

PERAN PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA KELAS V MATERI RANTAI MAKANAN

Nida Shofiyah

Universitas Pendidikan Indonesia

nidashoff@upi.edu

Enjang Yusup Ali

Universitas Pendidikan Indonesia

enjang@upi.edu

Atep Sujana

Universitas Pendidikan Indonesia

atepsujana@upi.edu

Abstrak

Kreativitas memiliki dampak positif pada pembelajaran siswa dan menjadikannya menyenangkan. Kreativitas membantu meningkatkan keterampilan berpikir praktis sebagai salah satu tujuan penting dalam pendidikan. Tujuan penelitian untuk mengetahui apakah siswa lebih kreatif memakai model pembelajaran berbasis proyek (Project Based Learning) materi rantai makanan. Subjek penelitian ini terdiri dari 14 siswa yakni 8 perempuan dan 6 laki-laki kelas V di SD Negeri Kesambi Dalam 4 Kota Cirebon. Metode penelitian menggunakan metode kualitatif dengan jenis deskriptif. Pengumpulan data melalui observasi keterlaksanaan untuk melihat aktivitas guru dan siswa serta observasi kreativitas yang dilakukan pada keseluruhan pembelajaran. Perolehan data dianalisis melalui reduksi data, sajian data dan kesimpulan data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterlaksanaan model pembelajaran berbasis proyek (Project Based Learning) terlaksana dengan sangat baik, karena mencapai persentase sebesar 97% dan kemunculan kreativitas siswa memperoleh persentase dari masing-masing aspek yakni aspek merancang ide baru 85%. Aspek bahan mudah dijumpai 95%. Aspek kerumitan produk 70%. Aspek ketepatan tata letak produk 90%. Aspek kerapian produk 80%. Aspek usaha siswa dalam merekayasa produk 97%. Aspek daya tarik terhadap bentuk 97%. Aspek daya tarik terhadap warna 95%. Aspek tingkat kesukaan penilai terhadap produk 95%. Berdasarkan hasil observasi bahwa peran pembelajaran berbasis proyek (Project Based Learning) cukup efektif untuk menumbuhkan kreativitas siswa kelas V materi rantai makanan dibanding pembelajaran konvensional.

Kata kunci: Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL), Kreativitas Siswa, Materi Rantai Makanan

Abstract

Creativity has a positive impact on student learning and makes it fun. Creativity helps improve practical thinking skills as one of the important goals in education. The purpose of this study was to determine whether students are more creative using the project-based learning model (Project Based Learning) on food chain material. The subjects of this study consisted of 14 students, namely 8 females and 6 males in grade V at Kesambi Dalam 4 Elementary School, Cirebon City. Data collection through implementation observations to see teacher and student activities and creativity observations carried out throughout the learning process. Data acquisition was analyzed through data reduction, data presentation and data conclusions. The results showed that the implementation of the project-based learning model (Project Based Learning) was carried out very well, because it reached a percentage of 97% and the emergence of student creativity obtained a percentage of each aspect, namely the aspect of designing new ideas 85%. The aspect of easy-to-find materials 95%. The aspect of product complexity 70%. The aspect of product layout accuracy 90%. The aspect of product neatness 80%. The aspect of student effort in engineering the product 97%. The aspect of

attractiveness to the shape 97%. The aspect of attractiveness to color 95%. The aspect of the level of assessor's preference for the product is 95%. Based on the observation results, the role of project-based learning is quite effective in fostering the creativity of fifth grade students in food chain material compared to conventional learning.

