

## **Peningkatan Kreativitas Siswa Kelas IV SD Negeri Panggung Lor melalui Pembelajaran Berbasis Proyek Berbantu *Pop Up Book***

**Baharudin Nugraha Putra<sup>1</sup>, Henry Januar Saputra<sup>2</sup>, Catur Prasetiawati<sup>3</sup>, Deny Susilowati<sup>4</sup>**

<sup>1,2</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Pendidikan Profesi Guru, Universitas PGRI Semarang, 50125

<sup>3,4</sup>SD Negeri Panggung Lor, Semarang Utara, 50177

[Email: baharudinnugraha@gmail.com](mailto:baharudinnugraha@gmail.com)

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran IPA kelas IV SD Negeri Panggung Lor Semarang dengan Pembelajaran berbasis Proyek. Subjek penelitian dalam penelitian ini yaitu siswa kelas IV SD Negeri Panggung Lor Semarang yang berjumlah 29 siswa dan subyek pelaku tindakan adalah peneliti sebagai guru. Metode pengumpulan data menggunakan observasi, tes, dokumentasi. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari 2 siklus dengan tahapan perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan peneliti pada kelas IV dapat disimpulkan bahwa, penerapan Pembelajaran berbasis Proyek dapat meningkatkan kreativitas siswa kelas IV SD Negeri Panggung Lor Semarang. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan kreativitas siswa kelas IV meningkat secara berturut-turut dari pra siklus sampai siklus II yaitu 37 %; 54%; dan 86%.

**Kata kunci :** Kreativitas, Model Project Based Learning, *Pop Up Book*

### **ABSTRACT**

*This research aims to enhance students' creativity in the fourth-grade science learning at Panggung Lor Public Elementary School in Semarang through Project-Based Learning. The subjects of this study were 29 fourth-grade students at Panggung Lor Public Elementary School, and the action performer was the researcher as the teacher. Data collection methods included observation, tests, and documentation. This study adopted a Classroom Action Research (CAR) design consisting of two cycles with stages of planning, action, observation, and reflection. The results of the classroom action research conducted by the researcher in the fourth-grade class concluded that the implementation of Project-Based Learning could enhance the creativity of the fourth-grade students at Panggung Lor Public Elementary School in Semarang. This can be seen from the successive improvement in creativity from the pre-cycle to the second cycle, which were 37%, 54%, and 86% respectively.*

**Keywords:** Creativity, Project-Based Learning Model, Pop-Up Book.

### **1. Pendahuluan**

Pendidikan merupakan faktor penting dalam membentuk dan mengembangkan potensi siswa. Salah satu aspek yang perlu diperhatikan dalam proses pembelajaran adalah kreativitas siswa. Pada dasarnya setiap orang memiliki potensi kreatif dalam dirinya, tergantung bagaimana cara setiap individu akan mengembangkan dan menumbuhkan potensi kreatif tersebut. Kreativitas merupakan kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru, memecahkan masalah dengan cara yang inovatif, dan

berpikir secara kreatif. Kreativitas merupakan keterampilan siswa untuk memunculkan ide, cara, atau model yang baru untuk menyelesaikan suatu permasalahan (Astuti & Aziz, 2019). Kreativitas tidak harus menciptakan sesuatu yang baru dan belum pernah ada sebelumnya. Peserta didik dapat mencoba menyalurkan ide dengan membuat sesuatu yang menurutnya berbeda dari yang lain. Peserta didik dapat mencoba mengombinasikan data atau informasi yang

tersedia sebelumnya dan membuat sedikit perubahan pada karya yang dibuatnya.

