka dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kreativitas adalah kemampuan menghasilkan ide atau produk baru yang unik, tepat guna, dan bernilai, sehingga menjadi modal penting bagi peserta didik dalam menghadapi tantangan zaman.

Hasil observasi di SD Negeri 3 Sawangan menunjukkan bahwa kreativitas siswa kelas V dalam pembelajaran IPAS masih rendah dikarenakan dari 22 siswa, hanya 7 siswa (31,8%) yang mampu mengajukan pertanyaan, menyampaikan ide, serta menguraikan konsep dengan jelas. Sementara itu, sebagian besar siswa cenderung pasif dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran. Observasi pada 14 Juli 2025 juga menemukan beberapa permasalahan, di antaranya pembelajaran yang masih berpusat pada guru, kurangnya penggunaan media konkret, rendahnya antusias siswa, serta penerapan pembelajaran berbasis proyek yang belum maksimal. Temuan ini menunjukkan adanya kesenjangan antara hasil penelitian Wiranto, dkk. dan Shofiyah, dkk. yang membuktikan efektivitas pembelajaran berbasis proyek maupun SRBP dalam meningkatkan kreativitas siswa dengan praktik pembelajaran di lapangan. Kondisi tersebut menegaskan perlunya penelitian lebih lanjut untuk menggabungkan model SRBP dengan media konkret dalam pembelajaran IPAS, khususnya pada materi sistem pencernaan.

Salah satu model pembelajaran yang relevan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah Scientific Reading Based Project (SRBP). Model ini memadukan kegiatan membaca bacaan ilmiah dengan pelaksanaan proyek nyata (Suryandari, dkk., 2020, hlm. 468). Melalui tahapan membaca, menganalisis, dan menghasilkan produk, SRBP terbukti mampu menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, serta kreativitas siswa (Wiranto, dkk., 2024, hlm. 1702). Dengan dukungan media konkret, model ini dapat membantu siswa memahami konsep abstrak secara lebih nyata dan kontekstual (Argaruri, dkk., 2023, hlm. 192).

Penelitian Wiranto, dkk. (2024, hlm. 1702) menunjukkan bahwa penerapan SRBP berhasil meningkatkan kreativitas siswa dengan kenaikan persentase dari 66,25% pada siklus pertama menjadi 85,42% pada siklus kedua, dan mencapai 93,20% pada siklus ketiga. Hasil serupa diperoleh Shofiyah, dkk. (2024, hlm. 1901), yang

menyimpulkan bahwa pembelajaran berbasis proyek secara signifikan meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran IPAS kelas V. Studi tersebut belum menekankan integrasi SRBP dengan media konkret berperan penting untuk mempermudah pemahaman konsep abstrak sekaligus merangsang kreativitas siswa. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki keunikan dalam menggabungkan SRBP dengan media konkret pada pembelajaran IPAS di kelas V. Berdasarkan bukti tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian berjudul: "Penerapan Model *Scientific Reading Based Project (SRBP)* Menggunakan Media Konkret untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPAS tentang Sistem Pencernaan Manusia di Kelas V SD Negeri 3 Sawangan Tahun Ajaran 2025/2026."

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penelitian sebelumnya menunjukkan efektivitas model SRBP maupun pembelajaran berbasis proyek dalam meningkatkan kreativitas siswa. Namun, sebagian besar studi belum menekankan integrasi SRBP dengan penggunaan media konkret, khususnya pada materi sistem pencernaan manusia. Media konkret berpotensi besar membantu siswa memahami konsep abstrak secara lebih nyata dan kontekstual. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki keunikan dalam menggabungkan model SRBP menggunakan media konkret untuk meningkatkan kreativitas siswa. Keunikan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baru bagi pengembangan praktik pembelajaran IPAS yang lebih inovatif, bermakna, dan sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka.

