

Penerapan Model *Scientific Reading Based Project* (SRBP) untuk Meningkatkan Kreativitas Murid Kelas IV SD Negeri Jatimulyo**Alwi Zakaria, Kartika Chrysti Suryandari**Universitas Sebelas Maret
alwizakaria0307@student.uns.ac.id**Article History**

accepted 1/7/2026

approved 1/8/2026

published 31/8/2026

Abstract

Mastery of the 4C skills (critical thinking, communication, creativity, and collaboration) is a primary demand of the 21st century. In this context, student creativity needs to be developed from elementary school. This study aims to improve student creativity through the application of the Scientific Reading Based Project (SRBP) model in fourth-grade science learning. This study is a Classroom Action Research (CAR) conducted in three cycles with fourth-grade students of Jatimulyo Public Elementary School as subjects. Data were collected through observation, interviews, and creative product assessments. The results showed that the application of the SRBP model was able to improve student creativity in each cycle. In cycle III, student creativity reached an average percentage of 88.69%, exceeding the success indicator (>85%). These findings confirm that the SRBP model is effective as an innovative learning alternative for developing 21st-century skills in elementary schools.

Keywords: *Creativity, Scientific Reading Based Project***Abstrak**

Penguasaan keterampilan 4C (*critical thinking, communication, creativity, dan collaboration*) menjadi tuntutan utama abad ke-21. Dalam konteks ini, kreativitas murid perlu dikembangkan sejak sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan meningkatkan kreativitas murid melalui penerapan model *Scientific Reading Based Project* (SRBP) pada pembelajaran IPAS kelas IV. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam tiga siklus dengan subjek murid kelas IV SD Negeri Jatimulyo. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan penilaian produk kreatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model SRBP mampu meningkatkan kreativitas murid pada setiap siklus. Pada siklus III, kreativitas murid mencapai rata-rata presentase sebesar 88,69%, melampaui indikator keberhasilan (>85%). Temuan ini menegaskan bahwa model SRBP efektif sebagai alternatif pembelajaran inovatif untuk mengembangkan keterampilan abad ke-21 di sekolah dasar.

Kata kunci: *Kreativitas, Scientific Reading Based Project*

PENDAHULUAN

Mewujudkan sumber daya manusia yang adaptif dan kompetitif merupakan tuntutan utama dalam menghadapi perkembangan zaman di abad ke-21. Tuntutan utama tersebut di antaranya adalah penguasaan keterampilan 4C yang meliputi berpikir kritis (*critical thinking*), komunikasi (*communication*), kreativitas (*creativity*), dan kolaborasi (*collaboration*) (Sari & Trisnawati, 2019). Kreativitas menjadi kemampuan yang tidak kalah esensial untuk dikembangkan sejak sekolah dasar supaya murid dapat menyiapkan diri menghadapi kehidupan di masa yang akan datang (Parasasmi et al., 2025). Kreativitas yang diasah dan dikembangkan membantu murid dalam menghasilkan ide-ide yang orisinal, menyelesaikan permasalahan dengan cara yang inovatif, dan meningkatkan kemampuan untuk aktif, luwes, dan fleksibel (Adhia et al., 2025).

Kreativitas merupakan salah satu kemampuan yang diperlukan oleh murid untuk berkompetisi di dunia kerja. Menurut Dewi dan Kelana (2019) kreativitas merupakan kemampuan individu dalam menentukan cara yang dapat dilakukan untuk menyelesaikan suatu masalah. Terdapat empat aspek kreativitas yaitu: (a) fleksibilitas (*flexibility*) yaitu kemampuan yang dimiliki individu dalam menghasilkan suatu ide untuk membuat suatu produk atau proyek, (b) orisinalitas (*originality*) yaitu kreativitas individu untuk menemukan hal yang baru, (c) elaborasi (*elaboration*) yaitu ketekunan dan ketelitian individu dalam membuat suatu produk ataupun proyek dengan baik, dan (d) fluensi (*fluency*) yaitu kelancaran individu dalam menjelaskan produk yang sudah dibuat sesuai dengan ide yang dimiliki (Fauzia & Suryandari, 2023). Menurut Sitepu (2019), aspek kreativitas terdiri dari: (a) kemampuan berpikir lancar yakni kemampuan menghasilkan banyak ide atau gagasan sekaligus, (b) kemampuan berpikir luwes yakni kemampuan menggunakan pendekatan berbeda untuk mengatasi masalah, (c) kemampuan berpikir orisinal yakni menciptakan ide yang unik yang berbeda dari orang lain, (d) kemampuan menilai yakni kemampuan menilai sendiri yang langsung diterapkan menjadi tindakan nyata, dan (e) kemampuan elaboration yakni kemampuan mengembangkan ide menjadi lebih detail dan menarik. Berdasarkan uraian aspek kreativitas tersebut dapat disimpulkan bahwa indikator kreativitas dibagi menjadi lima poin yaitu, kemampuan berpikir lancar (*fluency*), kemampuan berpikir luwes (*flexibility*), kemampuan berpikir orisinal (*originality*), kemampuan menilai (*evaluation*), dan kemampuan memperinci (*elaboration*).