Kreativitas belajar siswa dapat diukur berdasarkan lima indikator yaitu *fluency*, *flexibility*, *originality*, *elaboration*, dan *evaluation* (Ulinuha et al., 2021; Utami, 1999). Kelancaran berpikir (*fluency*) merupakan kemampuan siswa dalam memunculkan banyak pertanyaan, keluwesan berpikir (*flexibility*) merupakan kemampuan siswa dalam memunculkan penyelesaian dari sudut pandang yang berbeda-beda, keaslian (*originality*) merupakan kemampuan siswa dalam mencetuskan ide yang dimiliki, kerincian (*elaboration*) merupakan kemampuan siswa dalam memperinci detail-detail dari suatu objek, gagasan, atau situasi, dan evaluasi (*evaluation*) merupakan kemampuan untuk mengambil keputusan pada situasi yang terbuka (Agustiana et al., 2020). Indikator tersebut dapat digunakan untuk membedakan tingkatan kreativitas antara siswa satu dengan yang lainnya. Kreativitas siswa memiliki peranan penting untuk menyelesaikan suatu permasalahan yang dihadapi (Ernawati et al., 2019).

Hasil wawancara dengan Ibu Deny Susilowati, S.Pd. mengatakan bahwa model pembelajaran yang digunakan sudah bervariasi, mulai dari pembelajaran mandiri, kelompok sampai kepada metode penugasan. akibatnya siswa kurang diberi kesempatan untuk memikirkan dan mengembangkan potensi-potensi yang dimiliki dan akhirnya berdampak pada rendahnya kreativitas belajar siswa. Tidak semua siswa memiliki kemampuan berpikir yang sama, ada beberapa siswa mempunyai kemampuan berpikir yang lebih rendah dari pada siswa lainnya. Sehingga dalam kegiatan pembelajaran perlu menciptakan inovasi kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan mendorong anak untuk mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif yang lebih tinggi.

Sebagai upaya untuk mengoptimalkan kreativitas belajar siswa, maka diperlukan pelaksanaan pembelajaran yang tepat, salah satunya dengan penerapan model *Project Based Learning*. Langkah-langkah pendekatan *project based learning* menurut Hosnan (2014) adalah: 1.) Penentuan proyek, penentuan proyek dapat berupa tugas langsung atau dari permasalahan-

permasalahan yang harus diselesaikan; 2.) Perancangan langkah-langkah penyelesaian proyek, menyusun langkah-langkah kegiatan yang akan dalam penyelesaian tugas atau proyek; 3.) Penyusunan jadwal pelaksanaan proyek meliputi penyusunan jadwal sesuai langkah-langkah untuk menyelesaikan tugas atau proyek yang telah ditentukan sebelumnya; dan 4.) Penyelesaian proyek dengan fasilitas dan monitoring guru. Jalaluddin (2016) menyebutkan bahwa langkah-langkah pendekatan *project based learning* terdiri dari: 1.) Penentuan pertanyaan mendasar; 2.) Mendesain perencanaan proyek; 3.) Menyusun jadwal; 4.) Memonitor siswa dan kemajuan proyek; 5.) Menguji hasil; dan 6.) Mengevaluasi pengalaman.

Pelaksanaan pembelajaran dengan pendekatan *project-based learning* memiliki kelebihan yaitu mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, keterampilan meningkatkan motivasi belajar, meningkatkan keterampilan siswa dalam mengelola berbagai sumber belajar, mendorong siswa lebih aktif dalam belajar, menumbuhkan kolaborasi antar siswa, meningkatkan kemampuan komunikasi, melatih siswa dalam mengorganisasi sebuah proyek, meningkatkan keterampilan dalam manajemen waktu, dan pembelajaran menyenangkan (Fahrezi et al., 2020). Kelemahan pendekatan *project based learning* antara lain kondisi kelas sulit dikondisikan, sehingga kurang kondusif, siswa mengalami kesulitan dalam percobaan dan pengumpulan informasi, dan adanya kemungkinan siswa yang kurang aktif dalam kerja kelompok (Suciani et al., 2018).

