

## **MENINGKATKAN KREATIVITAS BELAJAR DENGAN PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK (PROJECT BASED LEARNING) PADA SISWA KELAS V SDN 5 TALLUNGLIPU KABUPATEN TORAJA UTARA**

Weryanti Laen Langi'  
Universitas Kristen Indonesia Toraja  
[weryanti@ukitoraja.ac.id](mailto:weryanti@ukitoraja.ac.id)

### **ABSTRACT**

This study discusses Increasing Student Creativity in the Thematic subject of fifth grade students at SDN 5 Tallunglipu, North Toraja Regency with the Application of Project Based Learning Models. The purpose of this study was to increase the learning creativity of fifth grade students by implementing the Project-Based Learning Model in fifth grade at SDN 5 Tallunglipu, North Toraja Regency. The approach used is Classroom Action Research and consists of 2 cycles. Each cycle consists of 3 stages, namely planning, action and observation, reflection. The subjects of this study were fifth grade students at SDN 5 Tallunglipu, North Toraja Regency, for the 2022/2023 academic year, consisting of 15 male students and 16 female students. The focus of this research is the teacher's ability to apply or prohibit a Thematic material and students see learning creativity in understanding the material taught in the learning process. The research results obtained are that the application of a project-based learning model can increase student learning creativity in Thematic Theme 5 Ecosystem lessons, both in terms of teacher teaching, student learning activities and student learning creativity. This can be seen from the students' learning creativity, where in the first cycle it shows that maximum learning outcomes have not been achieved or the classical completeness of students' learning creativity only reaches 53.82% and learning incompleteness reaches 46.18%. In cycle II there was an increase because it was in the very creative category, the completeness of learning creativity had reached 86.81%, while the incompleteness reached 13.19%. From the results of the study it was stated that through the Application of Project-Based Learning Models Student Learning Creativity in thematic learning of class V SDN 5 Tallunglipu North Toraja district increased.

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

### **ABSTRAK**

Penelitian bertujuan untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa pada mata pelajaran Tematik kelas lima di SDN 5 Tallunglipu, Kabupaten Toraja Utara dengan Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas pembelajaran siswa kelas lima dengan menerapkan Model Pembelajaran Berbasis Proyek pada kelas lima di SDN 5 Tallunglipu, Kabupaten Toraja Utara. Pendekatan yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas dan terdiri dari 2 siklus. Setiap siklus terdiri dari 3 tahap, yaitu perencanaan, tindakan dan observasi, refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas lima di SDN 5 Tallunglipu, Kabupaten Toraja Utara, untuk tahun ajaran 2022/2023, yang terdiri dari 15 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan. Fokus dari penelitian ini adalah kemampuan guru untuk menerapkan atau melarang materi Tematik dan siswa melihat kreativitas pembelajaran dalam memahami materi yang diajarkan dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian yang diperoleh adalah bahwa penerapan model pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan kreativitas pembelajaran siswa pada tema Tematik 5 Ekosistem, baik dalam hal pengajaran guru, aktivitas pembelajaran siswa, dan kreativitas pembelajaran siswa. Hal ini dapat dilihat dari kreativitas pembelajaran siswa, di mana pada siklus pertama menunjukkan bahwa hasil

pembelajaran maksimum belum tercapai atau kelengkapan klasikal kreativitas pembelajaran siswa hanya mencapai 53,82% dan ketidaklengkapannya mencapai 46,18%. Pada siklus II terjadi peningkatan karena berada dalam kategori sangat kreatif, kelengkapan kreativitas pembelajaran telah mencapai 86,81%, sementara ketidaklengkapannya mencapai 13,19%. Dari hasil penelitian tersebut, disebutkan bahwa melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek, Kreativitas Pembelajaran Siswa pada pembelajaran Tematik kelas V SDN 5 Tallunglipu Kabupaten Toraja Utara meningkat.

Kata Kunci: *Kreativitas Siswa, Model Pembelajaran berbasis Proyek*

## PENDAHULUAN

Kreativitas sudah menjadi salah satu bagian penting percakapan peningkatan mutu pembelajaran, sehingga penekanan harus ditempatkan pada pengembangan proses pembelajaran yang kreatif, karena dengan meningkatnya kreativitas siswa, maka hasil belajar siswa tentunya juga dapat meningkat. Kreativitas dipandang sangat perlu ditingkatkan dalam sebuah proses pembelajaran demi tercapainya tujuan pendidikan yang lebih baik. UU 20 tahun 2003 tentang system pendidikan nasional, pasal 3 mengemukakan tujuan pendidikan yakni, “Mengembangkan potensi pada peserta didik agar menjadi manusia yang memiliki iman serta patuh terhadap Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Adapun Tujuan pendidikan adalah menjadikan manusia kreatif, dari segi kreativitas siswa dalam kegiatan pembelajaran. Kreativitas adalah hal yang berhubungan dengan penemuan sesuatu, atau mengenai hal yang menghasilkan sesuatu yang baru dengan menggunakan sesuatu yang telah ada. Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan sesuatu yang baru dari sebuah ide, dan ide yang dimilikinya akan menghasilkan sesuatu yang berguna<sup>1</sup>. Kreativitas belajar penting untuk ditanamkan pada siswa sejak di kecil, karena siswa yang mempunyai kemampuan kreativitas belajar dapat menyelesaikan masalah baik di lingkungan keluarga, sekolah, atau masyarakat.