Kreativitas menjadi domain yang ditanamkan pada kurikulum nasional Indonesia, yaitu Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka pada tingkat Sekolah Dasar (SD) bertujuan untuk menumbuhkan nilai-nilai kebangsaan dan jiwa patriotisme, meningkatkan kreativitas, kemandirian, kecerdasan sosial, dan keterampilan murid (Anggraita et al., 2024). Mata pelajaran pada kurikulum tingkat SD di antaranya adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Mata pelajaran IPAS memberikan landasan holistik serta mengintegrasikan fenomena alam, lingkungan sosial, dan manusia (Daulay et al., 2024).

Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar (SD) seharusnya mampu membekali murid dengan kreativitas tanpa batas. Namun pada praktiknya, masih terdapat guru yang menggunakan metode pembelajaran yang monoton seperti metode ceramah yang berpusat pada guru sehingga kesempatan murid untuk berkreasi terbatas. Penggunaan metode yang monoton sudah tidak relevan bila digunakan pada pembelajaran sekarang yang sudah lebih mengedepankan penggunaan metode pembelajaran yang bervariasi sehingga dapat memudahkan murid untuk memahami materi yang diajarkan (Pratama & Fitri, 2025). Selaras dengan informasi tersebut, peneliti mendalami dan kembali mengkaji permasalahan pembelajaran dari sumber primer melalui studi lapangan berupa wawancara dan observasi ke SD Negeri Jatimulyo yang diperkuat dengan sumber sekunder melalui studi literatur berupa buku dan artikel terkait.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan, mata pelajaran IPAS kelas IV di SD Negeri Jatimulyo masih memiliki kendala khususnya pada kreativitas murid. Permasalahan kreativitas murid yang ditemukan di SD yaitu: (1) aspek pertama yaitu *fluency*, murid kurang bisa menghasilkan ide baru. Hal ini dapat dilihat dari ide-ide yang kurang bervariasi dan cenderung memiliki kesamaan ide; (2) aspek *flexibility*, beberapa murid yang kurang bisa menyesuaikan diri untuk berpikir mencari solusi dalam menyelesaikan masalah; (3) aspek *originality*, kegiatan pembelajaran kurang menarik dan cenderung monoton menjadikan murid belum terbiasa berpikir kreatif; (4) aspek *evaluation*, murid kurang bisa mempertimbangkan cara yang tepat untuk menyelesaikan tugas; (5) *elaboration*, terlihat dari rendahnya kemampuan murid dalam mengembangkan ide menjadi sesuatu yang menarik.

Untuk mengatasi permasalahan yang ada diperlukan inovasi pada proses pembelajaran IPAS di kelas IV untuk meningkatkan kreativitas murid. Berdasarkan permasalahan yang ada di SD Negeri Jatimulyo, guru dapat menerapkan model *Scientific Reading Based Project* (SRBP). Model SRBP memiliki enam langkah yang dapat digunakan untuk mengajarkan murid terampil dalam meningkatkan kreativitas. Adapun langkah-langkah model SRBP yaitu (1) *orientation*; (2) *scientific reading*; (3) *design of project*; (4) *progress of project*; (5) *analysis*; (6) dan *discussion and communication*. Model SRBP menjadi pendekatan yang relevan untuk mengukur kreativitas karena model ini memadukan aktivitas membaca ilmiah dan proyek sederhana (Suryandari et al., 2019) sehingga mendorong murid aktif berpartisipasi dalam berdiskusi, menemukan solusi, menyelesaikan proyek, dan secara tidak langsung melatih kreativitas murid selama proses pembelajaran berlangsung. Model ini dirancang untuk meningkatkan hasil belajar murid melalui aktivitas membaca ilmiah, memahami, dan menerapkan konsep-konsep ilmiah yang mendukung pengembangan diri murid di masa yang akan datang (Nurrahman, 2024). Model SRBP sudah pernah diterapkan pada penelitian-penelitian terdahulu dan masih berpeluang diterapkan kembali untuk melihat efektivitasnya karena setiap sekolah memiliki karakteristik murid, lingkungan belajar, dan kondisi pembelajaran yang berbeda.