Fatmawati (2011), siswa melalui proses desain proyek bukan hanya mengubah metode pengajaran dan lingkungan belajar tetapi juga mengadopsi metode baru dalam penilaian, seperti penilaian portofolio. Pengetahuan yang diperoleh menjadi lebih berarti dan kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik, karena pengetahuan itu bermanfaat baginya untuk lebih mengapresiasi lingkungan. Pembelajaran IPA di SD menekankan pada pemberian pengalaman belajar. Dalam melatih kemampuan-kemampuan proses dasar IPA dan sikap ilmiah, diperlukan suatu pembelajaran yang tidak hanya siswa berperan sebagai penerima namun siswa

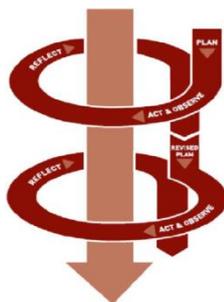
harus mengalami sendiri pengalamannya dalam memahami ilmu tersebut, sehingga pada akhirnya dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari siswa, selain itu pembelajaran IPA juga diarahkan untuk mengembangkan kemampuan berpikir siswa melalui permasalahan- permasalahan yang ada dalam kehidupan siswa sehingga siswa terbiasa untuk berpikir dan bersikap ilmiah.

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti ingin melakukan penelitian mengenai “Peningkatan Kreativitas Siswa Kelas IV Sd Negeri Panggung Lor Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek Berbantu *Pop Up Book*”.

## 2. METODE PELAKSANAAN

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Sani (2012) penelitian tindakan kelas (*classroom action*) merupakan suatu penelitian yang diaplikasikan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas dengan maksud memperbaiki proses belajar. Dalam penelitian ini, proses yang diperbaiki adalah model pembelajaran yang diterapkan di kelas sehingga mampu meningkatkan kreativitas belajar siswa. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Panggung Lor, Kecamatan Semarang Utara. Waktu penelitian ini dilaksanakan terhitung sejak bulan Juli sampai dengan Agustus 2023. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV di SD Negeri Panggung Lor yang berjumlah 29 orang dengan jumlah laki-laki 17 orang dan perempuan 12 orang.

Model PTK yang digunakan yaitu spiral dari Kemmis dan MC Taggart. Prosedur penelitian terdiri dari 2 siklus dimana masing-masing siklus terdapat 3 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan dan pengamatan, dan refleksi. Prosedur penelitian secara rinci dapat dilihat pada Gambar 1.



**Gambar 1.** PTK Model Spiral Stephen Kemmis dan Robin Mc. Taggart

|  |
|--|
| <p><b>Kegiatan Inti</b></p> <p><b>Pengajaran Topik C: Bagaimana Wujud Benda Berubah?</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menjelaskan mengenai wujud benda dan perubahannya.</li> <li>2. Guru bertanya tentang wujud- wujud benda dan perubahannya.</li> <li>3. Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok.</li> <li>4. Peserta didik mengerjakan LKPD.</li> <li>5. Peserta didik mempresentasikan hasil pekerjaan kelompok mereka.</li> <li>6. Peserta didik mengerjakan lembar evaluasi.</li> </ol>  |
| <p><b>Proyek Pembelajaran</b></p> <p><b>Proyek Belajar</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru beserta peserta didik mempersiapkan alat dan bahan untuk membuat proyek pop up book.</li> <li>2. Guru membagi peserta didik dalam 7 kelompok.</li> <li>3. Masing- masing kelompok mendapatkan materi yang berbeda.</li> <li>4. Guru mendampingi peserta didik dalam pembuatan pop up book.</li> <li>5. Peserta didik mempresentasikan hasil kerja kelompok mereka.</li> <li>6. Guru memberikan kritikan dan apresiasi kepada kelompok yang melakukan presentasi.</li> </ol> <p><b>Kegiatan Penutup</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberikan refleksi</li> <li>2. Siswa dapat menyimpulkan isi materi pada pembelajaran hari ini.</li> <li>3. Siswa mengkomunikasikan kendala yang dihadapi dalam mengikuti pembelajaran hari ini.</li> <li>4. Siswa mempresentasikan tugas</li> <li>5. Guru Bersama siswa menutup kegiatan dengan doa dan salam.</li> </ol> |

