



Penerapan Konsep *Project Based Learning* Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 192/1 Kampung Baru

Satria Fauzi Aldi Alfarezi^{1*}, Vioni Saputri²

¹⁻²Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi

Alamat: Jl. Jambi –Muara Bulian KM.16, Simpang Sungai Duren, Kecamatan Jambi Luar Kota, Kabupaten Muaro Jambi, Jambi 36361

Korespondensi penulis: satriafauzialdialfarezi@email.com

Abstract: *The writing of this thesis is motivated by the low creativity found in students, educators have not used a variety of learning models in learning Natural and Social Sciences. The purpose of this research is to increase the creativity of students in Natural and Social Sciences subjects using the project-based learning model for class V. This research is a class action research of two cycles, each cycle consists of two meetings. Each cycle consists of four stages, namely planning, implementation, observation and reflection. The subjects of this research were Class V students of State Elementary School 192/1 Kampung Baru. This research was conducted in the second semester of the 2024/2025 school year. At State Elementary School 192/1 Kampung Baru. The results of the research data analysis show that using the project-based learning model can increase student learning motivation in Natural and Social Sciences subjects in class V of State Elementary School 192/1 Kampung Baru. Details of the results of observations of students using the project-based learning model have increased from cycle I to cycle II with an average value of 66.66% in the less creative category and increased to 93.33% in the Creative category. It is concluded that using the Project-based Learning Model can increase student creativity in Natural and Social Sciences subjects in class V of State Elementary School 192/1 Kampung Baru.*

Keywords: *Learning Model, Project Based Learning, Creativity.*

Abstrak: Penulisan skripsi ini di latar belakang oleh rendahnya kreativitas yang terdapat pada peserta didik, pendidik belum menggunakan model pembelajaran yang bervariasi pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreatifitas siswa mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial menggunakan model *project based learning* kelas V. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas sebanyak dua siklus, masing-masing siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 192/1 Kampung Baru. Penelitian ini dilaksanakan pada semester II tahun ajaran 2024/2025. Di Sekolah Dasar Negeri 192/1 Kampung Baru. Hasil analisis data penelitian menunjukkan bahwa menggunakan model *project based learning* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial kelas V Sekolah Dasar Negeri 192/1 Kampung Baru. Rincian hasil observasi peserta didik dengan menggunakan model *project based learning* telah terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II dengan nilai rata-rata yaitu dari 66,66% dengan kategori kurang kreatif dan meningkat menjadi 93,33% dengan kategori Kreatif. Disimpulkan bahwa menggunakan Model *Project based Learning* dapat meningkatkan kreativitas siswa mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial kelas V Sekolah Dasar Negeri 192/1 Kampung Baru.

Kata kunci: Model Pembelajaran, *project based learning*, Kreativitas

1. LATAR BELAKANG

Model pembelajaran merupakan suatu langkah guru yang bertujuan agar hasil belajar siswa dapat dicapai efektif dan efisien. Salah satu model pembelajaran untuk meningkatkan sikap berpikir kreatif siswa dengan menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) karena dengan model ini siswa akan menyelesaikan suatu masalah sendiri dengan menganalisis suatu materi dengan menggunakan sebuah proyek dalam belajar. Pada model pembelajaran *Project Based Learning* siswa akan dituntun untuk membuat sustu proyek

yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan adanya permasalahan yang terjadi di lingkungan sehingga menjadikan siswa dapat merancang, memecahkan, membuat keputusan hingga akan menyelesaikan sebuah permasalahan dengan menghasilkan sebuah proyek permasalahan yang terjadi di lingkungan sehingga menjadikan siswa dapat merancang, memecahkan, membuat keputusan hingga akan menyelesaikan sebuah permasalahan dengan menghasilkan sebuah proyek. Kegiatan proyek adalah suatu kegiatan sementara yang berlangsung dalam jangka waktu terbatas, dengan alokasi sumber daya tertentu dan dimaksudkan untuk melaksanakan tugas yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari sehingga pada pembelajaran model *Project Based Learning* ini dapat dikembangkan dari proyek dapat menghasilkan sebuah produk yang akan digunakan pada kegiatan sehari-hari

Adapun menurut Audet (Hartono & Asiyah, 2018) tujuan penerapan pembelajaran berbasis proyek adalah (a) mengintegrasikan dunia nyata ke dalam pembelajaran, (b) menuntut siswa bekerja secara cangguh, (c) mengharuskan siswa belajar bekerja sama, saling bekerja sama/bekerja sama, (d) mendorong siswa untuk menyelesaikan penyelidikan dan (e) memecahkan masalah. Dari penafsiran pendapat para ahli, penulis dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas dalam pembelajaran untuk memecahkan masalah dan mencapai hasil atau produk.