Keywords: Project Based Learning (PjBL) Model, Student Creativity, Food Chain Material

PENDAHULUAN

Istilah kreativitas tidak asing di dalam dunia pendidikan. Jika ditinjau dari bahasa, "Kreativitas" berarti kemampuan untuk mencipta, daya cipta.¹ Perlu dipahami arti mencipta di sini bukan berarti menciptakan sesuatu hal baru yang belum pernah ada, tetapi dapat mengekspresikan idenya untuk membuat sesuatu yang berbeda dengan menggabungkan informasi atau data yang telah ada sebelumnya.²

Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru dan memiliki perbedaan dari sebelumnya. Kreativitas juga dapat diartikan sebagai suatu pola pikir, ide-ide maupun gagasan yang timbul dalam diri dan menciptakan sesuatu hal yang baru. Menurut Kristin menyatakan bahwa kreativitas sebagai kemampuan yang dimiliki oleh seseorang untuk dapat menghasilkan sesuatu yang baru berupa produk atau gagasan yang dimiliki, sehingga suatu yang dihasilkan tersebut dapat bermanfaat.³ Sedangkan menurut Sumanto menyebutkan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk dapat melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa sebuah gagasan maupun dengan karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.⁴ Dari pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan sebuah keterampilan yang dimiliki oleh siswa untuk menciptakan suatu hal baru yang berdasarkan ide baik berupa produk atau karya dari suatu konsep dan gagasan yang bermanfaat untuk diciptakan.

Adapun tujuan dari kreativitas dalam pembelajaran menurut Munandar: a. Menenal diri lewat hasil karya dengan memakai cara yang dikuasai; b. Memperkenalkan cara mendapatkan solusi untuk pemecah problematika dan merekayasa anak memiliki rasa terbuka; c. Menghasilkan anak tumbuh menjadi percaya diri dan menghargai karya orang lain.⁵

Sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 20 Tahun 2016 tentang Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar dan Menengah pada dimensi keterampilan

¹ Anton M. Moeliono, et.al., *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1993), hlm. 465.

² Nana Syaodih Sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2003), hlm. 104

³ Nugraha, A. R., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (Pjbl) Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Ipa Pada Siswa Kelas 5 Sd. *Jurnal Kalam Cendekia*, 6(4.1).

⁴ Nurmaida, H. (2019). Pengaruh Model Project Based Learning (PJBL) terhadap Kreativitas Siswa. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pasundan Bandung: Tidak diterbitkan.

⁵ Utami, R. W., Endaryono, B. T., & Djuhartono, T. (2020). Meningkatkan Skill Berpikir Kreatif Matematis Siswa Melalui Pendekatan Open-Ended. *Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan*.

siswa dituntut untuk memiliki keterampilan berpikir dan bertindak: kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif dan komunikatif. Jika ingin meningkatkan kualitas generasi pada masa mendatang yang memiliki kreativitas, tentu harus melalui pembiasaan dalam pembelajaran yang bisa menumbuhkan kreativitas siswa.⁶

Pengembangan kreativitas akan menjadi langkah awal terjadinya inovasi dan perubahan. Kreativitas dalam dunia pendidikan dapat dikatakan menjadi sesuatu yang penting, karena melalui kreativitas dapat melatih siswa untuk tidak bergantung pada orang lain. Jika seorang siswa mempunyai kreativitas yang cukup tinggi, maka orang tersebut akan lebih kreatif dan menghasilkan sesuatu yang positif. Kreativitas seorang siswa dalam belajar akan sangat mempengaruhi siswa tersebut untuk memperoleh suatu keberhasilan. Untuk itulah pengembangan kreativitas sebaiknya dilakukan sejak dari usia dini atau dari Sekolah Dasar (SD).

Kreativitas memiliki dampak positif pada pembelajaran siswa dan menjadikannya menyenangkan. Kreativitas memungkinkan seseorang untuk memecahkan masalah kehidupan sehari-hari dan menjadi lebih produktif. Kreativitas membantu meningkatkan keterampilan berpikir praktis sebagai salah satu tujuan penting dalam pendidikan.

Berdasarkan penelitian Jellen dan Urban berkenaan dengan tingkat kreativitas anak-anak usia 10 tahun dari berbagai negara ternyata Indonesia mendapat posisi terendah dibandingkan dengan 8 negara lainnya, jauh dengan posisi Filipina, Amerika Serikat, Inggris dan Jerman bahkan jauh posisinya dengan India, Kamerun, RRC dan Zulu.⁷ Kondisi ini menunjukkan bahwa kreativitas anak di Indonesia belum berkembang secara optimal. Dalam kenyataannya, kreativitas siswa tidak dianggap penting lagi. Tuntutan orang tua untuk memasuki jenjang Sekolah Dasar (SD) yang menjadi acuan anak bisa membaca dan anak bisa berhitung tanpa memperhatikan kemampuan anak lainnya.