**Gambar 2.** Modul Ajar

Berdasarkan gambar 2, langkah- langkah *project-based learning* berbantu media *Pop up Book* untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa dengan materi perubahan wujud benda terdiri dari : 1.) Pembelajaran dimulai dengan pertanyaan “Mengapa es batu dapat mencair jika diletakan di tempat terbuka?”; 2.) Merencanakan proyek pembuatan *Pop up Book* tentang perubahan wujud benda; 3.) Menyusun jadwal aktivitas selama proses pembuatan *Pop Up Book* tentang perubahan wujud benda; 4.) Mengawasi jalannya proses pembuatan *Pop Up Book* tentang perubahan wujud benda; dan 5.) Penilaian pada hasil *Pop Up Book* tentang perubahan wujud benda; dan 6.) Mengevaluasi hasil percobaan perpindahan panas, pada akhir proses pembelajaran dilakukan refleksi terhadap aktivitas percobaan perpindahan panas.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu non-tes (observasi). Instrumen berupa lembar observasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif komparatif yaitu teknik yang digunakan untuk membandingkan kreativitas belajar dari pra-siklus, siklus I dan siklus II. Kisi-kisi pengukuran kreativitas belajar siswa secara rinci disajikan dalam Tabel 1.

**Tabel 1.** Kisi-Kisi Pengukuran Kreativitas Belajar

**3. Hasil dan Pembahasan**

Peningkatan kreativitas belajar siswa kelas IV diupayakan dengan pemberian tindakan berupa pendekatan *project based learning*. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan dua siklus, yakni siklus 1 dan siklus 2. Setiap siklus terdiri dari 3 tahap yaitu: tahap perencanaan, tahap pelaksanaan

Tahap ke-2 yaitu implementasi perangkat pembelajaran yang telah disiapkan. Proses pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan akan diobservasi oleh teman sejawat. Observasi dilakukan untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran apakah sudah sesuai dengan perangkat pembelajaran yang telah dirancang

| No | Kriteria Kreativitas Belajar   | Kegiatan  | Skor |
|----|--------------------------------|---|------|
| 1  | Keterampilan Berfikir Lancar   | Peserta didik mampu mengidentifikasi masalah tentang perubahan wujud benda                              | 1    |
|    |                                | Peserta didik mampu membuat pertanyaan tentang perubahan wujud benda                                    | 1    |
| 2  | Keterampilan berpikir luwes    | Peserta didik mampu merumuskan masalah tentang perubahan wujud benda                                    | 1    |
|    |                                | Peserta didik mampu membuat hipotesis tentang perubahan wujud benda                                     | 1    |
| 3  | Keterampilan berpikir orisinal | Peserta didik mampu bekerjasama dalam kelompok diskusi  | 1    |
|    |                                | Peserta didik mampu menyusun jadwal penyelesaian proyek tentang perubahan wujud benda                   | 1    |
| 4  | Keterampilan mengelaborasi     | Peserta didik mampu mengumpulkan informasi dari berbagai sumber/referensi tentang perubahan wujud benda | 1    |
|    |                                | Peserta didik mampu menganalisis data yang telah berhasil dikumpulkan tentang perubahan wujud benda     | 1    |
| 5  | Keterampilan menilai           | Peserta didik mampu mempresentasikan hasil proyek tentang proses perubahan wujud benda                  | 1    |
|    |                                | Peserta didik mampu membuat kesimpulan dari hasil proyek tentang proses perubahan wujud benda           | 1    |

serta observasi, dan tahap refleksi. Tahap 1 yaitu tahap perencanaan tindakan yang diawali dengan menyusun perangkat pembelajaran materi perubahan wujud benda 2. Perangkat pembelajaran yang disiapkan pada tahap 1 yaitu terdiri dari modul ajar, materi, media pembelajaran, lembar kegiatan peserta didik (LKPD) dan evaluasi. Modul ajar disusun berdasarkan materi perubahan wujud benda. LKPD disusun untuk memberikan kegiatan kelompok yang akan dilakukan dalam mempelajari Materi Perubahan wujud benda.

sebelumnya. Penilaian kesesuaian pelaksanaan pembelajaran dengan perangkat pembelajaran yang telah disusun menggunakan lembar observasi. Selain itu, observasi dilakukan untuk memudahkan evaluasi dalam pelaksanaan pembelajaran selanjutnya. Kegiatan pembelajaran berisi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Tahap pertama yang akan dilakukan dalam pembelajaran dengan pendekatan *project based learning* yaitu tahap pendahuluan. Pada tahap pendahuluan peserta didik bersama guru melakukan doa pembuka pembelajaran dan

dilanjutkan guru melakukan presensi kehadiran peserta didik. Guru melanjutkan dengan melakukan apresepsi pembelajaran serta menyampaikan tujuan pembelajaran.