Secara umum kreativitas adalah kemampuan siswa dalam menciptakan hal-hal baru berdasarkan ide-ide yang dimilikinya, dan metode pengajaran aktif merupakan cara yang sangat efektif untuk memperkuat dan menumbuhkan kreativitas mereka. Dari hasil analisis tersebut dapat disimpulkan rendahnya kreativitas siswa disebabkan karena sebagian besar dari orang pendidik masih menerapkan metode pengajaran yang hanya fokus pada guru atau siswa diminta mendengarkan materi yang dijelaskan oleh guru. Peserta didik belum berani menyampaikan gagasan mereka sendiri. Oleh karena itu, untuk mengatasi rendahnya kreativitas siswa. Maka diperkenalkan model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) untuk memicu kreativitas siswa meningkat dalam belajar. Menurut Lina Ayu Hastuti (Mahfud & Sutarna, 2020) penyebab rendahnya kreativitas belajar disebabkan oleh: 1) Guru tidak memberikan kesempatan siswa untuk mencari cara yang menurutnya mudah, 2) Guru tidak menggunakan metode yang dapat mengembangkan kreativitas. Menurut Nanang Hanafiah dan Cucu Suhana (Wahyuni & Fitriana, 2021) Model pembelajaran berbasis proyek merupakan metode pembelajaran yang memungkinkan siswa bekerja secara mandiri untuk membangun pembelajarannya dan mengarahkannya ke produk dunia nyata.

Berdasarkan pendapat ahli diatas maka dari itu penulis menarik kesimpulan, kreativitas adalah kemampuan siswa dalam menciptakan hal-hal baru dari gagasannya, baik berupa produk maupun karya seni, yang bersumber dari konsep dan gagasan yang sudah ada, yang mempunyai nilai dan manfaat yang berarti membuat. Dengan kata lain, kreativitas adalah kemampuan individu dalam mengubah gagasan menjadi prestasi yang bermakna dan benar-benar bermanfaat.

Berdasarkan hasil grand tour pada tanggal 16 Desember 2024 di kelas V SDN 192/1 Kampung Baru. Hal ini dapat ditemukan dari hasil wawancara dengan Ibu Popy Septiany, S.Pd selaku wali kelas V yang menyatakan “Salah satu permasalahan yang sering timbul dalam proses pembelajaran adalah siswa kelas V tidak focus dalam proses pembelajaran berlangsung”. Penggunaan model sebagai pendukung pembelajaran cukup maksimal, hanya saja penerapan model pembelajaran nya kadang kurang tepat untuk di kaitkan dengan pelajaran yang ada sehingga siswa kurang kreatif dalam pembelajaran. Pada saat pembelajaran IPAS siswa kurang memiliki kreativitas dalam mengerjakan tugas, bertanya dan rasa ingin tau siswa tersebut rendah. Kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran siswa cenderung pasif mendengarkan penjelasan guru.”

Penggunaan model pembelajaran PJBL dapat mendorong siswa menjadi lebih aktif dan kreatif dimana siswa di ajak untuk menuangkan ide mereka membuat proyek dalam pembelajaran. Penerapan model ini dapat merangsang daya berfikir siswa dan mereka akan lebih memahami pembelajaran yang di sampaikan oleh guru. Mengkaitkan model pembelajaran PJBL pada mata pelajaran IPAS akan meningkatkan kreativitas dan pemahaman siswa, mereka akan merasakan seperti terjun langsung ke alam aslinya, karna mereka akan membuat miniatur dari alam itu, model ini akan lebih sesuai jika diterapkan pada materi ekosistem, guru akan melihat bagaimana kreativitas siswa dalam membuat miniatur tentang ekosistem tersebut, dalam pembuatan proyek ini nanti guru juga bisa menjelaskan materi pembelajaran pada setiap kelompok sesuai dengan miniatur ekosistem yang akan di buat oleh siswa, disini siswa akan lebih banyak berinteraksi dengan teman kelompoknya dan mereka akan lebih aktif dan kreatif dalam pembelajaran serta memahami materi yang dijelaskan oleh guru.

Sejalan dengan penelitian terdahulu dari (Nurhayati & , Langlang Handayani, 2020). Berdasarkan hasil penelitian beliau terdapat peningkatan kreativitas belajar siswa kelas 5 yang diupayakan dengan pendekatan project based learning, didukung dengan hasil oleh hasil kreativitas belajar siswa pada siklus 1 yang menunjukkan terdapat 52,38% dari 21 siswa memiliki kriteria kreativitas tinggi mengalami peningkatan menjadi 80,95% dari 21

siswa memiliki kriteria kreativitas tinggi pada siklus 2. Peningkatan kreativitas belajar siswa dengan pendekatan project based learning diupayakan dengan menggunakan langkah pembelajaran dimulai dengan memberikan pertanyaan, merencanakan proyek pembuatan video percobaan proses perpindahan panas, menyusun jadwal aktivitas selama proses pembuatan video percobaan, mengawasi jalannya proses pembuatan video percobaan, penilaian pada video hasil percobaan, evaluasi hasil percobaan dengan melakukan refleksi terhadap aktivitas percobaan perpindahan panas. Melalui pendekatan project based learning peserta didik terlatih menghadapi masalah, mendiskusikan rencana pemecahannya, memecahkan masalah, dan tanggap akan permasalahan yang dihadapi.

