



Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) untuk Meningkatkan Kreativitas pada Pembelajaran IPAS Siswa Kelas IV SDN 02 Tebaban

Mita Juliana | Universitas Hamzanwadi

Najmul Hadi | Universitas Hamzanwadi

Farhana Muhammad | Universitas Hamzanwadi

*Corresponding Author: mita1999.mj@gmail.com

Abstract

Based on the results of previous observations, it is known that the low level of student creativity and the application of learning models that are not appropriate for subjects IPAS. This study aims to determine the application of the PjBL model in learning IPAS with a focus on making maps and Pop Up Book media for Indonesian cultural diversity, and how this model can increase the creativity of fourth grade students at SDN 02 Tebaban. The research method used in this study was classroom action research (CAR) in class IV with a total of 18 students. The data collection technique used was a test using a rubric for assessing student creativity. The data analysis used was descriptive qualitative analysis and descriptive statistical data analysis. Qualitative descriptive analysis techniques are used to analyze data in the form of information in the form of sentences. Meanwhile, descriptive statistical data analysis is used to analyze quantitative data in the form of numbers, namely from the assessment of student creativity. Based on the results of data analysis obtained by the creativity of students in the first cycle, the score was 77.8% in the creative category and increased in the second cycle, which was 88.9% in the very creative category. Thus, the project based learning model can increase the creativity of students at SDN 02 Tebaban.

Keywords: Project Based Learning Model, Creativity, IPAS.

Abstrak

Berdasarkan hasil observasi sebelumnya diketahui bahwa rendahnya tingkat kreativitas siswa serta penerapan model pembelajaran yang kurang tepat pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan model PjBL pada pembelajaran IPAS dengan fokus materi pembuatan peta maupun media Pop Up Book keanekaragaman budaya Indonesia, dan bagaimana model ini dapat meningkatkan kreativitas siswa kelas IV SDN 02 Tebaban. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) di kelas IV dengan jumlah 18 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes menggunakan rubrik penilaian kreativitas siswa. Analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif kualitatif dan analisis data statistik deskriptif. Teknik analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk menganalisis data berupa informasi dalam bentuk kalimat. Sedangkan, analisis data statistik deskriptif digunakan untuk menganalisis data kuantitatif yang berupa angka-angka, yaitu dari penilaian kreativitas siswa. Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh kreativitas siswa pada siklus I skor 77,8% dengan kategori kreatif dan meningkat pada siklus II memperoleh 88,9% dengan kategori sangat kreatif. Dengan demikian, model project based learning dapat meningkatkan kreativitas siswa di SDN 02 Tebaban.

Kata Kunci: Model Project Based Learning, Kreativitas, IPAS.

PENDAHULUAN

Abad 21 disebut sebagai abad pengetahuan atau abad revolusi industri 4.0. Pada abad ini terjadi perubahan dalam berbagai bidang. Salah satunya adalah bidang pendidikan. Pada pembelajaran abad 21 setiap individu dituntut memiliki kemampuan 4C yaitu: *communication, collaboration, creativity and innovation*, dan *critical thinking skills and problem solving* (Erdogan, 2019). *Communication* (komunikasi) artinya adanya interaksi antar para pelaku pendidikan, *collaboration* (kolaborasi) diartikan siswa mampu bekerjasama dengan teman dalam kelompok, masyarakat dan lingkungan, *creativity* (kreativitas) *and innovation* (inovasi) diartikan sebagai kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru dan memberikan inovasi baru, dan *critical thinking* (berpikir kritis) *and problem solving* (pemecahan masalah) artinya kemampuan seseorang dalam mengungkapkan, menganalisa dan menuntaskan masalah.

Revolusi industri 4.0 merupakan sebuah tantangan yang harus dihadapi bersama bahkan di semua aspek kehidupan tak terkecuali pendidikan. Pendidikan saat ini juga menerapkan kurikulum merdeka, hal ini menunjukkan bahwa kurikulum pendidikan yang selama ini digunakan di Indonesia belum mampu meningkatkan kompetensi siswa secara signifikan. Itulah mengapa, Menteri Nadiem Makarim mulai melakukan pembaharuan dengan mewujudkan Kurikulum Merdeka Belajar. Kurikulum merdeka merupakan salah satu solusi untuk menjawab tantangan pendidikan abad di era 4.0. Tantangan pendidikan di era 4.0 mencakup perubahan pola pikir, perubahan cara belajar, perubahan cara bertindak sebagai upaya untuk terus berinovasi serta mengembangkan kreativitas di berbagai bidang. Untuk menjawab tantangan ini, dibutuhkan kolaborasi antara semua pihak, baik pemerintah, pendidik, siswa, orang tua, dan komunitas. Salah satunya dengan menitikberatkan pada kebutuhan akan kreativitas siswa dan inovasi yang lebih tinggi.