SD Negeri Jatimulyo mengalokasikan pembelajaran ilmu pengetahuan alam pada semester 1 dan ilmu pengetahuan sosial pada semester 2. Adapun materi terdekat dalam rentang penelitian ini adalah materi "Membangun Masyarakat Sejahtera". Setelah dianalisis, materi tersebut cocok dengan model pembelajaran yang dipilih karena materi ini dekat dengan kehidupan sehari-hari, memungkinkan adanya kegiatan membaca ilmiah, dan dapat menghasilkan proyek atau karya nyata yang melatih kreativitas murid. Pemilihan model SRBP dalam penelitian ini dapat digunakan untuk pengujian kembali sehingga dapat memperkuat bukti bahwa model SRBP layak digunakan sebagai inovasi pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Berdasarkan permasalahan yang sudah diuraikan, maka akan dilaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul "Penggunaan Model *Scientific Reading Based Project* (SRBP) untuk Meningkatkan Kreativitas Murid Kelas IV SD". Tujuan penelitian ini yaitu mendeskripsikan penerapan Model SRBP untuk meningkatkan kreativitas murid kelas IV SD Negeri Jatimulyo pada mata pelajaran IPAS materi Membangun Masyarakat Sejahtera.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK merupakan jenis penelitian yang memberikan tindakan pada murid yang berguna untuk meningkatkan kualitas pendidikan yang dilaksanakan di kelas (Arikunto et. al., 2017). Penelitian dilaksanakan secara kolaboratif dengan guru kelas IV SD Negeri Jatimulyo. Peneliti berperan sebagai perancang penelitian tindakan kelas dan guru sebagai praktisi. Persiapan penelitian berupa observasi dan wawancara dilakukan untuk mengidentifikasi

masalah yang terjadi di sekolah sehingga didapatkan data awal guna menyusun perencanaan tindakan penelitian. Pelaksanaan penelitian dilakukan pada bulan Februari 2026–Maret 2026 dengan tiga siklus pembelajaran yang menggunakan model SRBP. Siklus I terdiri dari dua pertemuan dengan produk berupa *mind mapping*, siklus II terdiri dari dua pertemuan dengan produk berupa poster, dan siklus III terdiri dari satu pertemuan dengan produk berupa mading. Subjek penelitian yaitu murid kelas IV SD Negeri Jatimulyo tahun ajaran 2025/2026 dengan jumlah 23 murid, dengan usia sekitar 10 tahun. Data yang peneliti gunakan yaitu data kualitatif berupa hasil observasi dan wawancara, sedangkan data kuantitatif berupa rubrik penilaian kreativitas murid dalam membuat produk pada setiap siklus. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik nontes, yakni penilaian produk kreatif, observasi, wawancara, dan analisis dokumen. Adapun kreativitas murid yang dikaji dalam penelitian ini memiliki aspek-aspek dengan definisi yang disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Aspek kreativitas murid dan definisinya.