Tahap yang kedua yaitu tahap kegiatan inti. Pada tahap ini guru menyampaikan materi yang akan dipelajari, dalam pelaksanaan pembelajaran guru bertugas sebagai fasilitator yang memfasilitasi peserta didik untuk mampu melaksanakan pembelajaran dengan kreativitas melalui 10 tahapan, yaitu 1.) Mengidentifikasi masalah tentang perubahan wujud benda; 2.) Membuat pertanyaan terkait perubahan wujud benda; 3.) Merumuskan masalah tentang perubahan wujud benda; 4.) Membuat hipotesis tentang perubahan wujud benda; 5.) Bekerjasama dalam kelompok diskusi; 6.) Menyusun jadwal penyelesaian proyek tentang perubahan wujud benda; 7.) Mengumpulkan informasi dari berbagai sumber/referensi tentang perubahan wujud benda; 8.) Menganalisis data yang telah berhasil dikumpulkan tentang perubahan wujud benda; 9.) Mempresentasikan hasil proyek perubahan wujud benda; dan 10.) Membuat kesimpulan dari hasil proyek perubahan wujud benda. Kegiatan pembelajaran tersebut melatih siswa untuk mampu membuat pertanyaan, merencanakan proyek pembuatan *Pop Up Book* tentang perubahan wujud benda, menyusun jadwal aktivitas selama proses pembuatan *Pop Up Book* tentang perubahan wujud benda, mengawasi jalannya proses pembuatan *Pop Up Book* tentang perubahan wujud benda, melakukan penilaian hasil percobaan proses perpindahan panas, dan mengevaluasi hasil percobaan perpindahan panas dengan memberikan kesimpulan.

Tahap ketiga yaitu tahap refleksi. Tahap refleksi dilakukan setelah pelaksanaan

pembelajaran selesai. Pada tahap ini peserta didik dan guru secara bersama-sama melakukan refleksi terhadap kegiatan proyek pembuatan *Pop Up Book* tentang perubahan wujud benda dan hasil proyek yang dilakukan. Kemudian menyimpulkan hasil pembelajaran yang telah dilakukan. Untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari maka diberikan soal sebagai bentuk evaluasi pembelajaran. Untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran guru tidak lupa untuk melaksanakan doa bersama yang dipimpin oleh salah satu peserta didik.

Kelemahan yang terjadi pada pembelajaran siklus 1 yaitu pelaksanaan pembelajaran belum maksimal, guru belum sepenuhnya menjadi fasilitator, terdapat empat siswa yang tidak fokus dalam mengumpulkan data melalui pengamatan pada kegiatan percobaan proses Perubahan wujud benda. Selain itu, terdapat 6 siswa pada saat mengumpulkan data melalui pengamatan tidak bekerjasama dengan kelompok, sehingga konsep pembelajaran berpusat pada siswa belum dapat terlaksana dengan baik.

Berdasarkan pada hasil evaluasi kegiatan pembelajaran siklus 1, maka pada pelaksanaan pembelajaran siklus 2 guru sudah mampu menjadi fasilitator pada proses pembelajaran. Guru jauh lebih siap dalam pelaksanaan pembelajaran. Pada siklus 2 kegiatan pembelajaran diberikan aturan agar pembelajaran yang dilakukan dapat menjaga kondisi kelas tetap kondusif. Pada siklus 2 peserta didik telah terlibat dalam proses pembelajaran, serta dapat bekerjasama dengan kelompok masing-masing. Hasil penelitian kreativitas belajar siswa pra siklus, siklus 1 dan siklus 2, secara rinci disajikan melalui [Tabel 2](#).