Setiap individu telah memiliki tingkat kreativitas yang berbeda. Kreativitas ini sudah ada sejak individu lahir, dan tidak ada orang yang tidak memilikinya. Sebagian orang tidak peduli dengan hal ini, dan mereka tidak tahu bagaimana memikirkannya untuk mengelola bakat kreatif itu<sup>2</sup>. Hal tersebut tentunya merupakan masalah dalam dunia pendidikan khususnya bagi peserta didik. Untuk itu, guru harus berusaha memecahkan masalah tersebut. Hasil ini sejalan dengan penelitian terdahulu bahwa peserta didik diharapkan untuk dapat bertanggung jawab, kreatif, percaya diri serta selalu aktif dalam aktivitas belajar, sehingga pembelajaran tidak hanya mengarah kepada pendidik tetapi juga keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar mengajar<sup>3</sup>. Tugas pendidik hanya menjadi pembimbing, memfasilitasi dan bukan satu-satunya media bagi siswa, hal ini dilakukan agar siswa dapat melatih dan mengembangkan kemampuan, pengetahuan dan kreativitas yang ada dalam diri siswa. Pendidik juga perlu menciptakan ruang kelas dan situasi belajar yang memberikan banyak peluang bagi peserta didik

---

<sup>1</sup> Kristin, F. 2016. Analisis Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*, 2(1).

<sup>2</sup> Tangnga, Y., Selin, R., & Trivena, T. (2021). Kreatifitas Media Ajar Video sebagai Upaya Pembelajaran Sekolah Dasar di tengah Covid-19. *Elementary Journal: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(2), 90-94

<sup>3</sup> Hakpantria, H., Trivena, T., Patintingan, M. L., & Lolotandung, R. (2022, November). Implementation Of Short Worship In Building Fifth Grade Student's Religious Character. In *Proceeding International Conference on Innovation in Science, Education, Health and Technology* (Vol. 1, No. 1, pp. 47-52).

untuk belajar menciptakan sesuatu yang baru, dapat memecahkan suatu masalah sesuai dengan materi, pelajaran dan informasi yang diperoleh langsung<sup>4</sup>.

Berdasarkan hasil observasi awal pada tanggal 25-26 Oktober 2022 dalam aktivitas belajar mengajar tematik terpadu siswa kelas V SDN 5 Tallunglipu semester 1 tahun pelajaran 2022/2023 dapat diketahui bahwa dalam pembelajaran tematik terpadu Siswa cenderung hanya duduk mendengarkan, mencatat, dan menghafal (proses belajar mengajar masih berpusat kepada guru). Guru dalam melaksanakan proses pembelajaran hanya mengandalkan buku pelajaran untuk peserta didik sebagai media belajarnya. Ketika memberikan contoh dari materi yang dibahas, guru kurang memberi contoh yang nyata siswa cenderung tidak paham yang membuat konsentrasi siswa terganggu dan siswa kurang tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, ketika seorang guru mengajukan pertanyaan kepada seorang siswa, siswa tersebut tidak mampu memberikan jawaban sehingga menyulitkan siswa dalam mengorganisasikan materi pembelajarannya. Tidak ada ruang bagi siswa untuk mengolah pemikiran sendiri mengakibatkan potensi kreativitas siswa rendah serta tidak dapat berkembang.

Tingkat kreativitas belajar siswa yang masih belum memenuhi kriteria kreativitas didukung oleh hasil wawancara dengan guru kelas V SDN 5 Tallunglipu, diperoleh informasi bahwa siswa belum mampu mengelola suatu gagasan, juga belum mampu mengemukakan pendapat secara langsung dan penuh keberanian. Selain dengan guru, juga melakukan wawancara kepada siswa kelas V SDN 5 Tallunglipu, diperoleh informasi bahwa siswa jarang diajak oleh guru untuk menghasilkan proyek dari hasil imajinasi sendiri, kurang mengeksplor ide-ide baru sehingga peserta didik yang memiliki kemampuan kreatif kurang diberi wadah untuk menuangkan ide atau gagasan mereka.

Untuk menangani permasalahan tersebut dibutuhkan suatu upaya dalam rangka merancang pembelajaran yang menyenangkan dan mendorong siswa untuk mampu meningkatkan kreativitas belajar siswa yaitu dengan penerapan model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*). Model pembelajaran berbasis proyek merupakan salah satu model pembelajaran yang mengorganisasi kelas dalam sebuah proyek<sup>5</sup>. Model pembelajaran berbasis proyek berfokus pada pembelajaran melalui model atau pendekatan pembelajaran yang kreatif, serta menekankan belajar pengalaman nyata melalui serangkaian kegiatan yang kompleks. Dengan menerapkan model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) dalam proses belajar maka akan mengajak siswa untuk membuat suatu proyek yang menghasilkan karya dari pemikiran siswa secara mandiri, bekerja sesuai dengan tugas yang diberikan guru serta siswa mempunyai kesempatan untuk menuangkan ide atau gagasan mereka. Sehingga dalam kegiatan belajarnya peserta didik akan kreatif dan akan mampu didorong untuk berpartisipasi, hasil pemahamannya terhadap materi yang diterima oleh siswa, dapat menghasilkan hasil belajar yang maksimal karena kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan.