No.	Aspek	Definisi
1	Kemampuan Berpikir Lancar (<i>Fluency</i>)	Kemampuan menghasilkan banyak ide atau gagasan sekaligus, seperti menemukan berbagai cara menyelesaikan masalah atau menjawab pertanyaan.
2	Kemampuan Berpikir Luwes (<i>Flexibility</i>)	Orang kreatif menggunakan pendekatan berbeda untuk mengatasi masalah, dengan meninggalkan cara lama dan mencoba cara baru yang lebih luwes.
3	Kemampuan Berpikir Orisinal (<i>Originality</i>)	Bisa menciptakan ide yang unik yang dan beda dari orang lain, menggabungkan hal-hal baru dengan cara yang tidak biasa, dan memecahkan masalah lewat solusi yang tidak terduga.
4	Kemampuan Menilai (<i>Evaluation</i>)	Tidak cuma ide, tetapi juga bisa menilai sendiri mana yang bagus, bijak, dan langsung diterapkan menjadi tindakan nyata.
5	Kemampuan Memperinci (<i>Elaboration</i>)	Kemampuan mengembangkan ide menjadi lebih detail dan menarik, menambah elemen supaya gagasan atau produk terasa lebih kaya dan hidup.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar observasi dan wawancara pratindakan terhadap guru dan murid, lembar observasi penerapan model SRBP terhadap guru dan murid, lembar wawancara penerapan model SRBP terhadap guru dan murid, serta lembar penilaian kreativitas murid. Lembar penilaian kreativitas murid untuk masing-masing produk tiap siklus menggunakan skala penskoran 1–4 (perlu bimbingan, cukup, baik, dan sangat baik). Instrumen-instrumen penelitian ini diadaptasi dari penelitian Fitri (2025) dan Ariffudin (2025), yang selanjutnya divalidasi menggunakan validasi ahli oleh dosen pembimbing. Keseluruhan instrumen sudah layak digunakan dengan masukan untuk menambahkan rubrik penilaian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan model SRBP dalam pembelajaran IPAS kelas IV di SD Negeri Jatimulyo dilakukan sebanyak tiga siklus. Adapun langkah-langkah penerapan model SRBP menurut Suryandari (2020) yaitu: (1) *orientation*; (2) *scientific reading*; (3) *design and create*; (4) *progress of project*; (5) *analysis*; dan (6) *discussion of project*. Berdasarkan pelaksanaan siklus I, siklus II, dan siklus III, diperoleh presentase perbandingan hasil pengamatan penerapan model SRBP terhadap guru dan murid yang ada pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Observasi Penerapan Model Scientific Reading Based Project (SRBP) terhadap Guru dan Murid pada Siklus I, II, dan III

Sumber Data		Siklus		
		I	II	III
Guru	Presentase (%)	79,57%	84,20%	88,89%
Murid	Presentase (%)	74,71	80,90%	88,33%

Mengacu pada Tabel 2, dapat disimpulkan bahwa penerapan model SRBP mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Langkah-langkah penerapan model SRBP pada pembelajaran IPAS di SD Negeri Jatimulyo dijabarkan secara lebih rinci pada paragraf berikut.

Orientation. Pada tahap ini murid mengamati video pembelajaran tentang materi yang akan diajarkan yang ditampilkan oleh guru. Pada tahap ini murid mengamati video pembelajaran tentang kebutuhan dan keinginan kita, video tentang corak kehidupan masyarakat di dataran tinggi dan dataran rendah, serta video tentang corak kehidupan masyarakat di pegunungan dan di pesisir pantai.

Scientific Reading. Pada tahap ini murid diberikan bacaan ilmiah yang berasal dari majalah serta artikel *website* tentang kebutuhan dan keinginan kita, corak kehidupan masyarakat di dataran tinggi, dataran rendah, pegunungan, dan di pesisir pantai. Setiap pertemuan disiapkan dua naskah bacaan ilmiah. Naskah bacaan ilmiah dihias sedemikian rupa supaya murid tertarik untuk membacanya. Membaca ilmiah menurut Suhartono dalam Suryandari (2019) dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreativitas. Kemampuan berpikir kreatif berpengaruh terhadap kreativitas murid dalam menciptakan gagasan baru dan menghasilkan produk kreatif.

Design and Create. Pada tahap ini murid dibagi menjadi beberapa kelompok untuk merancang desain produk kreatif berupa *mind mapping* pada siklus I, poster pada siklus II, dan mading pada siklus III sesuai dengan LKPD yang sudah dirancang. Kegiatan tersebut melatih murid untuk meningkatkan kreativitas dalam membuat produk. Menurut Ariffudin, et al., (2025) melalui kerja kelompok, murid dapat menyalurkan kreativitas tentang pemahaman mereka untuk menciptakan inovasi ataupun ide baru dalam menyelesaikan suatu permasalahan.