Berdasarkan beberapa masalah masih banyak siswa tidak menunjukkan kreativitasnya. Ini ditunjukkan oleh siswa masih enggan dan bingung dalam mengembangkan kreativitasnya. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa materi dari guru hanya memberikan penjelasan secara singkat. Selama pembelajaran berlangsung, siswa meniru hasil kerja temannya, guru cenderung mengajar satu kegiatan dan media yang digunakan hanyalah berupa buku paket. Selain itu, guru kurang mengapresiasi terhadap karya yang dibuat siswa.

Permasalahan serupa juga ditemukan di SD Negeri Kesambi Dalam 4 Kota Cirebon. Hasil wawancara serta observasi dengan walikelas V yang telah dilaksanakan bulan Mei 2024 menunjukkan bahwa permasalahan terkait aktivitas belajar mengajar terdapat didominasi guru dan

⁶ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 20 Tahun 2016. Tentang Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar dan Menengah

⁷ Yunita, Y. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Berfikir Kreatif Siswa. *Jurnal Dewantara*, 6(02).

metode pembelajaran ceramah yang dipakai menyebabkan siswa terlihat tidak semangat dalam belajar. Guru juga mengungkapkan bahwa kreativitas siswa tergolong lemah, karena dalam proses pembelajaran siswa hanya melihat contoh yang sudah jadi tanpa melihat bagaimana cara-cara pembuatan suatu produk tersebut. Fasilitas sekolah yang sangat terbatas, sehingga sulit untuk guru memfasilitasi siswa dalam berkreasi.

Untuk memperbaiki sistem pendidikan, maka kreativitas siswa perlu ditingkatkan dan di evaluasi. Dalam hal ini, peran guru dalam meningkatkan kreativitas siswa di Sekolah Dasar (SD) sangat penting. Seorang guru menghadapi berbagai jenis siswa dengan tingkat kreativitas yang berbeda. Setiap siswa memiliki kemampuan dan bakat yang berbeda. Dalam pembelajaran kurikulum 2013 ada beberapa model pembelajaran yang bisa digunakan oleh guru yaitu: 1. Model pembelajaran penyingkapan/penemuan (*Discovery/Inquiry Learning*); 2. Model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*); 3. Model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*); 4. Model pembelajaran kontekstual; 5. Model pembelajaran kooperatif.

Oleh karena itu, penulis memberikan solusi terkait permasalahan di atas dengan menerapkan model pembelajaran yang lebih efisien, menitikberatkan pada keaktifan belajar dan menumbuhkan kreativitas siswa dalam aktivitas pembelajaran IPA. Salah satunya yakni model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*). Penulis memilih model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) karena di lembaga pendidikan tersebut belum pernah memakai model ini dalam pembelajaran di kelas. Dengan menerapkan model ini bisa membuat siswa lebih kreatif.

Model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) yakni guru berperan sebagai fasilitator, artinya guru cenderung melakukan persiapan awal sebelum pembelajaran seperti menyiapkan media, perangkat belajar dan sejenisnya yang diperlukan untuk pembelajaran yang efektif dan tepat sasaran.⁸ Menurut Al-Tabany menyatakan bahwa model pembelajaran berbasis proyek memiliki potensi yang amat besar untuk membuat pengalaman belajar menjadi lebih menarik dan lebih bermakna bagi peserta didik.⁹ Model pembelajaran ini memakai proyek sebagai bagian dari tahapan-tahapan pembelajaran. Dalam proyek individu atau tim, siswa bekerja sama untuk merekayasa produk yang kemudian akan ditampilkan atau dipresentasikan.¹⁰ Model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) menitikberatkan aktivitas pembelajaran

⁸ Apriliani, D. N. Vertika P. (2018). Model Pembelajaran Berbasis Project Based Learning (Pjbl) Terhadap Minat Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Kelas XRPL Di SMK Negeri 1 Boyolangu. *Joeict (Journal Of Education Jurnal And Information Communication Technology)*, 2(20).