## METODE

Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) kolaboratif antara peneliti dengan guru kelas V yang bertujuan memberikan tindakan kepada siswa untuk meningkatkan mutu pendidikan di kelas (Arikunto, dkk., 2015, hlm. 195). Dilaksanakan berdasarkan tahapan yang dikemukakan Arikunto, dkk. (2015), yaitu: 1) perencanaan, 2) pelaksanaan, 3) pengamatan, 4) refleksi. Penelitian dilaksanakan selama tiga siklus dengan siklus I dan II dilaksanakan sebanyak 2 pertemuan dan siklus III satu pertemuan. Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas V SD Negeri 3 Sawangan tahun ajaran 2025/2026. Siswa yang menjadi subjek penelitian berjumlah 22, yaitu 11 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan. Indikator yang digunakan untuk mengukur kreativitas siswa ada tiga, yaitu *novelty*, *resolution*, dan *elaboration* (Huda, 2024, hlm. 1378). Instrumen penilaian kreativitas yang digunakan mengacu pada indikator yang sudah dikemukakan oleh Huda (2024, hlm. 1378), yaitu *novelty* (kebaruan), *resolution* (pemecahan), dan *elaboration* (kerincian). Instrumen disusun dalam bentuk rubrik penilaian yang digunakan untuk menilai keterampilan siswa.

Data pada penelitian ini terdiri dari data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari pelaksanaan pembelajaran IPAS tentang sistem pencernaan manusia dengan menerapkan model *Scientific Reading Based Project (SRBP)* menggunakan media konkret. Teknik pengumpulan data melalui teknik nontes berupa observasi dan wawancara. Uji validitas menggunakan triangulasi sumber dan teknik. Uji validitas dilaksanakan untuk mengukur keakuratan dan keabsahan suatu instrumen (Sugiono, dkk., 2020, hlm. 55). Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Aspek yang diukur pada penelitian ini adalah penerapan model SRBP dan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPAS di kelas V sekolah dasar dengan target persentase siswa sebesar 85%.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Penerapan Model *Scientific Reading Based Project (SRBP)* Menggunakan Media Konkret

Penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dengan menerapkan model *Scientific Reading Based Project (SRBP)* pada siswa kelas V SD Negeri 3 Sawangan terbukti dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPAS, khususnya pada materi Sistem Pencernaan Manusia. Proses pembelajaran dilaksanakan selama tiga siklus dengan tahapan *orientasi, scientific reading, design and create, progress of project, analysis*, serta *discussion and communication*. Pada tahap *orientation*, guru memfokuskan perhatian siswa dengan menggunakan media konkret berupa model tiga dimensi organ pencernaan manusia, gambar sistem pencernaan, serta contoh makanan sehari-hari yang mudah diperoleh dari lingkungan sekitar, seperti roti, nasi, sayur, dan buah. Media tersebut didapatkan guru melalui perpustakaan sekolah, alat peraga IPA, serta bahan makanan yang dibawa dari rumah. Guru memperlihatkan media konkret sambil memberikan pertanyaan pemantik seperti “Bagian tubuh mana yang pertama kali mencerna makanan?” atau “Mengapa makanan perlu dihancurkan di mulut?” Siswa kemudian mengamati, menanggapi pertanyaan guru, dan mencatat hasil pengamatan mereka.

Tahap berikutnya yaitu *scientific reading*, di mana siswa membaca berbagai sumber bacaan terkait sistem pencernaan manusia. Bacaan diperoleh dari buku IPA kelas V, artikel bergambar, serta bahan ajar yang sudah disiapkan guru dari internet maupun modul IPAS. Guru membimbing siswa dalam mencari kata kunci penting, seperti fungsi mulut, lambung, usus halus, serta gangguan pencernaan. Pada tahap ini, siswa diarahkan untuk menghubungkan informasi dari bacaan dengan media konkret yang sudah diamati, misalnya mengaitkan fungsi lambung dengan percobaan sederhana menggunakan air asam untuk melarutkan roti.

Tahap *design and create* dilaksanakan dengan melibatkan siswa secara berkelompok. Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok kecil, kemudian memberikan arahan untuk merancang proyek sesuai materi yang dipelajari. Pada siklus I, proyek yang dibuat berupa “Dadu Sehatku” yang berisi gambar makanan dan manfaatnya. Pada siklus II, siswa merancang alat simulasi sistem pencernaan di lambung dan usus halus menggunakan botol plastik, corong, dan cairan berwarna untuk menunjukkan proses pencernaan. Pada siklus III, siswa membuat alat simulasi GERD (gastroesophageal reflux disease) sebagai contoh gangguan sistem pencernaan. Guru berperan memberi instruksi teknis, menyediakan sebagian bahan, dan memastikan rancangan siswa tetap sesuai dengan konsep ilmiah.