2. KAJIAN TEORITIS

Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PBL)

Model *Project based learning* (PjBL) adalah model pembelajaran yang menjadikan peserta didik sebagai subjek atau pusat pembelajaran, menitikberatkan proses belajar yang memiliki hasil akhir berupa produk. Artinya, peserta didik diberi kebebasan untuk menentukan aktivitas belajarnya sendiri, mengerjakan proyek pembelajaran secara kolaboratif sampai diperoleh hasil berupa suatu produk. Itulah mengapa kesuksesan pembelajaran ini sangat dipengaruhi oleh keaktifan peserta didik. *Project-Based Learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang memperhatikan pemahaman. Peserta didik melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi dan mensintesis informasi melalui cara yang bermakna. Belajar aktif sangat berhubungan dengan individu yang kreatif (Damayanti, 2023)

Tahap pembelajaran diawali dengan pemberian masalah, dilanjutkan dengan mengidentifikasi masalah, peserta didik melakukan diskusi untuk menyamakan persepsi tentang masalah, kemudian merancang penyelesaian dan target yang akan dicapai diakhir pembelajaran. Langkah selanjutnya peserta didik mengumpulkan sebanyak mungkin sumber pengetahuan yang bisa didapatkan dari buku, internet, bahkan observasi (Safithri et al., 2021)

Kreativitas Peserta Didik

Kreativitas berasal dari kata ‘to create’ artinya membuat, dengan kata lain kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk membuat sesuatu, apakah itu dalam bentuk ide, langkah atau produk (Mahfud & Sutarna, 2020). Kreativitas adalah suatu keterampilan yang dimiliki oleh seseorang untuk menghasilkan suatu hal-hal yang baru. Selain itu, model pembelajaran

berbasis proyek adalah jenis pembelajaran yang membutuhkan beberapa keterampilan dasar serta penguasaan keterampilan khusus dalam membuat proyek dan mencapai perubahan yang lebih baik dari apa yang sudah ada.

Kreativitas adalah salah satu kebutuhan yang sangat penting dalam kehidupan saat ini. Karena dari kreativitas kita mampu menghasilkan berbagai inovasi dan perkembangan baru. Kreativitas berhubungan dengan kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru atau melihat hubungan-hubungan baru antar unsur, data, atau hal-hal yang sudah ada sebelumnya (Kelas & Sekolah, 2023: 66). Selama proses pembelajaran, siswa didorong untuk berpikir kreatif dan konstruktif untuk memecahkan suatu masalah yang diberikan.

Pembelajaran IPAS

IPAS ialah studi terpadu yang membimbing siswa untuk mengembangkan kapasitas berpikir kritis dan rasional. Belajar dengan konsep IPAS yakni berusaha untuk memberikan pengalaman dan meningkatkan kemampuan (Mazidah & Sartika, 2023). Dalam kurikulum merdeka pembelajaran IPA dan IPS digabung jadi IPAS. Tujuan IPAS pada kurikulum merdeka adalah mengembangkan minat, rasa ingin tahu, peran aktif, dan dapat mengembangkan pengetahuan dan keterampilan (Agustina et al., 2022). Pada kenyataann, peserta didik menganggap IPAS merupakan mata pelajaran menyenangkan dan mudah dipahami di jenjang SD karena materi IPAS sesuai dengan pengalaman yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, adanya minat belajar yang tinggi terhadap pembelajaran IPAS maka pembelajaran akan terasa lebih menyenangkan dan peserta didik meraih prestasi belajar sesuai dengan yang diinginkan.

3. METODE PENELITIAN

Berdasarkan tujuan dari penelitian, ialah meningkatkan kreativitas pada mata pelajaran IPAS materi Sistem Pernapasan Manusia, maka jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas (classroom action research). Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang dilakukan dalam kelas dengan tujuan untuk mengetahui dampak atau akibat dari tindakan yang diterapkan pada suatu subyek penelitian di kelas tersebut. Terdapat empat kegiatan penting dalam penelitian tindakan kelas namun merupakan satu kesatuan, antara lain perencanaan, aksi, pengamatan atau observasi dan refleksi (Paulinus Tibo, Melda, 2020)

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Keberhasilan peningkatan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran iImu Pengetahuan Alam dan Sosial menggunakan model *project based learning* dapat dilihat menggunakan lembar observasi pengamatan peserta didik. Dalam hal ini terlihat peningkatan dari siklus I ke siklus II, pada tabel dan diagram di bawah ini:

Tabel 1. Data Rekapitulasi Lembar Observasi Peserta Siklus I dan II

No	Siklus I	Siklus II
Pertemuan	1 dan 2	1 dan 2
1.	4	5
2.	4	5
3.	3	4
4.	3	5
5.	3	5
6.	3	4
7.	4	4
8.	3	5
9.	3	5
Jumlah Nilai Capaian	30	42
Jumlah Nilai Persentase	66,66%	93,33%

Berdasarkan data dari tabel diatas, dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan terhadap kreativitas peserta didik. Terlihat pada butir pengamatan siklus I peserta didik masih terlihat belum menunjukkan adanya peningkatan sesuai indikator yang telah ditetapkan oleh peneliti yang di mana sebagian belum terlihat adanya peningkatan berdasarkan butir pengamatan dari keseluruhan peserta didik yang berjumlah 13 orang. Setelah dilakukan tindakan pada siklus II dapat di lihat terjadinya peningkatan berdasarkan butir pengamatan, terlihat dari kreativitas peserta didik 93,33% pada saat pelaksanaan tindakan siklus II. Untuk lebih jelasnya dapat di lihat pada table dibawah ini:

Tabel 2. Data Presentase Observasi Peserta Didik Siklus I dan II

Siklus	Hasil Pengamatan Kreativitas Peserta Didik Siklus I dan II	Nilai Rata-rata

	Pertemuan I dan II	
Siklus I	66,66%	66,66%
Siklus II	93,33%	93,33%



Gambar 1. Diagram Peningkatan Kreativitas Siswa

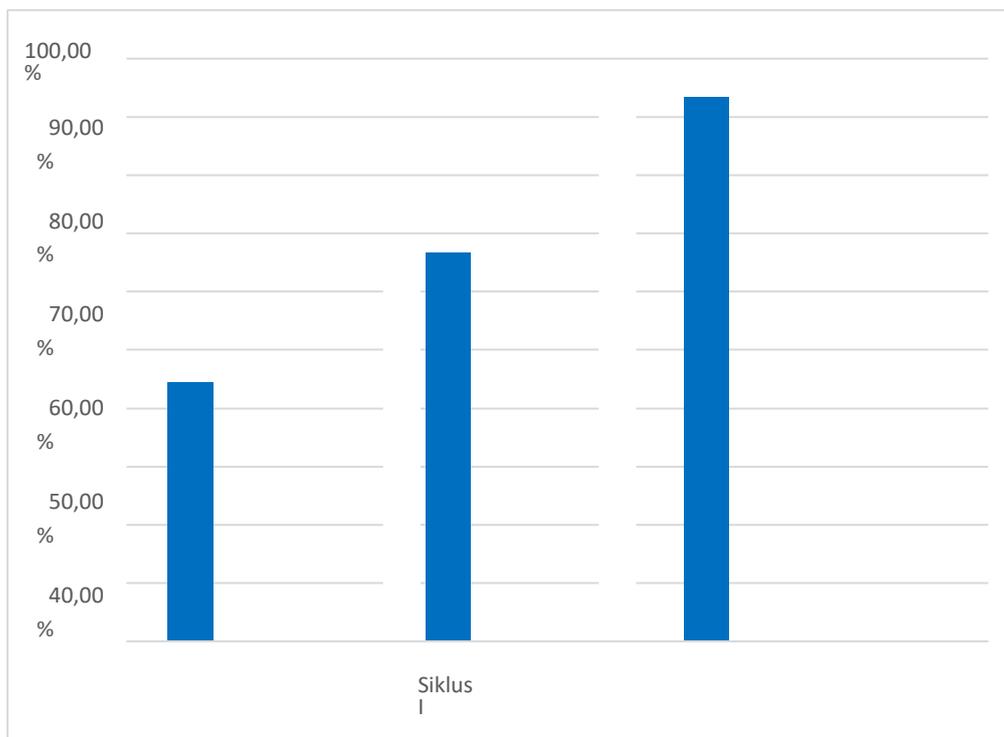
Berdasarkan tabel dan diagram di atas pada siklus I pertemuan I dan II terdapat 66,66% dan pada siklus II pertemuan I dan II terdapat 93,33%. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *project based learning* telah terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II terbukti dari tabel dan diagram di atas. Adanya peningkatan yang terjadi pada hasil lembar observasi juga dapat dilihat peningkatan hasil pengamatan pada setiap tahap. Berikut merupakan hasil pengamatan pratindakan, siklus I dan siklus II.

a. Peningkatan kreativitas

Penggunaan model *project based learning* sangat efektif di gunakan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Karna kreativitas peserta didik dapat meningkat dengan melakukan pembelajaran berbasis proyek. Hal ini dapat di buktikan dengan hasil penelitian pada digram di bawah dan tabel hasil penelitian sebagai berikut:

Tabel 3. Perbandingan Nilai Rata-rata Pratindakan, Siklus I dan Siklus II

Tindakan	Nilai Persentase
Pratindakan	44,44%
Siklus I	66,66%
Siklus II	93,33%



Gambar 2. Diagram Perbandingan Nilai Persentase Pratindakan, Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan data hasil observasi peserta didik dari tabel dan diagram perbandingan di atas dapat diketahui bahwa adanya peningkatan sebesar 22,22% dari pratindakan ke siklus I dan, 26,67% dari siklus I ke siklus II. Secara umum pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *project based learning* pada setiap siklusnya telah dinyatakan berhasil. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan kreativitas belajar peserta didik yang telah mencapai indikator keberhasilan di siklus II. Karena lembar observasi hasil pengamatan kreativitas peserta didik telah mencapai nilai persentase 93,33%. Sesuai dengan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Selain hasil observasi peserta didik peneliti juga melakukan wawancara dengan wali kelas V yaitu ibu Popy Septiani, S.Pd menggunakan pedoman wawancara yang sudah di validasi dan dilaksanakan setelah tindakan selesai. Berdasarkan apa yang disampaikan oleh wali kelas V dalam wawancara tersebut yang telah peneliti rangkum bahwa:

”Kurangny kreativitas peserta didik itu sendiri karna media atau model yang kurang menarik dan kurang melibatkan mereka, dengan begitu mereka leluasa untuk bermain dengan teman yang lain dan tidak memperhatikan pelajaran, saya setuju menggunakan model pjbl ini dalam pembelajaran ipas karna mereka semua terlibat dalam pembuatan proyek, terlebih lagi mereka

juga bersaing antar kelompok sehingga semuanya ikut membantu dalam membuat proyek. Belajar berkelompok dapat memicu rasa ingin belajar mereka serta menambah kreatif mereka dalam berdiskusi untuk memecahkan suatu masalah” (Wawancara Selasa, 29 april 2025, 09.40-10.05 WIB)

Berdasarkan hal tersebut di peroleh kesimpulan bahwa kurangnya kreativitas peserta didik dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti kurangnya minat terhadap materi dan metode pengajaran yang monoton. Oleh karena itu, penggunaan model *project based learning* terbukti efektif dalam menarik perhatian siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Model *project based learning* dapat mendorong partisipasi aktif dan kreatif peserta didik, meningkatkan kolaborasi, serta memudahkan pemahaman materi. Dengan demikian, penerapan model *project based learning* ini berkontribusi pada peningkatan kreativitas peserta didik.

Selain itu peneliti juga mewawancarai salah satu peserta didik kelas V yang telah peneliti rangkum mengatakan bahwa :

”Saya sangat senang belajar dengan membuat proyek ini karna selain memudahkan untuk memahami materi dan menjelaskannya, pembuatan proyek ini juga sangat seru dan menyenangkan, karna saya dan kelompok berlomba membuat proyek masing-masing dan menampilkannya di hadapan kelompok lain, belajar dengan proyek ini tidak membosankan dan pastinya sangat menyenangkan, saya juga sangat senang karna pujian guru yang di berikan kepada setiap siswa dapat membangkitkan rasa percaya diri dan semangat semuanya.” (Wawancara Selasa, 29 april 2025, 10.13-10.28 WIB)

Berdasarkan hasil wawancara peserta didik, dapat disimpulkan bahwa penggunaan proyek dalam pembelajaran, sangat berpengaruh positif terhadap kreativitas peserta didik. Peserta didik merasa senang dan antusias saat belajar dengan proyek tersebut, yang membuat proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Mereka juga menunjukkan peningkatan kreativitas ketika dihadapkan pada tantangan membuat proyek mengenai ekosistem. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa penggunaan model *project based learning* dapat meningkatkan kreativitas pada diri peserta didik.

Pembahasan merupakan sub bab yang memberikan keterangan mendalam terkait data yang diperoleh setelah melakukan tindakan penelitian. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk meningkatkan kreativitas peserta didik menggunakan model *project based learning* kelas V SDN 192/1 Kampung Baru, pada penelitian ini dilaksanakan dengan mengikuti tahapan pada modul ajar. Sesuai dengan hasil penelitian bahwa motivasi belajar siswa dapat meningkat setelah digunakan model *project based learning* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial, model ini mendorong siswa lebih aktif, dimana siswa dituntut untuk bekerja sama dan setiap anggota bertanggung jawab untuk mempelajari masalah tertentu dari materi yang diberikan dan menyampaikan hasil kinerja kelompok mereka kepada anggota kelompok yang lain serta

saling menanggapi. Salah satu keunggulan model ini adalah memungkinkan siswa untuk saling berbagi informasi dengan singkat dan teratur, pada saat pembuatan proyek ini mereka diberi kesempatan untuk saling menyampaikan pemahaman dari setiap kelompok dan saling menanggapi serta memberi saran kepada kelompok lain.