⁹ Al-Tabany, T. I. (2014). *Mendesain Model Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia.

¹⁰ Rusman. 2015. Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme pengajar. Saputra, Y. E., & Slamet, S. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PJBL) Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Perekayasaan Sistem Kontrol Siswa Kelas XII Ei 3 Smk N 3 Wonosari. *E-JPTE (Jurnal Elektronik Pendidikan Teknik Elektronik)*, 5(3).

yang berkaitan dengan objek nyata, diharapkan siswa bisa menggali dan mengembangkan skill akademik mereka. Model pembelajaran berbasis proyek juga mendorong keterampilan dan kreativitas siswa, sehingga siswa lebih proaktif dalam aktivitas pembelajaran.

Model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) memiliki banyak kelebihan, salah satunya yakni bisa menumbuhkan hasil belajar siswa dengan memberikan pengalaman pembelajaran langsung kepada siswa. Menurut Abidin salah satu keunggulan model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) yakni membantu siswa menjadi lebih kreatif, menumbuhkan skill siswa untuk memecahkan problematika, pengambilan keputusan dan menjadi lebih percaya diri.¹¹ Selain itu, model ini sangat cocok untuk pengembangan kreativitas siswa. Hartono juga mengungkapkan bahwa keunggulan model PjBL adalah sebagai berikut: 1. Menjadikan siswa agar kreatif dan mampu memecahkan permasalahan dalam pembelajaran; 2. Membuat siswa termotivasi untuk belajar dalam pembuatan suatu proyek; 3. Meningkatkan suatu kolaborasi yaitu siswa diperlukan kerja sama untuk membuat suasana yang menyenangkan dalam kelompok; 4. Mempunyai perilaku yang jujur, teliti, tanggung jawab, dan kreatif.¹²

Penelitian model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) yang pernah ada telah banyak dilakukan, yakni dengan judul “*Implementing Project-Based Learning To Enhance Creative Thinking Skills On Water Pollution Topic*”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa melalui latihan desain produk, siswa bisa mengasah skill kreatif pemecahan problematika sekaligus mencoba memecahkan problematika dunia nyata. Tingginya persentase siswa yang mencapai keterampilan ini dalam mengukur tes, penilaian teman sejawat dan penilaian produk membuktikan pemberdayaan skill kreativitas mereka. Keadaan ini didukung dengan hasil tes evaluasi skill kreativitas siswa yang mengikuti pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) yang sudah berada pada rentang baik.¹³ Sedangkan menurut Mursid dengan judul “*The Effect of the Blended Project-based Learning Model and Creative Thinking Ability on Engineering Students’ Learning Outcomes*”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model blended *Project Based Learning* (PjBL) diterapkan pada hasil belajar dan skill kreativitas siswa dan hasilnya menunjukkan bahwa strategi ini bekerja lebih baik pada orang yang memiliki tingkat kreativitas. Hal ini digambarkan dengan nilai rata-rata sebesar 80,00 dan 81,05 untuk model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) campuran dan model campuran regular. Dengan pernyataan

¹¹ Cahyadi, Edi DKK. 2019. *Peningkatan Hasil Belajar Tematik Terpadu Melalui Model Project Based Learning Pada Siswa Sekolah Dasar*, Vol. 2 No. 1 (Januari) 2019, Hal.205-218.

¹² Hartono, Deni Puji, 2018. *PjBL Untuk Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa: Sebuah Kajian Deskriptif Tentang Peran Model Pembelajaran PjBL Dalam Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa*.