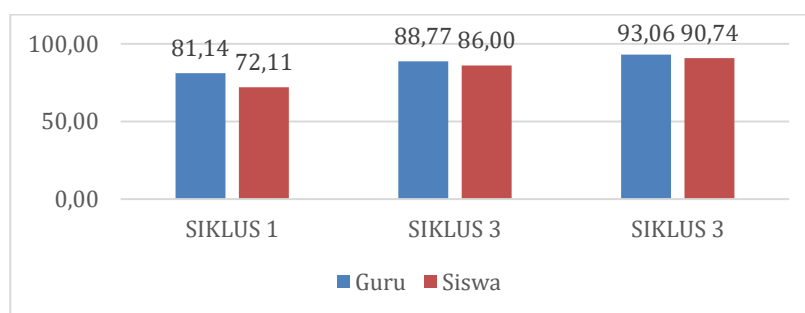
Tahap *progress of project* berfokus pada pelaksanaan proyek. Siswa mulai membuat produk sesuai rancangan, membagi peran dalam kelompok, dan mengerjakan simulasi. Kendala yang dihadapi siswa antara lain kesulitan merangkai alat, kebingungan menentukan bahan yang sesuai, serta rasa ragu dalam menyampaikan ide. Guru mengatasi kendala tersebut dengan memberikan contoh sederhana, mengulang penjelasan secara runtut, mendampingi secara intensif, dan memberikan motivasi agar siswa percaya diri mencoba.

Setelah proyek selesai, siswa masuk pada tahap *analysis*. Pada tahap ini, setiap kelompok menganalisis produk yang dihasilkan. Misalnya, saat mencoba simulasi lambung, siswa mengamati bahwa cairan asam (air bercampur cuka) mampu menghancurkan makanan, sehingga mereka menyimpulkan bahwa lambung berfungsi mencerna makanan secara kimiawi. Pada proyek simulasi GERD, siswa dapat menjelaskan bahwa cairan yang naik kembali ke corong menunjukkan kondisi asam lambung yang naik ke kerongkongan. Guru membimbing siswa untuk menuliskan hasil analisis, menghubungkannya dengan konsep teori, serta menarik kesimpulan secara ilmiah.

Tahap terakhir adalah *discussion and communication*. Guru menciptakan suasana diskusi yang aktif dengan memberikan kesempatan setiap kelompok mempresentasikan produk mereka. Guru memancing siswa lain untuk bertanya dengan kalimat sederhana, seperti “Apa yang terjadi jika makanan tidak dicerna di usus halus?” atau “Mengapa asam lambung bisa naik kembali?” Siswa diberi kesempatan menanggapi pertanyaan teman, menyampaikan ide, serta membandingkan produk yang dibuat kelompok lain. Guru memberikan apresiasi berupa pujian maupun nilai tambahan agar siswa semakin percaya diri. Diskusi ini membuat siswa tidak hanya memahami sistem pencernaan manusia secara konseptual, tetapi juga mampu mengomunikasikannya melalui bahasa mereka sendiri.. Berdasarkan pelaksanaan pembelajaran pada siklus I-III diperoleh perbandingan hasil pengamatan oleh observer terhadap guru dan siswa yang ditampilkan pada Gambar 1.