| Skor kreativitas | Kriteria | Pra Siklus |       | Siklus 1 |       | Siklus 2 |       |
|------------------|----------|------------|-------|----------|-------|----------|-------|
|                  |          | F          | %     | F        | %     | F        | %     |
| 8-10             | Tinggi   | 10         | 34,48 | 14       | 48,28 | 20       | 68,97 |
| 5-7              | Sedang   | 8          | 27,58 | 9        | 31,03 | 7        | 24,14 |
| 2-4              | Rendah   | 11         | 37,94 | 6        | 20,69 | 2        | 6,89  |
| Jumlah           |          | 29         | 100   | 29       | 100   | 29       | 100   |

[Tabel 2](#). Distribusi Frekuensi Kreativitas Belajar Siswa Pra Siklus, Siklus I, Siklus II

Berdasarkan pada Tabel 2 dapat dilihat bahwa pada tahap prasiklus terdapat 10 peserta yang memiliki kriteria kreativitas tinggi dengan presentase 34,48% dari 29 siswa, pada tahap siklus I terdapat 14 siswa yang memiliki kriteria kreativitas tinggi dengan presentase 48,28% dari 29 siswa, dan pada siklus II terdapat 20 siswa yang memiliki kriteria kreativitas tinggi dengan presentase 68,97% dari 29 siswa. Peningkatan kreativitas belajar siswa disebabkan karena pemberian tindakan berupa pembelajaran yang didesain dengan menggunakan pendekatan *project based learning*. Hal tersebut didukung dengan hasil kreativitas belajar yang diperoleh setelah memakai desain pembelajaran pendekatan *project based learning* bahwa terdapat penambahan sebanyak tiga siswa dengan kategori kreativitas belajar tinggi pada siklus I dan penambahan sebanyak tiga siswa dengan kategori kreativitas belajar tinggi pada siklus II. Upaya yang dilakukan dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa yaitu dengan memberi tindakan pembelajaran menggunakan pendekatan *project based learning*.

Pendekatan *project based learning* berbantu media *Pop up Book* untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa dengan materi perubahan wujud benda Menggunakan langkah- langkah sebagai berikut : 1.) Pembelajaran dimulai dengan pertanyaan “Mengapa es batu dapat mencair jika diletakan di tempat terbuka?”; 2.) Merencanakan proyek pembuatan *Pop up Book* tentang perubahan wujud benda; 3.) Menyusun jadwal aktivitas selama proses pembuatan *Pop Up Book* tentang perubahan wujud benda; 4.) Mengawasi jalannya proses pembuatan *Pop Up Book* tentang perubahan wujud benda; dan 5.) Penilaian pada hasil *Pop Up Book* tentang perubahan wujud benda; dan 6.) Mengevaluasi hasil percobaan perpindahan panas, pada akhir proses pembelajaran dilakukan refleksi terhadap aktivitas percobaan perpindahan panas.

Pemantapan peningkatan kreativitas belajar siswa dilakukan dengan pemberian tindakan yang sama yaitu menggunakan pendekatan *project based learning* dengan materi berikutnya pada siklus II. Terlihat bahwa pada siklus II kreativitas belajar siswa dengan kategori tinggi terdapat 20 siswa. Kreativitas belajar mengalami peningkatan karena ada pemberian tindakan. Peningkatan kreativitas belajar siswa disebabkan karena pemberian tindakan sama dengan sebelumnya sehingga siswa mulai terbiasa dengan kegiatan pembelajaran dilakukan.

Penerapan pembelajaran *project based learning* yang didesain dengan menggunakan media pembelajaran dan strategi pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan kreativitas siswa (Bahrudin et al., 2018). Peningkatan kreativitas belajar siswa sejalan dengan hasil penelitian yang dilaksanakan Natty et al. (2019) yang menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kreativitas dan hasil belajar melalui model pembelajaran *project-based learning* pada siswa kelas 3 SD. Temuan lain disampaikan Lydiati (2019) bahwa terdapat peningkatan kreativitas peserta didik dalam menyelesaikan permasalahan pada materi statistik dengan menggunakan model *project-based learning* berbasis *science, technology, engineering, and mathematics* (PjBL-STEM), dimana penggunaan model tersebut dapat melatih siswa untuk menghasilkan ide-ide kreatif melalui penalaran, melakukan asosiasi, serta mengungkapkan kembali pengetahuan yang dimiliki sebelumnya untuk menyelesaikan masalah.