Kreativitas merupakan suatu tuntutan pendidikan. Dalam konteks pendidikan, penting bagi siswa untuk memiliki kreativitas yang berkembang sehingga mereka dapat menjadi individu yang inovatif dan mampu beradaptasi dalam masyarakat yang terus berkembang. Potensi kreatif pada dasarnya dimiliki oleh setiap siswa, karena mereka memiliki ciri sebagai individu kreatif misalnya: rasa ingin tahu yang besar, senang bertanya, imajinasi yang tinggi, berani menghadapi resiko dan lain sebagainya. Adapun menurut Satiadarma (dalam Indari, 2022:3), "kreativitas merupakan salah satu modal yang harus dimiliki siswa untuk mencapai prestasi belajar". Kreativitas siswa tidak seharusnya diartikan hanya sebagai kemampuan menciptakan sesuatu yang benar-benar baru, akan tetapi bisa juga mengkombinasikan ide-ide yang sudah ada kemudian diterapkan menjadi sesuatu yang berbeda dari yang ada sebelumnya. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi hal tersebut diantaranya guru, orang tua dan lingkungan. Gagasan kreatif yang muncul berguna bagi semua orang terbukti dengan pesatnya kemajuan teknologi dan informasi mempermudah aktivitas manusia. Semua itu merupakan salah satu hasil dari sebuah kreativitas. Di setiap sekolah banyak sekali ditemukan karakter siswa yang berbeda-beda. Siswa yang kreatif biasanya dapat menunjukkan kemandiriannya dalam proses berpikir dan berani mengungkapkan pendapatnya di depan banyak orang. Ada banyak manfaat dari siswa yang dapat mengembangkan potensi kreatifnya dalam kehidupan nyata. Banyak sekolah yang telah melahirkan, menciptakan siswa yang lebih kreatif. Hal ini dapat disebabkan oleh hasil pengembangan sumber daya manusia dari hasil didikan orang tua, sehingga

sekolah hanya perlu mengembangkannya saja. Siswa yang kreatif mungkin sudah menguasai materi sebelum diberikan karena sudah memiliki kemampuan untuk mempelajari keterampilan konsep belajar lebih lanjut di luar kelas daripada penjelasan guru di dalam kelas 4.

Kreativitas siswa sangat perlu di kembangkan dalam pendidikan salah satunya adalah pada mata pelajaran IPAS yang harus memusatkan pembelajaran pada siswa (*student center*), siswa dapat memiliki kemampuan dalam investigasi dan pemecahan permasalahan sehingga dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran. Namun, banyak sekali permasalahan yang ditemukan akan berdampak kepada ketidaktercapainya tujuan dari pembelajaran terutama pada kelas IV SDN 02 Teaban mata pelajaran IPAS.

Ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) merupakan salah satu mata pelajaran yang menurut mayoritas siswa membosankan dan kurang menarik untuk di pelajari karena mata pelajaran ini membahas mengenai peristiwa-peristiwa sejarah, wawasan yang berkenaan dengan wilayah-wilayah, mempelajari budaya, suku, fenomena-fenomena alam, nilai-nilai, kepercayaan, struktur sosial, aktivitas-aktivitas ekonomi, organisasi politik, ekspresi-ekspresi dan spiritual, teknologi, dan benda-benda budaya. Salah satu faktor yang menyebabkan siswa kurang tertarik pada pembelajaran IPAS dapat muncul dari cara penyampaian materi ke siswa oleh guru, yakni kurang tepatnya penggunaan model pembelajaran yang digunakan.