**Gambar 1**

*Hasil Observasi Penerapan Model SRBP terhadap Guru dan Siswa pada Siklus I-III*



Berdasarkan Tabel di atas, hasil observasi pada siklus I menunjukkan bahwa rerata keterlaksanaan pembelajaran oleh guru mencapai 81,14% termasuk kategori baik, sedangkan siswa hanya berada pada 72,11% termasuk kategori cukup. Hal ini terjadi karena siswa masih berada dalam tahap penyesuaian terhadap penerapan model SRBP dengan media konkret, khususnya dalam mengikuti alur kegiatan proyek yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, analisis, hingga presentasi hasil. Pada siklus I, banyak siswa masih kebingungan memahami langkah demi langkah kegiatan, misalnya bagaimana merancang proyek sederhana tentang sistem pencernaan, menentukan bahan yang sesuai, serta menghubungkan kegiatan praktis dengan konsep teori. Pada tahap analysis, siswa mengalami kesulitan dalam menguraikan hubungan antara simulasi yang dibuat dengan fungsi organ pencernaan manusia. Beberapa siswa hanya mendeskripsikan alat tanpa mampu menarik kesimpulan ilmiah, misalnya belum bisa menjelaskan bahwa cairan asam pada simulasi lambung berperan seperti asam lambung yang membantu pencernaan kimiawi. Di sisi lain, guru juga masih dalam tahap penyesuaian terhadap langkah-langkah SRBP, terutama dalam memberikan instruksi yang runtut, memilih media konkret yang tepat, serta membimbing siswa agar lebih aktif menganalisis produk. Oleh karena itu, pada siklus berikutnya guru berusaha memperjelas arahan, menyederhanakan contoh proyek, dan memberikan bimbingan lebih intensif agar siswa dapat mengikuti alur pembelajaran dengan lebih baik..

Pada siklus II, terlihat adanya peningkatan pada kedua aspek. Rata-rata terhadap guru naik menjadi 88,77% dengan kategori baik, sementara siswa mencapai 86,00% dengan kategori baik. Peningkatan ini terjadi karena guru mulai melakukan perbaikan dalam penerapan langkah-langkah SRBP, antara lain dengan memberikan instruksi yang lebih jelas mengenai cara merancang proyek,

menentukan bahan yang digunakan, serta menjelaskan hubungan antara kegiatan praktis dengan konsep sistem pencernaan manusia. Optimalisasi penggunaan media konkret dilakukan dengan memperlihatkan model 3D organ pencernaan secara lebih detail, memperagakan alur makanan dari mulut hingga usus, serta menyediakan bahan sederhana seperti roti, air, dan cuka untuk membantu siswa memahami proses pencernaan mekanik dan kimiawi. Guru juga memberikan motivasi tambahan berupa dorongan agar siswa berani mencoba, tidak takut salah saat bereksperimen, serta menekankan bahwa setiap ide kreatif mereka dihargai. Pada tahap ini, siswa mulai terbiasa mengikuti alur pembelajaran berbasis proyek, seperti membaca bacaan ilmiah sebelum merancang alat, membagi peran dalam kelompok, hingga melakukan analisis sederhana terhadap proyek yang dibuat, misalnya "Dadu Sehatku" dan simulasi pencernaan di lambung dan usus halus..

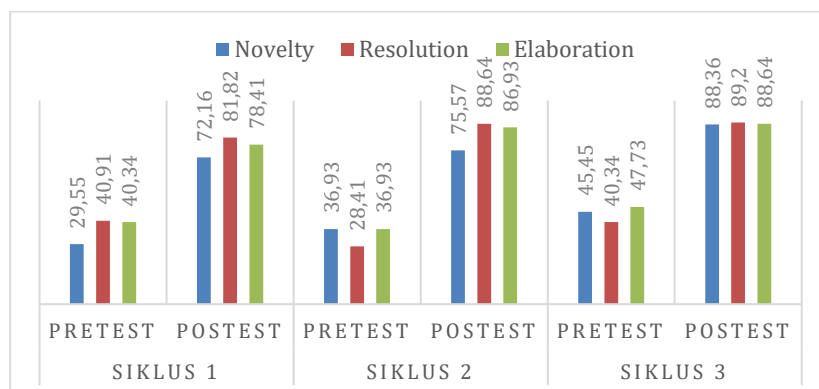
Pada siklus III, hasil observasi menunjukkan pencapaian tertinggi. Rerata pelaksanaan pembelajaran oleh guru mencapai 93,06%, sedangkan pada siswa meningkat menjadi 90,74%. Kenaikan ini dipengaruhi oleh pemahaman siswa yang semakin baik mengenai tahapan model SRBP, misalnya mereka sudah terbiasa melalui langkah membaca bacaan ilmiah sebelum merancang proyek, mampu menyusun rancangan secara lebih runtut, serta dapat menganalisis hasil proyek dengan menghubungkannya pada konsep fungsi organ pencernaan. Di sisi lain, keterampilan guru juga semakin optimal dalam mengelola pembelajaran, seperti menyusun instruksi yang runtut dan mudah dipahami, menyiapkan media konkret yang lebih variatif dan sesuai kebutuhan proyek, serta memberikan bimbingan intensif pada kelompok yang mengalami kesulitan. Hal ini membuat hampir seluruh siswa terlibat aktif, karena mereka telah memahami peran masing-masing dalam kelompok, mampu berbagi tugas dengan baik saat merancang maupun mempresentasikan proyek, serta berani menyampaikan ide atau penjelasan tentang simulasi sistem pencernaan yang mereka buat.