Model ini dapat melatih pola pikir peserta didik karena model *project based learning* ini mengarahkan peserta didik untuk menuangkan ide mereka dan menggabungkannya dengan ide dari anggota yang lain, mereka juga dilatih untuk saling bekerja sama dan menerima pendapat dari anggota lain, pembuatan proyek ini membantu mereka untuk lebih mengenal ekosistem dan rantai makanan yang ada terutama pada lingkungan disekitar serta berbagi informasi yang mereka dapatkan dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran ini dapat meningkatkan kreativitas peserta didik. Hal ini telah menunjukkan hasil yang cukup efektif dalam pelaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan model *project based learning* kelas V SDN 192/1 Kampung Baru. Ini terlihat dari adanya peningkatan kreativitas peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial.

Melalui Kegiatan Pembelajaran menggunakan model *project based learning* yang telah dilaksanakan, dapat di lihat dari indikator kreativitas siswa mengalami peningkatan sebagai berikut:

Pertama, rasa ingin tahu. Siswa bertanya mengenai pelajaran yang mereka tidak pahami serta menunjukkan antusias mereka dalam mengikuti proses pembelajaran. Pada indikator pertama ini yaitu rasa ingin tahu, para siswa akan menjadi lebih kreatif apabila mengetahui hal-hal yang belum mereka pelajari, sehingga mereka akan memiliki pengetahuan yang lebih luas dan menjadi lebih kreatif dengan ide ide yang mereka miliki yang digunakan dalam proses pembelajaran, dalam hal ini siswa mengalami peningkatan 1 poin di setiap siklusnya'

Kedua, kaya akan imajinasi dan menciptakan hal baru. Para siswa memiliki ide mereka masing-masing, imajinasi dan ide yang mereka miliki akan digunakan dalam proses pembelajaran, baik dari mulai mengerjakan lkpd dan pembuatan proyek. Saat pembuatan proyek siswa menciptakan suatu karya yang dibuat sesuai dengan pemahaman dan daya imajinasi mereka sehingga terbentuk proyek yang berbeda dari kelompok lain, baik dari segi komponen atau urutannya saat pembuatan proyek rantai makanan, dalam hal ini siswa mengalami peningkatan 3 point, 2 point pada siklus pertama dan 1 point pada siklus kedua.

Ketiga, kemampuan memecahkan masalah. Pada point indikator yang ketiga ini siswa akan memecahkan masalah yang ada baik secara mandiri ataupun secara kelompok, pada saat pengerjaan tugas lkpd siswa harus bisa menemukan jalan keluar untuk

menyelesaikan masalah yang ada, contohnya saat tidak ada salah satu komponen atau gambar untuk di susun. Saat pembuatan tugas kelompok para siswa harus saling berdiskusi untuk menyelesaikan proyek sebaik mungkin walaupun ada komponen yang hilang dan bagaimana cara mereka mengganti komponen yang hilang itu menggunakan komponen yang lain dengan ide mereka bersama, para siswa dilatih juga untuk kerjasama tim agar proyek yang mereka buat bisa selesai sesuai waktu yang telah di tentukan, pada point ini siswa mengalami peningkatan 3 point.

Keempat, mampu memperluas dan menyempurnakan ide yang sudah ada. Pada point ini siswa menggabungkan ide yang diberikan dari tiap anggota kelompok dan menyempurnakan ide yang sudah ada untuk di aplikasi kedalam proyek yang mereka buat agar mendapatkan hasil yang maksimal, pada tahap ini siswa harus melakukan diskusi untuk pembuatan proyek mereka sehingga mereka bisa memahami dan menjelaskan kepada guru dan teman teman mereka saat melakukan presentasi kedepan, saat pembuatan proyek ini siswa juga harus memahami urutan dan peran komponen yang ada pada suatu rantai makanan, dalam hal ini siswa mengalami peningkatan 2 point.

Kelima, sikap berani ambil resiko, para siswa berani untuk menanyakan hal yang mereka tidak pahami saat pembuatan proyek kelompok, siswa mengangkat tangan dan memberanikan diri untuk bertanya dan memberikan pendapat mereka kepada kelompok lain mengenai hasil proyek dan penjelasan dari kelompok lain, siswa juga berani mengganti komponen yang hilang pada suatu ekosistem dengan komponen yang lain tapi yang sesuai dengan peran komponen tersebut saat pembuatan rantai makanan sesuai ekosistemnya, pada tahap ini siswa mengalami peningkatan 3 point.