Kreativitas adalah suatu kemampuan yang melekat pada manusia untuk menghasilkan sesuatu yang baru dari segi gagasan, pendapat yang dimiliki akan menghasilkan sesuatu yang memiliki kegunaan<sup>1</sup>. Kreativitas sering digambarkan sebagai kemampuan berpikir kritis, memiliki banyak ide, kemampuan menghubungkan ide-ide yang tidak pernah berhubungan,

---

<sup>4</sup> Trivena, T., & Langi, W. L. (2021). Persepsi Mahasiswa PGSD UKI Toraja terkait STEAM. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 5(2), 381-388.

<sup>5</sup> Trianto. 2011. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.

dan kemampuan menemukan ide untuk memecahkan masalah<sup>6</sup>. Suatu masalah biasanya tidak dapat diselesaikan tanpa berpikir, dan banyak masalah membutuhkan solusi baru dari individu atau kelompok. Dari sudut pandang ini kreativitas merupakan bagian penting dalam pembelajaran, tanpa kreativitas siswa hanya belajar pada tataran kognitif yang mempersempit pengetahuan siswa untuk mengembangkan kreativitas. Kreativitas diperlukan untuk memudahkan siswa memahami topik yang kompleks. Guru harus mampu menciptakan suasana belajar yang nyaman sehingga kreativitas siswa dapat muncul dan pemahaman siswa dapat dengan mudah dipahami. Berdasarkan pengertian di atas, disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menggabungkan pengetahuan yang diperoleh sebelumnya untuk menciptakan sesuatu yang baru berbeda dari yang lain dan berdaya guna serta dapat membantu seseorang memecahkan suatu masalah.

Dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa, diperlukan aspek/indikator yang dapat mengukur tingkat kreativitas belajar siswa. Pengukuran indikator kreativitas belajar menurut Hamzah dan Nurdin adalah sebagai berikut: a) Mempunyai rasa ingin tahu yang besar, b) Mengajukan berbagai ide serta pendapat dalam suatu permasalahan, c) Dapat mengemukakan pendapat secara langsung tanpa ada rasa malu-malu, d) Sering memberikan pertanyaan yang bermutu, e) Memiliki daya imajinasi yang kuat dan tinggi, f) Mampu memberikan pemikiran, ide penyelesaian masalah yang berbeda dari orang lain, g) Memiliki pendapat sendiri serta mampu mengemukakan dan tidak mudah terpengaruh orang lain, h) Senang mencoba sesuatu yang baru, i) Mampu mengembangkan dan menguraikan suatu gagasan, j) Dapat bekerja sama<sup>7</sup>.

Model pembelajaran berbasis proyek adalah model pembelajaran yang melibatkan proyek atau kegiatan dalam proses pembelajaran. Proyek yang dikerjakan siswa dapat berupa proyek individu atau kelompok. Dengan menggunakan proyek sebagai alat pembelajaran, kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan bisa tercapai. Menurut Trianto, model pembelajaran berbasis proyek memiliki potensi yang sangat besar untuk menjadikan pengalaman belajar lebih menarik dan bermanfaat bagi siswa, dalam pembelajaran proyek siswa didorong untuk lebih aktif dalam belajar<sup>8</sup>. Guru hanya sebagai fasilitator yang menilai hasil karya siswa yang tercermin dari hasil proyek yang telah diselesaikan, sehingga diperoleh karya yang nyata yang dapat mendorong kreativitas belajar siswa.

Model pembelajaran berbasis proyek adalah model yang menggunakan proyek/pekerjaan sebagai alat pembelajaran untuk mencapai kognitif, afektif dan psikomotorik. Pembelajaran berbasis proyek adalah pengajaran yang mencoba menghubungkan teknologi dengan masalah kehidupan sehari-hari yang diketahui siswa atau proyek sekolah<sup>8</sup>. Berdasarkan definisi dari beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis proyek adalah model pembelajaran yang menekankan pada pembelajaran kontekstual dan mencapai puncak pembelajaran dengan menerapkan beberapa langkah untuk membuat proyek atau produk sebagai hasil pembelajaran.

Pembelajaran dengan model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa, hal ini didukung dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Natty tentang peningkatan kreativitas belajar dan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) pada siswa sekolah dasar

---

<sup>6</sup> Farid, M & Pramukantoro, J.A. (2013) Pengaruh Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Standar Kompetensi Menerapkan Dasar-dasar Teknik Digital di SMKN 2 Surabaya. Jurnal Pendidikan Teknik Elektro. Volume 02 Nomor 02 Tahun 2013, 737-743.

<sup>7</sup> M. A. Titu, "Prosiding Seminar Nasional 9 Mei 2015 Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (Pjbl) Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Materi Konsep Masalah Ekonomi," pp. 176–186, 2015

<sup>8</sup> Trianto. 2011. Model Pembelajaran Terpadu. Jakarta: Bumi Aksara.

menunjukkan kenaikan persentase kreativitas siswa sebesar 66% di siklus I dan 87% untuk siklus II<sup>9</sup>.