## 2. Peningkatan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPAS

Kreativitas dalam penelitian ini dianalisis menggunakan tiga indikator, yaitu: (1) novelty; (2) resolution; (3) elaboration. Pengukuran ini berdasarkan pada indikator produk kreatif yang dikemukakan Huda (2024, hlm. 1378). Berikut diagram hasil peningkatan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPAS.

### Gambar 2.

Diagram Peningkatan Hasil Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPAS



Berdasarkan Gambar 2, hasil analisis kreativitas produk siswa pada siklus I menunjukkan rata-rata persentase nilai sebesar 77,46%, yang masih berada di bawah target indikator capaian penelitian. Nilai tersebut mulai meningkat pada siklus II sebesar 6,25% menjadi 83,71%, dan kembali naik pada siklus III sebesar 4,32%

hingga mencapai 88,03%, yang berarti telah melampaui target capaian penelitian sebesar 85%. Peningkatan ini terjadi karena pada setiap siklus guru dan siswa sama-sama melakukan perbaikan. Pada siklus I, siswa masih dalam tahap penyesuaian sehingga proyek yang dihasilkan relatif sederhana dan analisis yang dilakukan belum mendalam. Guru kemudian memberikan arahan lebih jelas tentang cara membaca sumber bacaan ilmiah, memilih media konkret yang sesuai, serta memberi contoh proyek sederhana seperti "Dadu Sehatku". Tantangan pada siklus ini adalah siswa bingung menghubungkan produk dengan konsep sistem pencernaan, sehingga guru membantu dengan pertanyaan pemantik dan penjelasan tambahan.

Memasuki siklus II, siswa mulai terbiasa dengan alur SRBP dan lebih berani berkreasi, misalnya dengan membuat simulasi proses pencernaan di lambung dan usus halus. Guru berperan aktif membimbing kelompok yang mengalami kesulitan teknis, menyediakan media konkret tambahan, serta memberikan motivasi agar semua anggota kelompok terlibat. Tantangan pada siklus ini adalah beberapa siswa masih pasif dalam diskusi, sehingga guru mendorong mereka dengan sistem pembagian peran yang adil dan memberi apresiasi bagi yang aktif menyampaikan pendapat.

Pada siklus III, siswa sudah lebih percaya diri dan mampu menghasilkan proyek yang lebih kompleks, yaitu simulasi terjadinya GERD. Guru semakin optimal dalam memberikan instruksi runtut, memperkaya sumber bacaan, serta mendampingi analisis hasil proyek. Tantangan pada tahap ini adalah menjaga konsistensi keterlibatan seluruh siswa, namun dapat diatasi dengan strategi diskusi interaktif dan pemberian kesempatan berbicara bagi setiap anggota kelompok. Dengan perbaikan berkelanjutan dari siklus I hingga III, kreativitas siswa terus meningkat, baik dari segi novelty, resolution, maupun elaboration, sehingga target penelitian berhasil tercapai.

Selama ketiga siklus tersebut, siswa berhasil menghasilkan tiga jenis produk kreatif yang berbeda, yaitu Dadu Sehatku pada materi makanan sebagai sumber energi bagi tubuh, alat simulasi sistem pencernaan di lambung dan usus halus pada materi organ sistem pencernaan manusia, serta alat simulasi terjadinya GERD pada materi gangguan pada sistem pencernaan. Dari ketiga siklus tersebut terlihat bahwa skor kreativitas mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus III setelah penerapan model SRBP seperti pada penelitian Wiranto, dkk. (2023, hlm. 1967) dan Sari, dkk. (2024, hlm. 1679).