Padahal IPAS sendiri diajarkan di sekolah dengan tujuan, siswa dapat mengembangkan dirinya melalui profil Pelajar Pancasila dan dapat mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu; berperan aktif dalam memelihara, menjaga, melestarikan lingkungan alam, mengelola sumber daya alam dan lingkungan dengan bijak; mengembangkan keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi, merumuskan hingga menyelesaikan masalah melalui aksi nyata; mengerti siapa dirinya, memahami bagaimana lingkungan sosial siswa berada, memaknai bagaimanakah kehidupan manusia dan masyarakat berubah dari waktu ke waktu; memahami persyaratan yang diperlukan siswa untuk menjadi anggota suatu kelompok masyarakat dan bangsa serta memahami arti menjadi anggota masyarakat bangsa dan dunia, sehingga siswa dapat berkontribusi dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan dirinya dan lingkungan di sekitarnya; dan mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep di dalam IPAS serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga dianggap penting untuk menerapkan pembelajaran IPAS berorientasi pada potensi kecerdasan siswa. Namun kenyataannya masih banyak siswa yang kurang minat terhadap mata pelajaran IPAS. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilaksanakan di SDN 02 Teaban, menunjukkan bahwa proses pembelajaran siswa kelas IV masih kurang optimal. Asumsi dasar yang menyebabkan kurang optimal adalah siswa sudah terbiasa melakukan kegiatan pembelajaran secara konvensional dan guru belum mengoptimalkan penggunaan strategi, metode, dan model pembelajaran sehingga saat kegiatan pembelajaran, siswa di kelas menjadi kurang aktif dan kreatif. Hal ini terlihat pada siswa yang teramati melalui kemampuan berfikir kreatif seperti kurang aktif dalam mengungkapkan pendapat, belum banyak mengungkapkan saran atau pertanyaan, kurang mampu menjelaskan permasalahan secara terperinci, kurang mampu menjawab pertanyaan ketika ditanya oleh guru. Permasalahan yang lainnya

adalah dalam proses pembelajaran, guru belum tepat menggunakan media pembelajaran dan guru juga tidak menerapkan suatu model pembelajaran berbasis proyek dalam kegiatan pembelajaran, sehingga siswa cenderung pasif dalam aktivitas belajar dan kurangnya kreativitas siswa dalam pembelajaran IPAS.

Berdasarkan permasalahan di atas perlunya model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam kegiatan pembelajaran terutama dalam pembelajaran IPAS. Salah satu model yang dapat mengatasi permasalahan diatas yaitu model *project based learning*. Pembelajaran *Project Based Learning* adalah sebuah model atau pendekatan pembelajaran yang inovatif, yang menekankan belajar kontekstual melalui kegiatan-kegiatan yang kompleks. "*Project Based Learning* adalah model pembelajaran yang mengorganisasi kelas dalam sebuah proyek" (Thomas dalam Fatmawati, dkk., 2022).

Model pembelajaran ini sangat cocok digunakan untuk mengembangkan kreativitas siswa. Mereka diajak untuk berpikir secara kreatif dalam merencanakan, merancang, dan menciptakan produk yang orisinal. Dalam proyek-proyek ini, siswa dihadapkan pada tantangan yang membutuhkan pemikiran kreatif dan pemecahan masalah yang inovatif. Kolaborasi dalam proyek-proyek juga dapat menghasilkan solusi yang lebih kreatif dan memberikan pengalaman berharga dalam bekerja secara tim. Dengan mempelajari IPAS melalui proyek-proyek yang relevan dengan kehidupan sehari-hari, siswa dapat melihat bagaimana pengetahuan dan keterampilan yang mereka pelajari dapat diterapkan dalam situasi nyata. Ini membantu siswa mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam dan mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari. Sehingga model PjBL dapat meningkatkan minat belajar siswa dan tidak akan menjadi bosan, membuat suasana kelas menjadi menyenangkan dan siswa akan semangat dalam belajar sebab model pembelajaran ini menuntut siswa untuk berkelompok dan menghasilkan sebuah produk.

Dari uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang penerapan pembelajaran menggunakan model *Project Based Learning* SDN 02 Tebaban apakah berpengaruh terhadap kreativitas siswa. Sehingga peneliti mengambil judul "*Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) untuk Meningkatkan Kreativitas pada Pembelajaran IPAS Siswa Kelas IV SDN 02 Tebaban*".

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan model PjBL pada pembelajaran IPAS dengan fokus materi pembuatan peta maupun media Pop Up Book keanekaragaman budaya Indonesia, dan bagaimana model ini dapat meningkatkan kreativitas siswa kelas IV SDN 02 Tebaban.