Langkah-langkah pembelajaran model pembelajaran berbasis proyek yang dikembangkan oleh Jalaluddin: (1) penentuan pertanyaan mendasar, guru memberikan pertanyaan mendasar kepada siswa yang berkaitan dengan materi pelajaran yang diajarkan. (2) mendesain perencanaan proyek, guru membagi kelas menjadi 5 kelompok yang bersifat heterogen, menjelaskan aturan main dalam kelompok kerja. (3) menyusun jadwal, siswa dan guru melakukan kesepakatan waktu penyelesaian proyek, mengajak setiap kelompok untuk mengikuti cara kerja yang ada di LKS untuk membuat proyek (4) memonitoring siswa dan kemajuan proyek, guru berkeliling memantau kinerja setiap kelompok mengerjakan proyek. (5) menguji hasil, guru mempersilahkan setiap kelompok mempresentasikan proyek (6) mengevaluasi pengalaman, siswa bersama guru melakukan refleksi dari proyek yang telah dibuat dikaitkan dengan masalah atau pengalaman yang terjadi di lingkungan sekitar<sup>9</sup>.

Kelebihan model pembelajaran berbasis proyek yakni: (1) Dapat meningkatkan semangat siswa dalam proses pembelajaran serta mendorong kemampuan mereka untuk mengerjakan pekerjaan penting; (2) Meningkatkan kemampuan memecahkan masalah sehari-hari; (3) Membuat siswa menjadi lebih aktif, kreatif dan berhasil memecahkan masalah yang kompleks; (4) Meningkatkan kerjasama; (5) Mendorong siswa untuk mempraktikkan kemampuan berkomunikasi; (6) Dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam mengelola sumber; (7) Memberikan pengalaman kepada siswa dalam mengorganisasi proyek, membuat alokasi waktu<sup>10</sup>. Berdasarkan keunggulan dari model pembelajaran di atas yang dikemukakan oleh Kemendikbud bahwa penerapan model pembelajaran berbasis proyek memiliki kemampuan meningkatkan kreativitas belajar siswa. Hasil penelitian Wati *Project based learning* merupakan suatu model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada guru untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melakukan kerja proyek sehingga dapat meningkatkan kreativitas dan motivasi siswa. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa kelas V dengan penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) di kelas V SDN 5 Tallunglipu Kabupaten Toraja Utara. Melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa.

## METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian yakni Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Model PTK yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan model spiral, yang dikemukakan oleh Kemmis, S. & Mc.Taggart<sup>11</sup>. Prosedur penelitian ini menggunakan dua siklus, setiap siklus terdiri dari enam kali pertemuan yang masing-masing siklus terdiri dari 3 tahapan, yaitu: 1) tahap perencanaan, (Planning) 2) tahap tindakan (Act) dan observasi (observe), serta 3) tahap refleksi (reflect). Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas belajar dengan penerapan model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*). Penelitian dilaksanakan di kelas V SDN 5 Tallunglipu Kabupaten Toraja Utara tahun ajaran 2022/2023. Subjek penelitian yaitu siswa kelas V berjumlah 31 siswa yang terdiri dari 16 orang laki-laki

<sup>9</sup> Wati, Linda. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa MAN I Kebumen. Jurnal Pendidikan Vol 3 No1, 43.

<sup>10</sup> Jalaluddin, Model-model Pembelajaran dan Implementasi Dalam RPP Palembang: Media Mutiara Lentera, 2016.

<sup>11</sup> Sugiyono. 2020. Cara Mudah Menyusun: Skripsi, Tesis, dan Disertasi. Bandung: Alfabeta.

dan 15 orang perempuan, Teknik pengambilan data diantaranya wawancara, dokumentasi, dan observasi menggunakan lembar observasi kreativitas belajar siswa, dan lembar observasi aktivitas mengajar guru dan belajar siswa. Teknik analisis data berupa teknik analisis deskriptif kuantitatif terhadap hasil observasi kreativitas belajar siswa dan analisis data terhadap hasil observasi aktivitas guru dan siswa.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Siklus I dilaksanakan selama 6 kali pertemuan dimana setiap pertemuan terdiri dari 3x35 menit yang dilaksanakan pada tanggal 09-14 Januari 2023, yang diikuti oleh siswa kelas V SDN 5 Tallunglipu. Peneliti berperan sebagai guru yang melaksanakan pembelajaran Tematik dengan penerapan model pembelajaran berbasis proyek. Untuk mencapai hasil yang diharapkan, peneliti bersama guru kelas menetapkan materi pembelajaran yang akan diajarkan pada Siklus I dengan Tema Ekosistem Sub Tema Komponen Ekosistem yang mencakup pelajaran Bahasa Indonesia, IPA, IPS dan PKN selama enam kali pertemuan. Pertemuan 1, 3 dan 5 digunakan untuk kegiatan pembelajaran yang menerapkan model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*). Pada pertemuan ke-2, 4 dan 6 digunakan untuk menyelesaikan pembuatan proyek serta kegiatan observasi kreativitas belajar siswa siklus I Pertemuan 1 sampai pertemuan 6 untuk mengukur sejauh mana kreativitas belajar siswa menggunakan model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*).