¹³ Yamin, Y., Permanasari, A., Redjeki, S., & Sopandi, W. (2020). Implementing project-based learning to enhance creative thinking skills on water pollution topic. *JPBI (Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia)*, 6(2). <https://doi.org/10.22219/jpbi.v6i2.12202>

bahwa hasil belajar gambar teknik siswa ditingkatkan dengan model blended berbasis proyek (*Project Based Learning*).¹⁴

Berdasarkan identifikasi permasalahan tersebut, maka peneliti hendak mengkaji serta memperoleh solusi terkait. Maka, rumusan masalah yang dikembangkan oleh peneliti adalah bagaimana peran pembelajaran berbasis proyek dalam meningkatkan kreativitas siswa kelas V pada materi rantai makanan serta manfaatnya yaitu siswa menjadi lebih aktif pada proses pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian untuk menguji peran pembelajaran berbasis proyek dalam meningkatkan kreativitas siswa kelas V materi rantai makanan yaitu metode *kualitatif* berdesain *deskriptif* yang merujuk pada pendekatan dengan mengumpulkan data *kualitatif* serta menguraikannya secara *deskriptif*. Menurut Walidin, Saifullah & Tabrani penelitian *kualitatif* yakni suatu tahapan-tahapan dalam sebuah penelitian untuk mendalami gejala yang menghasilkan cerminan yang merata serta lingkungan yang bisa disajikan dengan kata-kata bagi manusia ataupun sosial, melaporkan pemikiran rinci yang diperoleh dari informan dan dicoba dalam latar setting yang alamiah.¹⁵ Tujuan dari metode ini adalah untuk menggambarkan atau menjelaskan suatu fenomena atau keadaan secara sistematis, faktual dan akurat. Metode tersebut mencakup pengamatan, wawancara, pemeriksaan dokumen serta perilaku dan pengumpulan data.¹⁶ Desain *deskriptif* (*descriptive research*) dikenal sebagai penelitian taksonomik (*taksonomic research*), bertujuan untuk menyelidiki atau menjelaskan gejala, fenomena, atau kenyataan sosial saat ini. Dengan memberikan penjelasan tentang berbagai variabel yang berhubungan dengan problematika yang diteliti.¹⁷ Penelitian *kualitatif deskriptif* dimulai dengan menjelaskan suatu proses atau peristiwa, kemudian menarik kesimpulan tentang proses atau peristiwa tersebut. Jenis penelitian ini menyajikan hasil secara objektif, tanpa melakukan proses manipulasi atau perlakuan.

Penelitian dilakukan di SDN Kesambi Dalam 4 Kota Cirebon dengan menggunakan penelitian *kualitatif deskriptif*. Waktu penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 6 – 10 Mei 2024. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V sebanyak 14 siswa, mencakup 8 orang siswa perempuan serta 6 laki-laki. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi keterlaksanaan

¹⁴ Mursid, R., Saragih, A. H., & Hartono, R. (2022). The Effect of the Blended Project-based Learning Model and Creative Thinking Ability on Engineering Students' Learning Outcomes. *International Journal of Education in Mathematics, Science and Technology*, 10(1). <https://doi.org/10.46328/ijemst.2244>

¹⁵ Walidin, W., Saifullah, & Tabrani. (2015). *Metodologi Penelitian Kualitatif & Grounded Theory*. Aceh: FTK Ar-Raniry Press.

¹⁶ Sari, A. Y., & Astuti, R. D. (2018). Implementasi Pembelajaran Project Based Learning Untuk Anak Usia Dini.

¹⁷ Syahrizal, H., & Jailani, M. S. (2023). Jenis-Jenis Penelitian Dalam Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. *Jurnal QOSIM: Jurnal Pendidikan, Sosial & Humaniora*, 1(1). <https://doi.org/10.61104/jq.v1i1.49>

pembelajaran berbasis proyek, observasi kreativitas siswa kelas V materi rantai makanan dan dokumentasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik *deskriptif* dengan validitas data dan triangulasi waktu.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian didapatkan sesuai analisa data secara *kualitatif* mengenai keterlaksanaan pembelajadi SD Negeri Kesambi Dalam 4 Kota Cirebon. Tujuan penelitian untuk menunjukkan kreativitas siswa kelas V pada pembelajaran berbasis proyek dengan pemaparan hasil yang didukung teori terkait.

Pada saat pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek dengan melibatkan subjek penelitian di satu kelas yakni kelas V. Penggunaan teknik observasi diterapkan untuk melihat pelaksanaan aktivitas dari tahap awal hingga tahap akhir pembelajaran berlangsung. Pedoman observasi disusun berdasarkan sintak pembelajaran berbasis proyek dengan menyesuaikan aktivitas di kelas.