METODE

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) atau *Classroom Action Research*. Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang dapat dilakukan dalam situasi prektis, dengan maksud memperbaiki situasi praktis (Setyosari, 2010:43). Penelitian tindakan kelas ini untuk memperbaiki dan meningkatkan profesionalisme guru sebagai pendidik dalam proses belajar mengajar di kelas dengan melihat berbagai indikator keberhasilan, proses dan hasil pembelajaran yang terjadi pada siswa. Sehingga, PTK adalah suatu pengamatan yang

menerapkan tindakan di dalam kelas dengan menggunakan aturan sesuai dengan metodologi penelitian yang dilakukan dalam beberapa periode atau siklus. Adapun menurut Soedarsono dalam Miyasa (2011:45) menyatakan bahwa, penelitian tindakan kelas terdapat beberapa tahapan yang lazim dilalui yaitu, perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan evaluasi, dan refleksi tindakan.

Subjek penelitian yaitu batasan penelitian dimana peneliti bisa menentukannya dengan benda, hal atau orang untuk melekatnya variabel penelitian (Suharsimi, 2016). Subjek dalam penelitian tindakan kelas ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN 02 Tebaban yang berjumlah 18 siswa, terdiri dari 6 siswa perempuan dan 12 siswa laki-laki. Penentuan subjek dalam penelitian ini dilakukan berdasarkan pada observasi awal penelitian.

Teknik pengumpulan data merupakan suatu langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data (Sugiyono, 2019). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah teknik tes. Teknik tes menggunakan rubrik penilaian kreativitas siswa yang digunakan untuk memperoleh data tentang kreativitas siswa selama mengikuti pembelajaran berlangsung pada pelajaran IPAS di kelas IV dari siklus 1-2 dengan indikator materi yang diajarkan. Dengan demikian, rubrik dapat digunakan untuk mengukur sejauh mana tingkat kreativitas belajar siswa sesuai dengan indikator kreativitas siswa yang telah ditetapkan pada setiap aspek kreativitas. Rubrik berisi berbagai aspek indikator kreativitas yang ingin dilihat pada siswa. Rubrik diisi oleh peneliti setelah melihat hasil kerja siswa dalam membuat *project*. Adapun pengisian rubrik yaitu dengan cara memberikan check list pada skor aspek kreativitas yang diamati sesuai dengan tingkat kemampuan siswa.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah analisis deskriptif dan analisis data statistik deskriptif. Teknik analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk menganalisis data berupa informasi dalam bentuk kalimat. Sedangkan, teknik analisis data statistik deskriptif digunakan untuk menganalisis data kuantitatif yang berupa angka-angka, yaitu dari penilaian kreativitas siswa.

Untuk menganalisis tingkat kreativitas siswa yaitu dengan cara menjumlah skor yang diperoleh siswa menjadi nilai siswa. Dapat dihitung menggunakan rumus:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Setelah nilai siswa diketahui, peneliti menjumlahkan nilai yang diperoleh siswa untuk memperoleh nilai rata-rata. Mulyasa menyatakan bahwa untuk menghitung rata-rata kelas dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah siswa tuntas}}{\text{jumlah siswa keseluruhannya}} \times 100$$

(Mulyasa, 2007)

Selanjutnya peneliti menilai kreativitas siswa dengan menggunakan kategori kriteria penilaian yang dimodifikasi dari Purwanto yang dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 1

Kategori Penilaian Tingkat Kreativitas Siswa

Angka	Kriteria
90-100	Sangat Kreatif
75-89	Kreatif
60-74	Cukup Kreatif
45-59	Kurang Kreatif
≤ 45	Sangat Kurang Kreatif

(Purwanto, 2008)

Tingkat kreativitas siswa yang diharapkan dalam pembelajaran adalah jika skor berada pada kategori kreatif atau sangat kreatif. Dengan demikian siswa dikatakan tuntas dalam kemampuan kreativitasnya apabila telah memperoleh nilai ≥ 75 yaitu kategori kreatif dan sangat kreatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setiap siswa dikatakan kreatif jika jumlah skor yang diperolehnya minimal mencapai nilai 75, kreativitas siswa diukur menggunakan hasil proyek membuat peta maupun *pop up book* tentang keanekaragaman budaya Indonesia terkait Suku, Bahasa, Rumah adat, Makanan khas, Senjata tradisional, dan Kesenian daerah (alat musik, tari) berdasarkan pulau yang didapatkan. Hal ini dilakukan pada setiap siklusnya, sehingga tingkat kreativitas siswa meningkat sesuai yang diharapkan. Maka dari itu penelitian dilakukan sebanyak II siklus, dengan demikian untuk mengetahui tingkat kreativitas pada setiap siklus dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2