Hasil penelitian Sari et al. (2019) menyimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *project-based learning* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada kategori sedang. Sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Yani dan Taufik (2020) yang menyimpulkan bahwa penerapan model *project-based learning* pada pembelajaran tematik terpadu

dapat membuat siswa lebih kreatif, percaya diri, dan mampu bekerja mandiri atau berkelompok dalam menyelesaikan suatu proyek.

Peningkatan kreativitas belajar siswa dalam penelitian ini disebabkan oleh esensi dari pendekatan *project based learning* yakni lebih melibatkan siswa aktif dalam proses pembelajaran, siswa bekerja sama dengan membentuk kelompok dalam memecahkan masalah serta menghasilkan suatu proyek dalam proses pembelajaran. Pendekatan *project based learning* merupakan pendekatan inovatif yang memfokuskan pada belajar kontekstual melalui kegiatan yang kompleks. Kegiatan kompleks berdasarkan pada pertanyaan dan permasalahan yang sangat menantang dan menuntut siswa untuk merancang, memecahkan masalah, membuat keputusan serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja secara mandiri.

Pendekatan *project based learning* difokuskan dalam pemecahan masalah yang menjadi tujuan utama dari proses belajar, sehingga dapat memberikan pembelajaran yang lebih bermakna karena dalam belajar tidak hanya mengerti apa yang dipelajari tetapi membuat peserta didik menjadi tahu apa manfaat dari pembelajaran tersebut untuk lingkungan sekitarnya. Selain itu, Kelebihan pendekatan *project based learning* adalah: 1.) Menumbuhkan kemandirian siswa; 2.) Memiliki tanggung jawab yang besar untuk pembelajaran mereka sendiri; 3.) Mengembangkan keterampilan dalam pemecahan masalah; dan 4.) Memperluas akses untuk belajar.

Berdasarkan paparan tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan kreativitas belajar siswa kelas IV yang diupayakan dengan pendekatan *project based learning*. Tetapi dalam pelaksanaannya penelitian terdapat temuan dalam penerapan pendekatan *project based learning* pada siswa SD terdapat keterbatasan, yaitu siswa sulit untuk dikondisikan dalam pengerjaan proyek, pengerjaan proyek yang memakan

waktu lama, pembagian tugas proyek yang masih kurang seimbang karena terdapat siswa yang tidak ikut mengerjakan tugas proyek, dan pengerjaan tugas proyek masih bergantung oleh guru. Diharapkan untuk peneliti lain melakukan penelitian mengenai peningkatan kreativitas pada jenjang yang berbeda dan tema pembelajaran yang beragam.

#### 4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan oleh peneliti di kelas IV SDN Panggung Lor, Kecamatan Semarang utara dapat disimpulkan bahwa: 1.) Terdapat peningkatan kreativitas belajar siswa kelas IV yang diupayakan dengan pendekatan *project based learning*, didukung dengan hasil oleh hasil kreativitas belajar siswa pada siklus 1 yang menunjukkan terdapat 48,28% dari 29 siswa memiliki kriteria kreativitas tinggi mengalami peningkatan menjadi 68,97% dari 29 siswa memiliki kriteria kreativitas tinggi pada siklus 2; 2.) Upaya peningkatan kreativitas belajar siswa dengan pendekatan *project based learning* diupayakan dengan menggunakan langkah: 1.) Pembelajaran dimulai dengan pertanyaan “Mengapa es batu dapat mencair jika diletakan di tempat terbuka?”; 2.) Merencanakan proyek pembuatan *Pop up Book* tentang perubahan wujud benda; 3.) Menyusun jadwal aktivitas selama proses pembuatan *Pop Up Book* tentang perubahan wujud benda; 4.) Mengawasi jalannya proses pembuatan *Pop Up Book* tentang perubahan wujud benda; dan 5.) Penilaian pada hasil *Pop Up Book* tentang perubahan wujud benda; dan 6.) Mengevaluasi hasil percobaan perpindahan panas, pada akhir proses pembelajaran dilakukan refleksi terhadap aktivitas percobaan perpindahan panas. Pada akhir proses pembelajaran melakukan refleksi terhadap aktivitas percobaan perubahan wujud benda. Saran bagi peneliti selanjutnya yang ingin meningkatkan kreativitas siswa dalam membuat karya yaitu peneliti harus