Pada tindakan siklus I ini meliputi perencanaan, tindakan dan observasi, serta refleksi. Tahap kegiatan pelaksanaan tindakan pembelajaran berbasis proyek meliputi: a) Kegiatan Pendahuluan, b) Kegiatan Inti, c) Kegiatan Penutup. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada siklus I sesuai dengan langkah-langkah kegiatan pembelajaran pada RPP yang didasarkan pada langkah-langkah model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) yang dikembangkan oleh Jalaludin terdiri dari 6 tahap : (1) pertanyaan mendasar, (2) mendesain perencanaan proyek, (3) menyusun jadwal, (4) memonitor siswa dan kemajuan proyek, (5) menguji hasil dan (6) mengevaluasi pengalaman<sup>12</sup>.

Pada tahap penentuan pertanyaan mendasar, guru memberikan pertanyaan mendasar kepada siswa yang berkaitan dengan materi pelajaran yang diajarkan. Pada tahap mendesain perencanaan proyek, Guru membagi kelas menjadi 5 kelompok yang bersifat heterogen, masing-masing kelompok diberikan Lembar Kerja Siswa (LKS). Guru menjelaskan aturan main dalam kelompok kerja pembuatan proyek. Pada tahap menyusun jadwal, siswa dan guru melakukan kesepakatan waktu penyelesaian proyek pada pertemuan berikutnya. Pada tahap memonitoring siswa dan kemajuan proyek, guru berkeliling memantau kinerja setiap kelompok mengerjakan proyek. Jika ada kelompok yang mengalami kesulitan, guru memberikan arahan/bimbingan kepada kelompok tersebut. Sementara pembelajaran berlangsung, guru juga melakukan penilaian kreativitas belajar siswa berlandaskan lembar observasi yang telah dibuat oleh guru.

---

<sup>12</sup> Jalaluddin, Model-model Pembelajaran dan impementasi Dalam RPP Palembang: Media Mutiara Lentera, 2016.



**Gambar 1 Guru Membimbing Siswa dalam Membuat Proyek**



**Gambar 2. Guru Menilai Kreativitas Siswa dalam Membuat Proyek**

Pada tahap menguji hasil, guru mempersilahkan setiap kelompok mempresentasikan proyek bagan penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya, miniatur ekosistem hutan. Pada tahap mengevaluasi pengalaman, siswa bersama guru melakukan refleksi dari proyek yang telah dibuat dikaitkan dengan masalah atau pengalaman yang terjadi di lingkungan sekitar.



**Gambar 3. Siswa Melaporkan Hasil Diskusi Membuat Proyek**

Data hasil observasi kreativitas belajar siswa untuk setiap dua pertemuan pada siklus I, disajikan pada tabel di bawah ini:

Tabel 1.1 Data Hasil Penilaian Kreativitas Belajar Siswa Siklus I

Action Execution	Avarage	Interval	Frequency	Criteria	Percentace (%)
Lesson 1 and 2	59,74	$\geq 70$	6	Complete	22,22%
		$< 70$	21	Not finished	77,78%
		<b>Sum</b>	<b>27</b>	-	<b>100</b>
Lesson 3 and 4	68,65	$\geq 70$	18	Complete	69,23%
		$< 70$	8	Not finished	30,77%
		<b>Sum</b>	<b>26</b>	-	<b>100</b>

<b>Lesson 5 and 6</b>	71	$\geq 70$	21	Complete	70%
		$< 70$	9	Not finished	30%
		<b>Sum</b>	<b>30</b>	-	<b>100</b>
<b>Average value of Cycle 1</b>					66,46
<b>Average Creative Mastery</b>					53,82
<b>Category</b>					<b>Low</b>

Berdasarkan tabel diatas diperoleh informasi mengenai hasil kreativitas belajar siswa siklus I bahwa nilai rata-rata kreativitas belajar siswa yaitu 66,46 dan belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan yaitu rentang nilai 75-100. Informasi lain yang diperoleh pada pertemuan 1 dan 2 dari 27 siswa hasil observasi kreativitas belajar siswa yang mencapai kategori tuntas yaitu sebanyak 6 siswa (22,22%) sementara 21 siswa (77,78%) lainnya belum mencapai kategori tuntas. Pada pertemuan 3 dan 4 dari 26 siswa hasil observasi kreativitas belajar siswa yang mencapai kategori tuntas yaitu sebanyak 18 siswa (69,23%) sementara 8 siswa (30,77%) lainnya belum mencapai kategori tuntas. Pada pertemuan 5 dan 6 dari 30 siswa hasil observasi kreativitas belajar siswa yang mencapai kategori tuntas yaitu sebanyak 21 siswa (70%) sementara 9 siswa (30%) lainnya belum mencapai kategori tuntas kreativitas belajarnya.