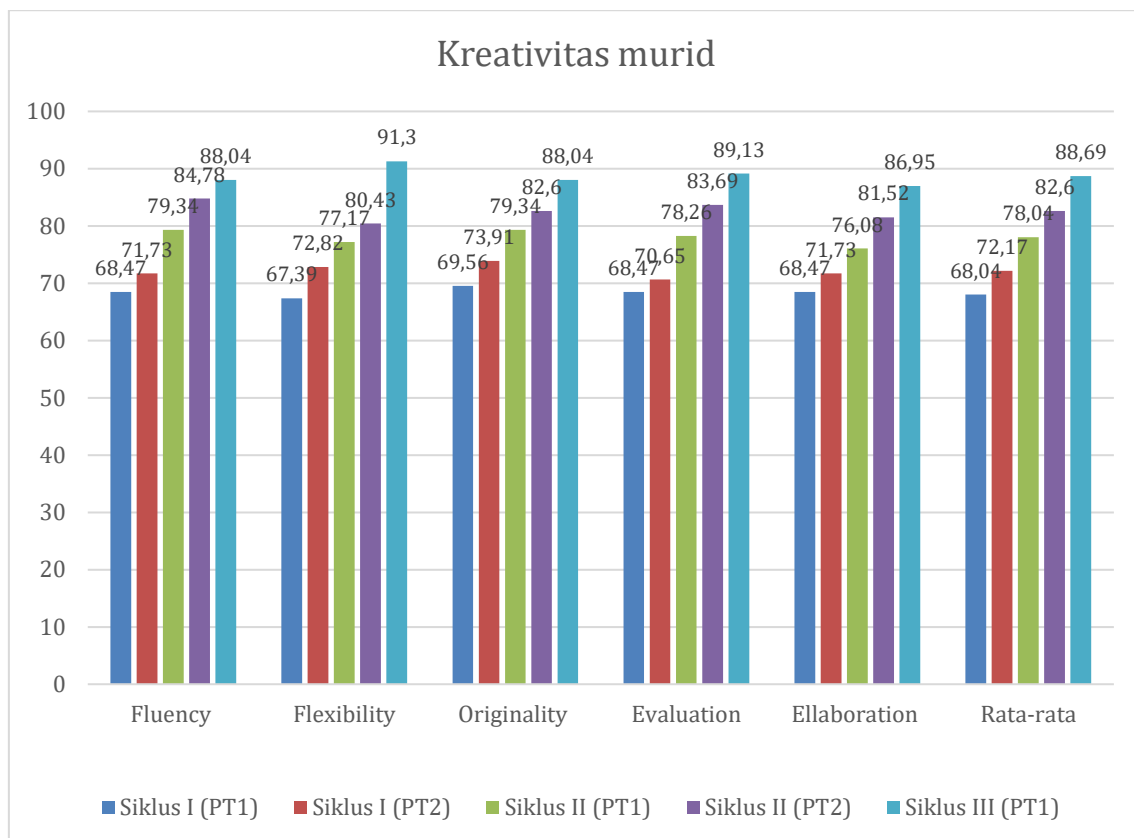
Progress of Project. Pada tahap ini murid bersama kelompoknya bekerja sama membuat produk kreatif. Bentuk pendampingan yang dilakukan guru di antaranya adalah menjaga keamanan dan ketertiban murid, mengawasi jalannya pembuatan produk agar selesai tepat waktu, melakukan pengecekan untuk memastikan kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan produk relevan dengan topik pembelajaran.

Analysis. Pada tahap ini murid menganalisis hasil produk kreatif yang sudah dibuat. Murid menyimpulkan hasil produk serta menyampaikan kendala dan solusi selama proses pembuatan produk. Guru memberikan tanggapan dan membimbing murid dalam menganalisis kelebihan dan kekurangan produk.

Discussion and Communication. Pada tahap ini murid berdiskusi dengan melakukan presentasi di depan kelas dan tanya jawab. Murid yang aktif selama diskusi mendapat poin tambahan. Kegiatan diskusi dapat meningkatkan interaksi antara guru dan murid, mendorong murid memecahkan masalah dan memunculkan ide-ide kreatif. Selain itu, diskusi dapat meningkatkan kepercayaan diri serta melatih murid untuk menghargai pendapat orang lain.

Penerapan model SRBP pada penelitian ini dilakukan dalam rangka meningkatkan kreativitas murid SD Negeri 1 Jatimulyo. Berikut adalah kajian mengenai peningkatan kreativitas berdasarkan data-data yang telah dianalisis selama penelitian berlangsung.