menggunakan variasi media pembelajaran pendukung yang lebih inovatif untuk menstimulus siswa dalam menemukan ide baru sehingga dapat menghasilkan karya.

### Daftar Pustaka

- Agustiana, I. G. A. T., Agustini, R., Ibrahim, M., & Tika, I. N. (2020). Efektivitas model OPPEMEI untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif mahasiswa. *Journal of Education Technology*, 4(2), 150–160. <https://doi.org/10.23887/jet.v4i2.25343>
- Astuti, R., & Aziz, T. (2019). Integrasi pengembangan kreativitas anak usia dini di TK Kanisius Sorowajan Yogyakarta. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 294–302. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.99>
- Ernawati, M., Muhammad, D., Asrial Asrial, & Muhaimin Muhaimin. (2019). Development of creative thinking skill instruments for chemistry student teachers in Indonesia. *International Journal of Online and Biomedical Engineering (IJOE)*, 15(14), 21–30. <https://doi.org/10.3991/ijoe.v15i14.11354>
- Fahrezi, I., Taufiq, M., Akhwani, A., & Nafia'ah, N. (2020). Meta-analisis pengaruh model pembelajaran project based learning terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(3), 408–415. <https://doi.org/10.23887/jippg.v3i3.28081>
- Fatmawati, B. 2011. Pembelajaran Berbasis Proyek Untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kreatif Mahasiswa. *Jurnal Pengajaran MIPA* 16(2).
- Hosnan, M. (2014). Pendekatan saintifik dan kontekstual dalam pembelajaran abad 21. Bogor Ghalia Indonesia.
- Jalaluddin, J. (2016). Model-model pembelajaran dan implementasi dalam RPP. Media Mutiara Lentera.
- Lydiati, I. (2019). Enhancing the creativity of students in statistics materials through the PjBL-STEM learning model class XII MIPA 6 SMA Negeri 7 Yogyakarta. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 4(2), 51–60. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v4i2.94>
- Natty, R. A., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2019). Peningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran project based learning di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(4), 1082–1092. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i4.262>
- Sani, R. dan Sudiran. 2012. Penelitian Tindakan Kelas. Medan Citapustaka
- Sari, S. P., Manzilatusifa, U., & Handoko, S. (2019). Penerapan Model Project Based Learning (PjBL) untuk meningkatkan kemampuan berfikir kreatif peserta didik. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ekonomi Akuntansi*, 5(2), 119–131. <http://jurnal.fkip.unla.ac.id/index.php/jp2ea/article/view/329>
- Suciani, T., Lasmanawati, E., & Rahmawati, Y. (2018). Pemahaman model pembelajaran sebagai kesiapan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) mahasiswa program studi pendidikan tata boga. *Media Pendidikan, Gizi, Dan Kuliner*, 7(1), 76–81. <https://doi.org/10.17509/boga.v7i1.11599>
- Ulinnuha, R., Waluya, S. B., & Rochmad, R. (2021). Creative thinking ability with open-ended problems based on self-efficacy in Gnomio blended learning. *Unnes Journal of Research Mathematics Education*, 10(1), 20–25. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujmer/article/view/34277>
- Yani, L., & Taufik, T. (2020). penerapan model project based learning dalam pembelajaran tematik terpadu di kelas V sekolah dasar (studi literatur). *E-Jurnal Inovasi Pembelajaran SD*, 8(9), 70–82. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i1.17174>