Sejauh riset dilaksanakan dikelas V SDN 192/1 Kampung Baru, peningkatan kreativitas peserta didik sebelum dan setelah digunakan model *project based learning* terlihat nyata. Terdapat kenaikan yang jelas dari tahap pratindakan yang memperoleh skor 44,44% , serta dari Siklus I ke Siklus II. Pada Siklus I pertemuan I dan II hasil lembar observasi peserta didik mencapai persentase 66,66% yang terjadi peningkatan pada setiap siklusnya, pada Siklus II pertemuan I dan II juga mengalami peningkatan menjadi 93,33% . Hal ini menunjukkan terjadinya peningkatan dari setiap siklusnya. Berdasarkan data rekapitulasi lembar observasi peserta didik pada Siklus I dan II, terdapat peningkatan signifikan pada kreativitas peserta didik. Namun, analisis lebih mendalam menunjukkan bahwa terdapat tiga butir pengamatan, yaitu butir 3,5 dan 6, yang menunjukkan hasil paling rendah pada Siklus II. Hal ini mengindikasikan bahwa penyampaian materi yang mereka pahami dalam aspek yang diukur oleh ketiga butir tersebut masih perlu ditingkatkan.

Meskipun secara keseluruhan penyampaian perentasi mereka bisa dikategorikan baik pada Siklus II, fokus pada butir 3,5 dan 6 menjadi penting untuk memastikan bahwa semua aspek kreativitas dan pemahaman peserta didik bisa berkembang secara merata. Maka dari itu, di harapkan kepada penelitian yang selanjutnya untuk mengatasi hal tersebut dan diperlukan strategi tambahan dalam pembelajaran untuk mendorong peserta didik agar lebih kreatif dan berani menyampaikan gagasan serta terlibat dalam kegiatan yang terkait dengan ketiga butir pengamatan ini.

Sejalan dengan penelitian (Nurhayati & , Langlang Handayani, 2020) Peningkatan Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran Tematik Menggunakan Pendekatan Project Based Learning. Hasil penelitian ini adalah : 1. Peningkatan kreativitas belajar siswa kelas 5 yang diupayakan dengan pendekatan project based learning, didukung dengan hasil oleh hasil kreativitas belajar siswa pada siklus 1 yang menunjukkan terdapat 52,38% dari 21 siswa memiliki kriteria kreativitas tinggi mengalami peningkatan menjadi 80,95% dari 21 siswa memiliki kriteria kreativitas tinggi pada siklus 2. Peningkatan kreativitas belajar siswa dengan pendekatan project based learning diupayakan dengan menggunakan langkah pembelajaran dimulai dengan memberikan pertanyaan, merencanakan proyek pembuatan video percobaan proses perpindahan panas, menyusun jadwal aktivitas selama proses pembuatan video percobaan , mengawasi jalannya proses pembuatan video percobaan, penilaian pada video hasil percobaan, evaluasi hasil percobaan dengan melakukan refleksi terhadap aktivitas percobaan perpindahan panas. Melalui pendekatan project based learning peserta didik terlatih menghadapi masalah, mendiskusikan rencana pemecahannya, memecahkan masalah, dan tanggap akan permasalahan yang dihadapi.

Selain itu penelitian dari (Mutiara Rosalina & Herry Sanoto, 2023) Upaya Peningkatan Kreativitas Siswa Dengan Model Project Based Learning Pelajaran Seni Rupa Kelas II di SD Negeri Pulutan 02. Hasil penelitian ini adalah : 1. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran PjBL di SD Negeri Pulutan 02 dapat meningkatkan kreativitas siswa hal ini ditunjukkan dengan rata-rata nilai kreativitas belajar siswa dari siklus 1-2 terdapat kenaikan yang signifikan. Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian mengalami kenaikan persentase dari siklus I pertemuan 1 sebanyak 70% kemudian pada siklus I pertemuan 2 meningkat menjadi 75%. Pada siklus II pertemuan 1 mengalami kenaikan dari hasil siklus I pertemuan 2 menjadi 80% kemudian meningkat lagi pada siklus II pertemuan 2 menjadi 85%. Dengan adanya peningkatan tersebut penerapan model PjBL memberikan efek nyata terhadap kreativitas belajar siswa. Penerapan model

Project Based Learning (PjBL) dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran Seni Rupa.

Setelah dilakukan tindakan penelitian dengan menggunakan model *project based learning* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk meningkatkan kreativitas peserta didik. Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah diuraikan, bahwa terdapat peningkatan hasil yang cukup signifikan sehingga membuktikan bahwa penggunaan model *project based learning* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan sosial dikatakan berhasil dan dapat meningkatkan kreativitas peserta didik di kelas V SDN 192/1 Kampung Baru.

KESIMPULAN DAN SARAN

Penggunaan model *Project Based Learning* secara signifikan dapat meningkatkan kreativitas siswa pada mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial di kelas V Sekolah Dasar Negeri 192/1 Kampung Baru. Interaktivitas yang ditawarkan oleh model ini mendorong siswa untuk lebih antusias dan kreatif dalam pembelajaran. Proses peningkatan kreativitas siswa terlihat dari peningkatan keterlibatan mereka dalam diskusi, penggabungan ide dari setiap individu pada satu kelompok, kolaborasi dengan teman sekelas, kegiatan pembelajaran yang menarik imajinasi mereka serta pemahaman yang lebih baik terhadap materi pelajaran. Dengan demikian, model *Project Based Learning* terbukti efektif dalam pembelajaran serta mendukung perkembangan akademis dan kreativitas siswa.