Kreativitas murid diperoleh dari hasil produk kreatif yang telah dibuat oleh murid dengan menerapkan model SRBP saat kegiatan pembelajaran IPAS berlangsung. Perbandingan presentase peningkatan kreativitas murid disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Peningkatan Kreativitas Murid pada Siklus I, II, dan III

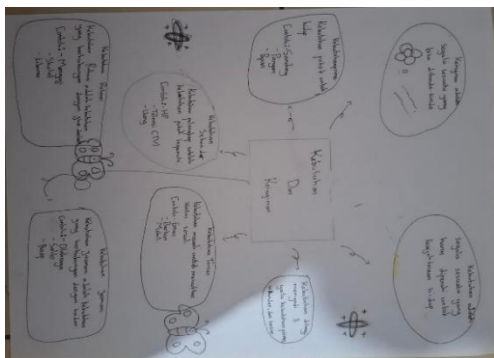
Mengacu pada Gambar 1, dapat disimpulkan bahwa kreativitas murid mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Pada siklus I murid membuat produk kreatif berupa mind mapping tentang kebutuhan dan keinginan kita, pada siklus II murid membuat produk kreatif berupa poster tentang corak kehidupan masyarakat, dan pada siklus III murid membuat produk kreatif berupa mading tentang corak kehidupan masyarakat. Presentase kreativitas murid pada siklus III sudah mencapai target indikator kinerja penelitian yaitu sebesar 85%.

Setelah ditelaah lebih lanjut, terdapat satu aspek yang paling lambat meningkat yaitu aspek kemampuan berpikir lancar (*fluency*). Fakta ini dapat dilihat dari data kenaikan nilai yang memiliki kecenderungan lebih kecil dibandingkan dengan aspek kemampuan berpikir luwes (*flexibility*), aspek kemampuan berpikir orisinal (*originality*), aspek kemampuan menilai (*evaluation*), dan aspek kemampuan merinci (*elaboration*). Aspek berpikir lancar (*fluency*) mendapatkan nilai rata-rata murid dengan skor 68,47 pada siklus I pertemuan 1 yang meningkat menjadi 88,04 pada siklus III pertemuan 1.

Meskipun mengalami peningkatan, kecepatan perkembangan aspek kemampuan berpikir lancar (*fluency*) terjadi berangsur-angsur dan tidak lebih cepat lonjakannya daripada aspek-aspek kreativitas yang lain. Hal ini dapat terjadi karena kemampuan berpikir lancar membutuhkan pengetahuan dan keberanian murid untuk menyampaikan banyak pendapat, mengemukakan ide secara spontan, serta aktif dalam diskusi pembelajaran. Pada awal pembelajaran, sebagian murid masih kebingungan dan belum terbiasa mengembangkan banyak gagasan ketika membaca maupun menyelesaikan proyek sehingga masih membutuhkan bimbingan guru. Namun, setelah

penerapan model SRBP secara bertahap, kemampuan murid mulai berkembang melalui kegiatan membaca ilmiah, berdiskusi, dan pembuatan proyek yang memberikan kesempatan kepada murid untuk lebih aktif menyampaikan ide dan pendapatnya.

Berikut adalah perbandingan hasil dari kreativitas murid dalam membuat produk kreatif dari masing-masing siklus tiap pertemuan. Pada penelitian ini murid membuat beberapa produk kreatif berupa *mind mapping*, poster, dan mading.

Gambar 2*Hasil Mind Mapping Siklus I Pertemuan 1***Gambar 3***Hasil Mind Mapping Siklus I Pertemuan 2*

Gambar 2 merupakan sampel *mind mapping* pada siklus I pertemuan 1 yang mendapat nilai tertinggi. Dari pengamatan dan penilaian produk, sebagian besar aspek kreativitas murid belum terpenuhi. Pada aspek kemampuan berpikir lancar (*fluency*), murid mengerjakan proyek dengan cukup lancar dan menyelesaikan proyek *mind mapping* dengan cukup baik akan tetapi terdapat kendala yaitu murid masih kebingungan dalam membuat *mind mapping*. Aspek kemampuan berpikir luwes (*flexibility*), murid mengacu pada contoh *mind mapping* yang ditampilkan oleh guru sehingga proyek yang dihasilkan kurang kreatif. Aspek kemampuan berpikir orisinal (*originality*), *mind mapping* yang dihasilkan oleh murid biasa saja dan kurang menarik. Aspek kemampuan menilai (*evaluation*), sebagian besar murid masih kebingungan dalam mempertimbangkan atau mengevaluasi cara yang tepat untuk menyelesaikan *mind mapping*. Aspek kemampuan merinci (*elaboration*), sebagian murid belum menggunakan gambar, garis, dan warna untuk menunjukkan keterkaitan antara topik *mind mapping*.