Berdasarkan paparan nilai hasil observasi kreativitas belajar siswa yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa hasil observasi ketuntasan kreativitas belajar siswa secara klasikal pada akhir siklus I hanya mencapai 53,82% dengan kategori kurang kreatif. Jadi indikator keberhasilan penelitian dinyatakan belum berhasil karena dikatakan berhasil apabila 75% siswa telah memperoleh nilai  $\geq 70$  sesuai KKM di SDN 5 Tallunglipu. Peneliti bersama guru sepakat untuk melanjutkan ke siklus 2 karena masih ada beberapa kekurangan yang dialami oleh guru dan siswa. Pada siklus berikutnya diharapkan guru mampu memperbaiki kekurangan-kekurangan pada sehingga kreativitas belajar siswa dapat meningkat dengan baik.

Siklus II dilaksanakan selama 6 kali pertemuan dimana setiap pertemuan terdiri dari 3x35 menit yang dilaksanakan pada tanggal 17-25 Januari 2023, yang diikuti oleh siswa kelas V SDN 5 Tallunglipu. Peneliti berperan sebagai guru yang melaksanakan pembelajaran Tematik dengan penerapan model pembelajaran berbasis proyek. Guru kelas V sebagai observer aktivitas mengajar guru dan teman sejawat sebagai observer aktivitas belajar siswa dan yang mendokumentasikan kegiatan selama melaksanakan penelitian. Pada tindakan siklus I ini meliputi perencanaan, tindakan dan observasi, serta refleksi. Tahap kegiatan pelaksanaan tindakan pembelajaran berbasis proyek (project based learning) ini meliputi: a) Kegiatan Pendahuluan, b) Kegiatan Inti, c) Kegiatan Penutup. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada siklus I sesuai dengan langkah-langkah kegiatan pembelajaran pada RPP yang didasarkan pada langkah-langkah model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) yang dikembangkan oleh Jalaludin (2016:106) terdiri dari 6 tahap: (1) pertanyaan mendasar, (2) mendesain perencanaan proyek, (3) menyusun jadwal, (4) memonitor siswa dan kemajuan proyek, (5) menguji hasil dan (6) mengevaluasi pengalaman.

Pada tahap penentuan pertanyaan mendasar, guru memberikan pertanyaan mendasar kepada siswa yang berkaitan dengan materi pelajaran yang diajarkan. Pada tahap mendesain perencanaan proyek, Guru membagi kelas menjadi 5 kelompok, masing-masing kelompok diberikan Lembar Kerja Siswa (LKS). Pada tahap menyusun jadwal, siswa dan guru melakukan kesepakatan waktu penyelesaian proyek pada pertemuan berikutnya. Pada tahap memonitoring siswa dan kemajuan proyek, guru berkeliling memantau kinerja setiap kelompok mengerjakan proyek.





**Gambar 4 Guru Membimbing Siswa dalam Membuat Proyek**



**Gambar 5 Siswa Berdiskusi dan Bekerjasama dalam Membuat Proyek**

Pada tahap menguji hasil, guru mempersilahkan setiap kelompok mempresentasikan proyek yang dikerjakan. Selanjutnya pada saat semua kelompok melaporkan hasil diskusinya. Pada tahap mengevaluasi pengalaman, siswa bersama guru melakukan refleksi dari proyek yang telah dibuat dikaitkan dengan masalah atau pengalaman yang terjadi di lingkungan sekitar.



**Gambar 6. Siswa Melaporkan Hasil Diskusi Membuat Proyek**

Tabel 1.2 Data Hasil Penilaian Kreativitas Belajar Sisws Siklus II

Action Execution	Avarage	Interval	Frequency	Criteria	Percentace (%)
Lesson 1 and 2	76	$\geq 70$	24	Complete	77,4%
		$< 70$	7	Not finished	22,58%
		<b>Sum</b>	<b>27</b>	-	<b>100</b>
Lesson 3 and 4	68,65	$\geq 70$	27	Complete	90%
		$< 70$	3	Not finished	10%
		<b>Sum</b>	<b>30</b>	-	<b>100</b>
Lesson 5 and 6	71	$\geq 70$	21	Complete	93%
		$< 70$	9	Not finished	7%
		<b>Sum</b>	<b>30</b>	-	<b>100</b>

<b>Average value of Cycle 1</b>	81,33%
<b>Average Creative Mastery</b>	86,81
<b>Category</b>	<b>Very Creative</b>

Berdasarkan data hasil observasi kreativitas belajar siswa siklus II diatas menunjukkan bahwa kreativitas belajar siswa terhadap materi Ekosistem Tema 5 telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan yaitu pertemuan 1 dan 2 terdapat 24 siswa atau 77,42% dari 31 siswa telah memperoleh nilai kreativitas belajar minimal 70 sebagai standar nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan rata-rata nilai siswa dalam kategori kreatif. Pada pertemuan 3 dan 4 terdapat 27 siswa atau 90% dari 30 siswa telah memperoleh nilai kreativitas belajar Pada pertemuan 5 dan 6 terdapat 27 siswa atau 93% dari 29 siswa telah memperoleh nilai kreativitas belajar dengan rata-rata nilai siswa dalam kategori sangat kreatif. Hasil observasi ketuntasan kreativitas belajar siswa secara klasikal pada akhir siklus II mencapai 86,81% dengan nilai rata-rata siswa yaitu 81,33. Oleh karena itu, pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek pada pelajaran Tema 5 Ekosistem telah berhasil meningkatkan kreativitas belajar siswa. Dikatakan berhasil apabila 75% siswa telah memperoleh nilai  $\geq 70$  sesuai KKM di sekolah.