Rekapitulasi Data Tingkat Kreativitas Siswa

Jumlah Siswa	Siklus	Jumlah siswa tuntas	Jumlah siswa tidak tuntas	Skor Terendah	Skor Tertinggi	% kreativitas klasikal	Kategori
18	I	14	4	9	14	77,8%	Kreatif
	II	16	2	10	14	88,9%	Sangat kreatif

Sumber: Data Primer yang diolah, 2023

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa tingkat kreativitas siswa secara klasikal melalui model *project based learning* dengan tema keanekaragaman budaya Indonesia diterapkan di kelas IV SDN 02 Tebaban mengalami peningkatan pada setiap siklusnya, dari siklus I dengan nilai 77,8% dalam kategori kreatif, kemudian mengalami peningkatan pada siklus II dengan nilai 88,9% dalam kategori sangat kreatif. Dari penjelasan tersebut jelas bahwa penerapan model *project based learning* mampu meningkatkan kreativitas belajar siswa di SDN 02 Tebaban.

Penerapan model PjBL pada pembelajaran IPAS materi keanekaragaman budaya Indonesia ternyata memberikan hasil yang menguntungkan. Siswa tidak hanya mengembangkan kreativitas mereka, tetapi juga memperoleh pemahaman yang lebih dalam tentang keanekaragaman budaya Indonesia, meningkatkan keterampilan analisis, serta memperkuat keterampilan komunikasi dan kolaborasi. Sehingga, model ini dapat menjadi strategi pembelajaran yang efektif untuk memperkaya pengalaman siswa dan meningkatkan partisipasi mereka dalam pembelajaran IPAS.

Hal ini sejalan dengan salah satu penelitian yang dilakukan oleh Surya, Relmasira & hardini (2018) yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Kreativitas Siswa Kelas III SD Negeri Sidorejo Lor 1 Salatiga” menyarankan bahwa perangkat lunak dari Pembelajaran Berbasis Proyek memperoleh pengetahuan versi panggilan untuk siswa untuk berpikir kreatif. Hal ini ditunjukkan melalui para siswa yang banyak bertanya, mengemukakan pendapat, dan menjawab pertanyaan guru.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis deskriptif dapat dijelaskan bahwa kreativitas siswa kelas IV SDN 02 Tebaban mengalami peningkatan dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek (PjBL). Hasil analisis data kreativitas siswa menunjukkan bahwa 77,8% meningkat pada siklus I, dan meningkat kembali menjadi 88,9% pada siklus II. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dapat meningkatkan kreativitas siswa kelas IV SDN 02 Tebaban.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2016). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Erdogan, V. (2019). Integrating 4C Skills of 21st Century into 4 Language Skills in EFL Classes. *International Journal of Education and Research*. 7 (11). 113-124.
- Fatmawati, F., Rindiani, G., Oktaviany, N., Syahril, S., & Noviyanti, S. (2022). *Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Project Based Learning pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V SD Negeri 34/I Teratai*. AS-SABIQUN, 4(2), 252-264.
- Indari, N. D. (2022). *Upaya Meningkatkan Kreatifitas Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA di Kelas IV SDN 331 Tanjung Kecamatan Bupon Kabupaten Luwu dengan Menggunakan Model Project Based Learning* (Doctoral dissertation, Universitas Cokroaminoto Palopo).
- Miyasa, I Wayan. (2011). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation (GI) Berbantuan Media Gambar untuk Meningkatkan Efektifitas Proses Pembelajaran dalam Mata Pelajaran PKn Pada Siswa Kelas X 1 SMA Negeri 1 Sukasada Tahun Ajaran 2010/2011*. Skripsi (tidak diterbitkan). Jurusan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, FIS Undiksa. Singaraja.
- Mulyasa. (2007). *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Purwanto. (2008). *Metodologi Penelitian Kuantitatif Untuk Psikologi Dan Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Setyosari, P. (2010). *Metode Pendidikan Dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana

- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Surya, A. P., Relmasira, S. C., & Hardini, A. T. A. (2018). Penerapan model pembelajaran *project based learning* (PjBL) untuk meningkatkan hasil belajar dan kreatifitas siswa kelas III SD Negeri Sidorejo Lor 01 Salatiga. *Jurnal Pesona Dasar*, 6(1).