Gambar 3 merupakan sampel *mind mapping* pada siklus I pertemuan 2 yang mendapat nilai tertinggi. Dari pengamatan dan penilaian produk, ada peningkatan pada sebagian aspek kreativitas murid. Pada aspek kemampuan berpikir lancar (*fluency*), murid mengerjakan proyek dengan cukup lancar dan sudah memahami tentang konsep membuat *mind mapping* serta menyelesaikan proyek dengan baik. Aspek kemampuan berpikir luwes (*flexibility*), sebagian murid masih mengacu pada contoh *mind mapping* yang ditampilkan oleh guru, namun terdapat karya murid yang sudah mulai memiliki konsep *mind mapping* yang lebih kreatif. Aspek kemampuan berpikir orisinal (*originality*), *mind mapping* yang dihasilkan oleh murid sudah mulai variatif dan menarik. Aspek kemampuan menilai (*evaluation*), murid sudah mulai bisa mempertimbangkan atau mengevaluasi cara yang tepat untuk menyelesaikan *mind mapping* tetapi masih dibimbing oleh guru. Aspek kemampuan merinci (*elaboration*), sebagian besar murid sudah mulai menggunakan gambar, garis, dan warna untuk menunjukkan keterkaitan antara topik *mind mapping*.

Gambar 4

Hasil Poster Siklus II Pertemuan 1

**Gambar 5**

Hasil Poster Siklus II Pertemuan 2



Gambar 4 merupakan sampel poster pada siklus II pertemuan 1 yang mendapat nilai tertinggi. Dari pengamatan dan penilaian produk, sebagian besar aspek kreativitas murid sudah terpenuhi. Pada aspek kemampuan berpikir lancar (*fluency*), murid mengerjakan proyek dengan lancar dan menyelesaikan proyek poster dengan cukup baik, namun masih terdapat beberapa murid yang bingung saat membuat poster sehingga masih perlu bimbingan guru. Aspek kemampuan berpikir luwes (*flexibility*), sebagian kelompok masih mengacu pada konsep poster yang dijelaskan oleh guru sehingga poster yang dihasilkan kurang kreatif tetapi terdapat karya murid yang mulai memiliki konsep poster yang kreatif. Aspek kemampuan berpikir orisinal (*originality*), poster yang dihasilkan oleh murid biasa saja dan kurang menarik. Aspek kemampuan menilai (*evaluation*), sebagian murid sudah mulai paham dalam mempertimbangkan atau mengevaluasi cara yang tepat untuk menyelesaikan poster tetapi masih dibimbing oleh guru. Aspek kemampuan merinci (*elaboration*), sebagian besar murid membuat poster dengan baik tetapi kurang menarik dan kurang informatif.

Gambar 5 merupakan sampel poster pada siklus II pertemuan 2 yang mendapat nilai tertinggi. Dari pengamatan dan penilaian produk, ada peningkatan pada sebagian aspek kreativitas murid. Pada aspek kemampuan berpikir lancar (*fluency*), murid mengerjakan proyek dengan lancar dan sudah memahami tentang konsep membuat poster serta menyelesaikan proyek dengan baik. Aspek kemampuan berpikir luwes (*flexibility*), sebagian besar kelompok sudah memiliki konsep poster mereka sendiri sehingga karya yang dihasilkan memiliki keunikan dan kreatif. Aspek kemampuan berpikir orisinal (*originality*), poster yang dihasilkan oleh murid sudah mulai variatif dan menarik. Aspek kemampuan menilai (*evaluation*), sebagian besar murid sudah mulai bisa mempertimbangkan atau mengevaluasi cara yang tepat untuk menyelesaikan poster dengan baik. Aspek kemampuan merinci (*elaboration*), sebagian murid sudah mulai menggunakan gambar dan warna yang menarik serta informasi yang disampaikan dalam poster juga jelas.