Penerapan model *Scientific Reading Based Project (SRBP)* menggunakan media konkret memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinovasi sesuai kreativitas mereka. Model SRBP juga mendorong siswa untuk lebih aktif dan berpartisipasi dalam pembelajaran. Menurut Suryandari (2019, hlm. 27), model pembelajaran SRBP memiliki nilai-nilai penting yang dapat dikembangkan oleh siswa, seperti karakter, kemampuan berpikir kritis dan kreatif, sikap ilmiah, keterampilan komunikasi, minat baca, kolaborasi dalam pemecahan masalah, hingga melatih jiwa kewirausahaan. Sejalan dengan hal tersebut, Nur'aini dan Indrapangastuti (2024, hlm. 1703), media konkret dalam SRBP membantu siswa memproduksi produk yang lebih relevan dan kompleks karena siswa dapat melihat dan meraba konsep abstrak secara langsung.

Peningkatan rata-rata persentase dari siklus I hingga siklus III menunjukkan adanya peningkatan pada hasil kreativitas produk siswa sekaligus pencapaian target indikator capaian penelitian. Hal ini sejalan dengan penelitian Fauziah, dkk. (2023, hlm. 692) yang berjudul "Peningkatan Keterampilan Berpikir Kreatif pada

Pembelajaran IPA melalui Model *Scientific Reading Based Project (SRBP)* pada Siswa Kelas V”

### 3. Kendala dan Solusi

Penerapan model SRBP menggunakan media konkret dari siklus I hingga siklus III menemui beberapa kendala yaitu: (1) siswa malu mengemukakan pendapat dan menjawab pertanyaan karena takut salah; (2) siswa kurang fokus pada penjelasan guru sehingga kesulitan memahami materi dan menjawab pertanyaan; (3) siswa bingung merancang proyek karena penjelasan guru belum cukup jelas dan terstruktur. Adapun solusi yang dapat diterapkan untuk mengatasi kendala tersebut, yaitu: (1) guru menciptakan suasana belajar yang mendukung, misalnya dengan menata kelas menjadi lebih interaktif, memberikan kesempatan kepada semua siswa untuk berpendapat, serta menyampaikan motivasi berupa dorongan untuk berani mencoba, tidak takut salah, dan menjelaskan bahwa setiap kesalahan adalah peluang untuk belajar; (2) guru memberikan instruksi yang lebih jelas dengan menggunakan bahasa sederhana, langkah-langkah yang runtut, serta menarik perhatian siswa melalui penggunaan pertanyaan pemantik, media visual, maupun contoh nyata dari kehidupan sehari-hari; (3) guru memberikan contoh proyek sederhana, seperti membuat model sistem pencernaan manusia dari bahan plastisin atau kertas karton, yang dapat dikerjakan sesuai kemampuan siswa dan menjadi acuan sebelum mereka membuat proyek lebih kompleks; (4) guru memastikan keterlibatan semua anggota kelompok dengan sistem pencatatan dan diskusi yang adil, yaitu setiap siswa mendapat giliran mencatat, menyampaikan hasil bacaan, atau mempresentasikan bagian tertentu, sehingga tidak ada anggota yang hanya diam atau bekerja sendiri.