Berdasarkan paparan hasil refleksi tindakan siklus II di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran pada siklus II telah berhasil dan mencapai kriteria keberhasilan yang ditetapkan baik kriteria pencapaian yang berkaitan dengan keterlaksanaan kegiatan pembelajaran (aktivitas mengajar guru dan kegiatan belajar siswa) yaitu  $\geq 80\%$ , maupun yang berkaitan dengan kriteria tingkat kreativitas belajar siswa, yaitu nilai Kriteria Ketuntasan Minimal 70-100 serta kriteria persentase jumlah siswa yang mencapai kategori ketuntasan kreativitas belajar tersebut yaitu  $\geq 75\%$ . Dengan demikian ditetapkan bahwa penelitian ini tidak dilanjutkan ke tindakan siklus berikutnya. Ini adalah contoh body text. Di bawah ini adalah contoh tabel yang lain.

Pada pembahasan ini diuraikan hasil penelitian yang dianggap penting dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa pada pembelajaran Tematik Tema 5 Ekosistem dengan menerapkan model pembelajaran berbasis proyek. Fokus pembahasannya yaitu penerapan pembelajaran berbasis proyek (Project Based Learning) dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa Kelas V SDN 5 Tallunglipu, dan peningkatan kreativitas belajar siswa kelas V SDN 5 Tallunglipu. Pembelajaran melalui model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) merupakan model yang cukup tepat diterapkan dalam pelaksanaan pembelajaran Tematik Tema 5 Ekosistem. Dalam model ini siswa lebih kreatif dan aktif dalam proses pembelajaran mengerjakan proyek dimana siswa dapat mengaitkan pengalaman nyata mereka dengan materi ekosistem. Hal ini sejalan dengan pendapat Trianto bahwa project based learning adalah sebuah model atau pendekatan pembelajaran yang inovatif, yang menekankan belajar kontekstual melalui kegiatan-kegiatan yang kompleks<sup>13</sup>.

Keterlaksanaan penerapan model pembelajaran berbasis proyek (Project Based Learning) dalam penelitian ini meliputi aspek keterlaksanaan aktivitas mengajar guru dalam arti bagaimana cara guru melaksanakan langkah-langkah model pembelajaran berbasis proyek dan aspek keterlaksanaan kegiatan belajar siswa dalam arti bagaimana siswa melakukan kegiatan belajar dalam proses pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran berbasis proyek.

<sup>13</sup> Wati, Linda. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa MAN I Kebumen. Jurnal Pendidikan Vol 3 No1, 43.

Data hasil observasi tentang keterlaksanaan model pembelajaran berbasis proyek yang telah disajikan dalam penyajian data hasil penelitian sebelumnya, memberikan informasi bahwa aktivitas mengajar guru dan kegiatan belajar siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek pada tema 5 Ekosistem mengalami peningkatan yang signifikan pada pelaksanaan tindakan dari siklus I ke siklus II. Peningkatan tersebut terlihat dari aspek aktivitas mengajar guru dengan perolehan nilai rata-rata 96,2% pada siklus I meningkat menjadi rata-rata 98% pada siklus II. Pada aspek aktivitas belajar siswa dengan perolehan nilai rata-rata 78,12% pada siklus I meningkat menjadi rata-rata 85,94% pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa guru telah menguasai dan mampu melaksanakan langkah-langkah kegiatan pembelajaran model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) dan siswa juga telah memahami dan mampu melakukan kegiatan belajar sesuai dengan langkah-langkah model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) yang dilakukan oleh guru.

Peningkatan keterlaksanaan kegiatan pembelajaran dari siklus I ke siklus II diakibatkan karena adanya perbaikan perencanaan pelaksanaan tindakan pada siklus II. Selain itu, karena adanya bimbingan dari guru serta munculnya rasa ingin tahu dan minat siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Siswa juga sudah mulai terbiasa dengan pembelajaran menggunakan model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) dan sudah memahami langkah-langkah pembelajaran model tersebut sehingga mereka dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan evaluasi pada pelaksanaan pembelajaran Tema 5 Ekosistem dengan model pembelajaran berbasis proyek, menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis proyek memiliki potensi yang baik dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Natty (2019) tentang peningkatan kreativitas belajar dan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) pada siswa sekolah dasar menunjukkan kenaikan persentase kreativitas siswa sebesar 66% di siklus I dan 87% untuk siklus II.