Berdasarkan lembar observasi peserta didik terjadi peningkatan kreativitas pada peserta didik dilihat dari hasil persentase meningkat dari tahap pratindakan yang memperoleh nilai persentase sebesar 44,44% dengan kategori kurang kreatif, serta dari Siklus I ke Siklus II. Pada Siklus I pertemuan I dan II hasil lembar observasi peserta didik mencapai persentase 66,66%, pada Siklus II pertemuan I dan II hasil lembar observasi peserta didik mencapai persentase 93,33% dengan kategori kreatif. Maka dapat diketahui bahwa peserta didik sangat kreatif dalam pembuatan proyek selama proses pembelajaran, dan sangat antusias untuk mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model *project based learning*. Dengan begitu, penggunaan model *project based learning* berhasil menjadikan peserta didik untuk lebih kreatif dalam pembelajaran.

DAFTAR REFERENSI

- Andriyani, N. L., & Suniasih, N. W. (2021). Development of learning videos based on problem-solving characteristics of animals and their habitats contain in IPA subjects on 6th-grade. *Journal of Education Technology*, 5(1), 37. <https://doi.org/10.23887/jet.v5i1.32314>
- Asrini. (2021). Strategi peningkatan kualitas proses pembelajaran melalui model problem based instruction. *Jurnal Bina Ilmu Cendekia*, 2(2), 142–148. <https://doi.org/10.46838/jbic.v2i2.114>
- Damayanti, et al. (2023). Strategi pembelajaran project based learning (Pjbl). *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 2(2), 706–719. <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu>
- Indrianti, N., & Saputri, V. (2025). Penerapan media pop up book untuk meningkatkan kreativitas siswa Sekolah Dasar Nurul Khoir Kota Jambi. *Katalis Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Matematika*, 2(1), 136–146.
- Isrotun, U., Sumarno, & Muhtarom. (2023). Analisis kualitas instrumen untuk mengukur kreatifitas siswa melalui pembelajaran berdiferensiasi. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 1(4), 22–29. <https://journal.politeknik-pratama.ac.id/index.php/Pendekar/article/view/258>
- Khoerunnisa, P., & Aqwal, S. M. (2020). Analisis model-model pembelajaran. *Fondatia*, 4(1), 1–27. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.441>
- Mahfud, M. N., & Utama, S. (2020). Membangun lingkungan sekolah kreatif di era revolusi industri 4.0. *Paedagoria: Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Kependidikan*, 11(3), 240–250.
- Mazidah, N. R., & Sartika, S. B. (2023). Pengaruh pendekatan contextual teaching and learning (CTL) terhadap hasil belajar kognitif pada mata pelajaran IPA kelas V di SDN Grabagan. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 5(1), 9–16. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v5i1.3192>
- Mutiara Rosalina, & Sanoto, H. (2023). Upaya peningkatan kreativitas siswa dengan model project based learning pelajaran seni rupa kelas II di SD Negeri Pulutan 02. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(5), 34–46. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i5.1895>
- Nurhayati, H., & Handayani, N. W. L. (2020). Jurnal basicedu. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 524–532. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Nurulanningsih. (2023). Classroom action research as the professional development of Indonesian language teachers. *Didactique Bahasa Indonesia*, 4(1), 50–61. <https://online-journal.unja.ac.id/JKAM/article/view/13805>
- Paulinus, T., & Melda, T. (2020). *Jurnal Selidik*, 1(2), 23–39. <https://ejournal.org/index.php/selidik/article/view/8>
- Puspitarini, D. (2022). Blended learning sebagai model pembelajaran abad 21. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 7(1), 1–6. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v7i1.307>

- Safithri, R., Syaiful, S., & Huda, N. (2021). Pengaruh penerapan problem based learning (PBL) dan project based learning (PjBL) terhadap kemampuan pemecahan masalah berdasarkan self efficacy siswa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 335–346. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.539>
- Syahputri, A. Z., Fallenia, F. D., & Syafitri, R. (2023). Kerangka berfikir penelitian kuantitatif. *Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran*, 2(1), 160–166.
- Umi Isrotun. (2022). Analisis kebutuhan awal pengembangan bahan ajar pembelajaran berdiferensiasi berbasis kearifan lokal Kabupaten Pekalongan mata pelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Teknologi dan Multidisiplin Ilmu (SEMNASTEKMU)*, 2(2), 341–352. <https://doi.org/10.51903/semnastekmu.v2i1.188>
- Wahyuni, E., & Fitriana, F. (2021). Implementasi model pembelajaran project based learning (PjBL) dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan agama Islam SMP Negeri 7 Kota Tangerang. *Jurnal Kajian Islam dan Pendidikan Tadarus Tarbawy*, 3(1), 320–327. <https://doi.org/10.31000/jkip.v3i1.4262>