## SIMPULAN

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Scientific Raeding Based Project* menggunakan media konkret sebagai upaya untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPAS ada enam langkah, yaitu: (a) *orientation* dan penggunaan media konkret; (b) *scientific reading*, membaca dan memahami bacaan dari berbagai sumber; (c) *design and create*, kegiatan membuat rencana proyek; (d) *progress of project*, guru memantau pelaksanaan proyek siswa; (e) *analysis*, siswa menganalisis hasil proyek untuk menemukan solusi; (f) *discussion and communication*, berdiskusi antar siswa dan guru mengenai hasil produk. Model *Scientific Reading Based Project* menggunakan media konkret dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPAS tentang sistem pencernaan manusia. Peningkatan dibuktikan dari hasil penilaian kreativitas siswa pada siklus I, II, dan III. Rata-rata persentase hasil kreativitas siswa pada siklus I sebesar 78,41%, siklus II 86,93%, dan siklus III sebesar 88,64%. Pada siklus I hasil kreativitas siswa berupa dadu makanan sehat yang diberi judul Dadu Sehatku pada materi makanan sebagai sumber energi bagi tubuh, pada siklus II siswa membuat alat simulasi organ pencernaan lambung dan usus halus dengan materi organ sistem pencernaan, sedangkan pada siklus III siswa membuat alat simulasi terjadinya GERD. Kendala pada penelitian ini salah satunya adalah siswa masih malu untuk mengemukakan pendapat dan menjawab pertanyaan karena takut memberikan jawaban yang salah. Solusi dari kendala tersebut yaitu guru menciptakan suasana belajar yang mendukung, memberikan motivasi, apresiasi, serta meyakinkan siswa bahwa kesalahan adalah bagian dari proses belajar.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan saran yaitu: (1) siswa diharapkan lebih fokus, berani bertanya atau menjawab, dan aktif dalam pembelajaran; (2) guru dianjurkan untuk menerapkan model *Scientific Reading Based Project (SRBP)* menggunakan media konkret pada pembelajaran lain untuk menciptakan suasana belajar interaktif serta mendorong kreativitas dan pemahaman

siswa; (3) sekolah sebaiknya mendukung guru dengan menyediakan fasilitas yang memadai agar pembelajaran lebih efektif dan bermakna; (4) bagi peneliti selanjutnya, topik yang dapat dikembangkan antara lain efektivitas penerapan SRBP berbasis media konkret terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa, pengaruhnya terhadap hasil belajar IPAS secara keseluruhan, atau pengembangan variasi media konkret yang lebih inovatif dalam menjelaskan sistem pencernaan manusia.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Aguilera, D., & Revilla, J. O. (2021). *STEM vs. STEAM Education and Student Creativity: A Systematic Literature Review. Journal of Education Science*, 11(7), 1-13. <https://doi.org/10.3390/educsci11070331>
- Agun, S., Rahmi, Gonita, W., Asyhar, R., Rusdi, M. (2024). Kesiapan Guru dalam Implementasi Kurikulum Merdeka. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 5(2), 133-142. <https://doi.org/10.47827/jer.v5i2.182>
- Agustina, N. S., Robandi, B., Rosmiati, I., & Maulana, Y. (2022). Analisis Pedagogical Content Knowledge terhadap Buku Guru IPAS pada Muatan IPA Sekolah Dasar Kurikulum Merdeka. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9180-9187. <https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Angga, Suryana, C., Nurwahidah, I., Hermawan, A. H., & Prihantini. (2022). Komparasi Implementasi Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5877-5889. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3149>
- Argaruri, Y., Sulianto, J., Listyarini, I., & Rini, D. N. K. S. P. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Konkret dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Peserta Didik SDN Kalicari 01 Semarang. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 189-201. <https://jinnovative.org/index.php/Innovative/article/view/305>
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas: Edisi Revisi*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arwitaningsih, R. P., Dewi, B. F., Rahmawati, E. M., & Khuriyah. (2023). Konsep dan Implementasi Kurikulum Merdeka pada Ranah Rumpun Mata Pelajaran Pendidikan Islam di Sekolah Dasar Islam Terpadu Al Hadi Mojolaban Sukoharjo. *Modeling: Jurnal Program Studi PGMI*, 10(2), 450468. <https://doi.org/10.69896/modeling.v10i2.1752>
- Dyah, A. M. S. & Kartika, C. S. (2025). *Action Learning: Peningkatan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPAS Melalui Model Scientific Reading Based Project (SRBP)*. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 13(3), 1673-1680.
- Fauziah, L. A., Suryandari, K. C., & Susiani, T. S. (2023). Peningkatan Keterampilan Berpikir Kreatif pada Pembelajaran IPA Melalui Model Scientific Reading Based Project (SRBP) pada Siswa Kelas V. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 11(2), 689-698. <https://doi.org/10.20961/jkc.v11i2.72849>
- Firmansyah, H. (2023). Proses Perubahan Kurikulum K-13 Menjadi Kurikulum Merdeka. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(3), 1230-1240. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i2.4910>
- Hanif, S., Wijaya, A. F., & Winarno, N. (2019). *Enhancing Students' Creativity through STEM Project-Based Learning. Journal of Science Learning*, 2 (2), 50-57. <https://doi.org/10.17509/jsl.v2i2.13271>
- Hasanah, A., Amelia, C. R., Salsabila, H., Agustin, R. D., Setyawati, R. C., Elifas, L., & Marini, A. (2023). Pengintegrasian Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran IPAS: Upaya Memaksimalkan Pemahaman Siswa Tentang Budaya Lokal. *JPDSH: Jurnal Pendidikan Dasar dan Susial Humaniora*, 3(1), 33-43. <http://e-journal.upr.ac.id/index.php/JP-IPS>