Hasil observasi kreativitas belajar siswa pada siklus I dan siklus II menunjukkan terjadinya peningkatan yang positif pada tingkat kreativitas belajar siswa di SDN V Tallunglipu Kabupaten Toraja Utara. Pada siklus I guru belum maksimal menerapkan langkah-langkah model pembelajaran berbasis proyek sesuai dengan yang direncanakan. Guru belum sepenuhnya membimbing siswa di dalam mendengarkan tema dan kegiatan yang akan direncanakan untuk mencapai kompetensi serta proses pembelajaran yang memerlukan banyak waktu penyelesaian proyek sehingga siswa tidak terbiasa dengan kondisi pembelajaran. Selain itu, dalam proses pembelajaran beberapa siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru pada saat menjelaskan materi maupun mengenai aturan pengerjaan proyek dalam kelompok. Dalam proses diskusi dan pengerjaan proyek masih banyak siswa yang tidak mau bekerjasama dalam kelompok untuk mengerjakan LKS yang diberikan, siswa masih kurang berani dalam menyampaikan pendapat atau gagasannya, dan beberapa siswa masih belum berani tampil di depan kelas untuk mempresentasikan hasil proyek kepada kelompok lain. Kekurangan-kekurangan yang ada pada siklus I diperbaiki pada pelaksanaan tindakan siklus II dan hasil yang diperoleh menunjukkan terjadinya peningkatan yang signifikan dibandingkan pada siklus sebelumnya.

Peningkatan kreativitas belajar siswa yang terjadi dari siklus I ke siklus II dipengaruhi oleh keberhasilan pelaksanaan tindakan pada proses pembelajaran. Kreativitas belajar merupakan kemampuan yang harus ada pada siswa saat melaksanakan proses pembelajaran. Guru sebagai fasilitator, mengevaluasi produk hasil kerja murid yang ditampilkan dalam hasil proyek yang dikerjakan, sehingga menghasilkan produk nyata yang dapat mendorong kreativitas siswa agar

mampu berpikir kritis dalam menganalisa berbagai masalah<sup>7</sup>. Sehingga dalam belajar siswa akan memperlihatkan kreativitas yang dimiliki dan pemahaman siswa akan materi yang disampaikan dapat diterima oleh siswa dengan baik karena proses pembelajaran yang tidak membosankan. Berdasarkan pembahasan di atas menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis proyek (*Project based Learning*) dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa kelas V SDN 5 Tallunglipu.

### **SIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan dalam 2 siklus di kelas V SDN 5 Tallunglipu Kabupaten Toraja Utara, diperoleh kesimpulan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa dengan sangat baik pada mata pelajaran Tematik kelas V SDN 5 Tallunglipu. Peningkatan ini dapat dilihat dari aktivitas mengajar guru dan belajar siswa, hasil observasi kreativitas belajar siswa dari siklus I, siklus II mencapai nilai rata-rata dan ketuntasan kreativitas.

Hasil observasi keterlaksanaan aktivitas mengajar guru pada siklus I mencapai 96,2% kemudian meningkat menjadi 98% pada siklus II, sedangkan aktivitas belajar siswa pada siklus I keterlaksanaannya hanya 78,12% meningkat menjadi 85,94% pada siklus II. Nilai rata-rata hasil observasi kreativitas belajar siswa pada siklus I adalah 66,46 siklus I meningkat menjadi 81,33. Pada siklus II telah mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu rentang nilai 70-100. Dari segi jumlah siswa yang mencapai kriteria ketuntasan kreatif pada siklus I yaitu sekitar 16 siswa (53,82%) dari kurang lebih 31 siswa meningkat menjadi kurang lebih 26 siswa (86,81%) pada siklus II dengan kategori sangat kreatif dan telah mencapai kriteria keberhasilan siswa secara klasikal yang telah ditentukan yaitu mencapai  $\geq 75\%$ .

## DAFTAR PUSTAKA

- Farid, M & Pramukantoro, J.A. (2013) Pengaruh Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Standar Kompetensi Menerapkan Dasar-dasar Teknik Digital di SMKN 2 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*. Volume 02 Nomor 02 Tahun 2013, 737-743.
- Hakpantria, H., Trivena, T., Patintingan, M. L., & Lolotandung, R. (2022, November). Implementation Of Short Worship In Building Fifth Grade Student's Religious Character. In *Proceeding International Conference on Innovation in Science, Education, Health and Technology* (Vol. 1, No. 1, pp. 47-52).
- Jalaluddin, Model-model Pembelajaran dan impementasi Dalam RPP Palembang: Media Mutiara Lentera, 2016.
- Kristin, F. 2016. Analisis Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*, 2 (1).
- M. A. Titu, "Prosiding Seminar Nasional 9 Mei 2015 Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (Pjbl) Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Materi Konsep Masalah Ekonomi," pp. 176–186, 2015
- Sugiyono. 2020. Cara Mudah Menyusun: Skripsi, Tesis, dan Disertasi. Bandung: Alfabeta.
- Tangnga, Y., Selin, R., & Trivena, T. (2021). Kreatifitas Media Ajar Video sebagai Upaya Pembelajaran Sekolah Dasar di tengah Covid-19. *Elementary Journal: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3 (2), 90-94
- Trianto. 2011. Model Pembelajaran Terpadu. Jakarta: Bumi Aksara.
- Trivena, T., & Langi, W. L. (2021). Persepsi Mahasiswa PGSD UKI Toraja terkait STEAM. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 5 (2), 381-388.
- Wati, Linda. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa MAN I Kebumen. *Jurnal Pendidikan* Vol 3 No1, 43.