Adapun mempersiapkan pembelajaran berbasis proyek, yaitu:

1. Fase 1 tahap penentuan pertanyaan mendasar yakni siswa mulai mengumpulkan informasi melalui video pembelajaran dan gambar yang ditampilkan oleh guru.
2. Fase 2 tahap mendesain perencanaan proyek yakni guru merekayasa tim dengan masing-masing tim berjumlah 3-4 siswa, selanjutnya siswa duduk bersama kelompoknya yang sudah disepakati bersama. Selanjutnya, guru memberi contoh tentang poster rantai makanan dan siswa menyimak petunjuk yang dijelaskan oleh guru dalam menyusun produk. Mulai dari waktu pembuatan produk serta produk yang dibuat yakni proyek poster rantai makanan dari kertas asturo dan kertas origami yang dirancang sekreatif, selanjutnya siswa mengerjakan LKPD yang telah disiapkan secara berkelompok.
3. Fase 3 tahap menyusun jadwal yakni guru dan siswa merekayasa kesepakatan bersama untuk menyusun jadwal pembuatan produk serta jadwal yang ditetapkan untuk merekayasa proyek poster rantai makanan yakni selama 60 menit saat pembelajaran berlangsung, selanjutnya siswa merekayasa *time line* untuk pembuatan proyek.
4. Fase 4 tahap memonitoring yakni siswa mulai merekayasa proyek poster rantai makanan, selanjutnya guru memonitoring aktivitas siswa dalam menyelesaikan proyek poster rantai makanan serta mengisi lembar monitoring berdasarkan rubrik yang telah dibuat.
5. Fase 5 tahap menguji hasil yakni siswa menampilkan proyek di depan kelas serta teman lainnya bisa memberi komentar atau tanggapan yang membangun, setelah semua siswa melakukan presentasi rantai makanan, siswa bisa menyimpulkan rantai makanan. Selanjutnya, guru menanggapi dan memotivasi keberanian siswa dalam mempresentasikan hasil karyanya.

6. Fase 6 tahap mengevaluasi pengalaman yakni guru meminta siswa untuk mengungkapkan pengalamannya selama menyelesaikan proyek dan pada akhir pembelajaran guru, selanjutnya siswa melakukan refleksi terhadap aktivitas selama merancang dan merekayasa proyek poster rantai makanan. Setelah itu, guru menunjuk salah satu siswa untuk memimpin doa sebelum pulang dan guru menutup pembelajaran dengan salam.

Berdasarkan paparan diatas, bisa disimpulkan bahwa tahapan-tahapan pembelajaran telah dirancang dengan baik oleh guru, meliputi semua tahapan yang diperlukan untuk memfasilitasi pemahaman dan pengalaman siswa tentang rantai makanan. Guru berhasil menggabungkan berbagai metode pembelajaran, termasuk penggunaan media visual, diskusi tim, tayangan video dan melaksanakan proyek. Melalui langkah-langkah tersebut, siswa tidak cuma diajarkan tentang materi rantai makanan, tetapi juga diberi kesempatan untuk mengalami sendiri melalui proyek yang mereka buat. Selain itu, adanya tahap monitoring dan evaluasi memastikan bahwa siswa mendapat dukungan dan umpan balik yang diperlukan untuk menumbuhkan pembelajaran mereka.

Selanjutnya, pedoman observasi memuat aspek kreativitas selama kegiatan pembelajaran berlangsung yakni siswa merancang ide baru, bahan yang digunakan dalam pembuatan produk, kerumitan produk, ketepatan tata letak produk, kerapian produk, usaha dalam membuat produk, daya tarik terhadap bentuk, daya tarik terhadap warna dan tingkat kesukaan penilai terhadap produk. Setiap aspek memiliki rentang skor dari 0 sampai dengan 3 sesuai deskriptor. Aspek kreativitas di observasi dari seluruh aktivitas pembelajaran yang memakai pembelajaran berbasis proyek, sehingga ketercapaian yang diperoleh yakni skor akhir setelah diakumulasi dari seluruh tahapan pembelajaran. Skor pada tiap aspek kreativitas akan dipersentasekan dan dihitung rata-ratanya untuk menunjukkan besar ketercapaian kreativitas siswa melalui pembelajaran berbasis proyek. Observer melakukan pengamatan dengan dilengkapi catatan lapangan yang disesuaikan dengan pengalaman guru selama aktivitas di kelas.