- Hasanah, H., Faizi, N., & Wijaya, A. (2023). Perkembangan Kreativitas Peserta Didik: Tinjauan Literatur dalam Konteks Kehidupan Abad Ke-21. *Pionir: Jurnal Pendidikan*, 12(3), 143-154
- Huda, A. N. (2024). Peningkatan Kreativitas dalam Pembelajaran IPAS Melalui Model Project Based Learning. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 12(3), 1374-1381. <https://doi.org/10.20961/jkc.v12i3.85078>
- Legget, N. (2017). *Early childhood creativity: challenging educators in their role to intentionally develop creative thinking in children. Early Childhood 140 Education Journal*, 45(6), 854-853. <https://doi.org/10.1007/s10643-0160836-4>
- Lestari, N. A. P., Kurniawati, K. L., Dewi, M. S. A., Hita, I. P. A. D., Astuti, N. M. I. P., Fatman, A. R., (2023). *Model-model Pembelajaran untuk Kurikulum Merdeka di Era Society 5.0*. Bali: Nilacakra
- Nafi'ah, J., Faruq, D. J., Mutmainah, S. (2023). Karakteristik Pembelajaran pada Kurikulum Merdeka Belajar di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Alauduna*, 5(1), 1-12. <https://doi.org/10.62097/ad.v5i1.1248>
- Nasution, A. F., Ningsih, S., Silva, M. F., Suharti, L., & Harahap, J. P. (2023). Konsep dan Implementasi Kurikulum Merdeka. *Competitive: Journal of Education*, 2(3), 201-211. <https://doi.org/10.58355/competitive.v2i3.37>
- Ningsih, M. Y., Efendi, N., & Sartika, S. B. (2021). Pengaruh Model Project Based Learning Terhadap Berpikir Kreatif Peserta Didik dalam Pembelajaran. *Jurnal Inovasi Pendidikan (JIPS)*, 2(2), 42-51. <https://doi.org/10.37729/jips.v2i2.1403>
- Nur, B. M. & Harsi, A. (2023). *Teachers' Readiness To Implement The Kurikulum Merdekain The Natural And Social Science Learning*. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 15(2), 267-290.
- Park, J. S., & Suzuki, S. (2021). *Product Creativity as an Identity Issue: Through the Eyes of New Product Development Team Members. Front Psychol*, 12(646766), 1-16. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.646766>
- Shofiyah, N., Ali, E. Y., & Sujana, A. (2024). Peran Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas V Matematika Rantai Makanan. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(4), 1893-1903
- Sugiono, Noerdjanah, & Wahyu, A. (2020). Uji Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur SG Posture Evaluation. *Jurnal Keterampilan Fisik*, 5(1), 1-61. <http://dx.doi.org/10.37341/jkf.v5i1.167>
- Suryandari, K. C. (2019). *Model Scientific Reading Based Project (SRBP)*. Salatiga: Widya Sari Press.
- Suryandari, K. C., Rokhmaniyah, & Joharman. (2020). Development of Subject Spesific Pedagogy (SSP) Based on The Scentific Reading Based Project (SRBP) Model Empowering Critical and Creative Thinking Skills. *In International Joint Conference on Arts and Humanities (IJCAH 2020)* (pp. 468-474). Atlantis Press. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.201201.084>
- Tuerah, R. M. S. & Tuerah, J. M. (2023). Kurikulum Merdeka dalam Perspektif Kajian Teori: Analisis Kebijakan untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran di Sekolah. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(19), 979-988. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10047903>