Gambar 6

Hasil Poster Siklus III



Gambar 6 merupakan sampel mading pada siklus III yang mendapat nilai tertinggi. Dari pengamatan dan penilaian produk, peningkatan terjadi pada keseluruhan aspek kreativitas murid. Pada aspek kemampuan berpikir lancar (*fluency*), murid mengerjakan proyek dengan lancar dan menyelesaikan proyek dengan baik. Aspek kemampuan berpikir luwes (*flexibility*), setiap kelompok membuat desain mading mereka sendiri sehingga karya yang dihasilkan memiliki keunikan tersendiri. Aspek kemampuan berpikir orisinal (*originality*), mading yang dihasilkan oleh murid variatif dan menarik. Aspek kemampuan menilai (*evaluation*), murid sudah bisa mempertimbangkan atau mengevaluasi cara yang tepat untuk menyelesaikan mading dengan baik. Aspek kemampuan merinci (*elaboration*), murid menggunakan gambar dan warna yang menarik serta informasi yang disampaikan dalam mading juga jelas sehingga pembaca mudah memahami isi mading.

SIMPULAN

Penelitian dilakukan sebanyak tiga siklus menggunakan model SRBP dengan langkah-langkah mulai dari *orientation*, *scientific reading*, *design and create*, *progress of project*, *analysis*, dan *discussion of project*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus III diperoleh persentase nilai rata-rata sebesar 88,69% ($n > 85\%$) untuk nilai kreativitas murid. Data ini menunjukkan bahwa penerapan model SRBP dalam pembelajaran IPAS kelas IV di SD Negeri Jatimulyo pada materi membangun masyarakat sejahtera berhasil meningkatkan kreativitas murid. Rekomendasi untuk penelitian selanjutnya dapat menggunakan model SRBP sebagai model pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan 4C pada materi lain yang cocok dan relevan, dengan kriteria: dekat dengan kehidupan sehari-hari, memungkinkan adanya kegiatan membaca ilmiah, dan dapat menghasilkan proyek atau karya nyata, contohnya pada topik siklus air atau rantai makanan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhia, Hana. Neviyarni S. & Afdal. (2025). Peranan Kreativitas dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di Sekolah. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(3), 20958–20966
- Anggraita, R. L., Rahmawati, F. P., & Ghufroon, A. (2024). Implementasi kurikulum merdeka di sekolah dasar: kajian literatur. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(03), 120–136.
- Ariffudin, N., Suhartono, & Suryandari, K. C. (2025). Penerapan model pembelajaran *Scientific Reading Based Project* (SRBP) pada pembelajaran IPAS untuk meningkatkan kerja sama dan kreativitas produk siswa kelas IV. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 13(2), 939–947.
- Arikunto, S., Suhardjono., Supardi. (2017). Penelitian Tindakan Kelas (Edisi Revisi). Jakarta: PT Bumi Askara.
- Dauliy, N. I., Wuryani, M. T., Muslim, R. I., & Nurani, D. C. (2024). Problematika pembelajaran IPAS kelas V SD N 1 Wonokerso. *Inovasi Sekolah Dasar: Jurnal Kajian Pengembangan Pendidikan*, 11(1), 211–222.
- Dewi, S., Mariam, S., & Kelana, J. B. (2019). Meningkatkan kemampuan berpikir kreatif IPA siswa sekolah dasar menggunakan model contextual teaching and learning. *JP2SD (Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar)*, 02(06), 235–239.
- Fauzia, L. A., & Suryandari, K. C. (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), 688–698.
- Nurrahman, M. (2024). Model *Scientific Reading Based Project* (SRBP): kendala dan solusi dalam pembelajaran IPAS di SD. *EBTIDA'*, 4(2), 478–483.

- Parasasmi, M., Suryandari, K. C., & Chamdani, M. (2025). Profil siswa kelas IV terhadap keterampilan berpikir kreatif dan kerja sama dengan model *Scientific Reading Based Project* (SRBP). *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 13(1), 674–682.
- Pratama, A., & Fitri, R. (2025). Analisis pengaruh lingkungan belajar virtual terhadap keterampilan kolaborasi siswa di era digital. *Jurnal Pelita Ilmu Pendidikan*, 1(3), 19–23.
- Sari, Arini Kumala & Winda Trisnawati. (2019). Integrasi keterampilan abad 21 dalam modul sociolinguistics: keterampilan 4C (collaboration, communication, critical thinking, dan creativity). *Jurnal Muara Pendidikan*, 4(2): 455–466.
- Sitepu, A. S. M. B. (2019). Pengembangan Kreativitas Siswa. Medan: Guepedia.
- Suryandari, K. C., Rohkmaniyah, & Chamdani, M. (2019). Analysis of student responses for *Scientific Reading Based Project* (SRBP) model: using rasch modeling. 020120. <https://doi.org/10.1063/1.5139852>
- 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. *Atlantis Press*, 491, 468–474.