Adapun persentase rata-rata hasil observasi pembelajaran berbasis proyek dari masing-masing aspek kreativitas:

Tabel 1. Rata-rata Kreativitas Siswa Melalui Model Pembelajaran Berbasis Proyek Pada Materi Rantai Makanan

No.	Aspek Yang Diamati	Rata-Rata	Kategori
1.	Siswa mampu merancang ide baru dalam pembuatan produk	85%	Sangat Tinggi
2.	Bahan yang digunakan untuk membuat produk mudah dijumpai dimanapun	95%	Sangat Tinggi
3.	Siswa membuat produk dengan skala yang rumit	70%	Tinggi
4.	Ketepatan komposisi/tata letak pada produk yang dibuat oleh siswa	90%	Sangat Tinggi
5.	Kerapian produk yang dibuat oleh siswa	80%	Tinggi
6.	Usaha siswa dalam membuat produk	97%	Sangat Tinggi
7.	Daya tarik produk siswa pada segi bentuknya	97%	Sangat Tinggi
8.	Daya tarik produk siswa pada segi warnanya	95%	Sangat Tinggi
9.	Tingkat kesukaan penilai terhadap produk siswa	95%	Sangat Tinggi
Rata-rata persentase kreativitas siswa		89%	Sangat Tinggi

Adapun kriteria penilaian kreativitas siswa diadopsi dan dimodifikasi seperti berikut:

Tabel 2. Kriteria Kreativitas Siswa

%	Kriteria Kreativitas
81 – 100	Sangat Tinggi
61 – 80	Tinggi
41 – 60	Sedang
21 – 40	Rendah
1 – 20	Sangat Rendah

Berdasarkan tabel tersebut diketahui kreativitas siswa melalui pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) pada kategori sangat tinggi dengan rerata 89%. Dalam aspek merancang ide baru memiliki rata-rata ketercapaian 85% dari setiap siswa. Aspek bahan mudah dijumpai 95%. Aspek kerumitan produk 70%. Aspek ketepatan tata letak produk 90%. Aspek kerapian produk 80%. Aspek usaha siswa dalam membuat produk memiliki rata-rata ketercapaian 97% dari setiap siswa. Aspek daya tarik terhadap bentuk memiliki rata-rata ketercapaian 97% dari

setiap siswa. Aspek daya tarik terhadap warna memiliki rata-rata ketercapaian 95% dari setiap siswa. Aspek tingkat kesukaan penilai terhadap produk memiliki rata-rata ketercapaian 95% dari setiap siswa.

Berdasarkan hasil penelitian dari masing-masing dimensi kreativitas yang di observasi, penulis bisa mengatakan bahwa setiap dimensi menunjukkan ketercapaiannya, meskipun tidak semua mencapai nilai yang tinggi. Tingkat ketercapaian pada dimensi kreativitas penelitian ini dipengaruhi oleh kebiasaan siswa dalam melakukan aktivitas pada pembelajaran konvensional, kurang kebeneranian siswa, kurang pengetahuan yang beragam dan kurang tingkat kepercayaan diri siswa. Namun, karena antusias siswa yang tinggi serta kreativitas guru dalam merancang dan mempersiapkan pembelajaran berbasis proyek berperan memunculkan kreativitas siswa. Maka, peran pembelajaran berbasis proyek dalam kreativitas siswa kelas V pada materi rantai makanan bisa muncul dengan ketercapaian yang berbeda-beda.

KESIMPULAN

Pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) mampu meningkatkan kreativitas siswa kelas V materi rantai makanan. Hal ini bisa dilihat dari rata-rata ketercapaian pada masing-masing aspek dalam seluruh aktivitas pembelajaran berlangsung. Dalam pembelajaran berbasis proyek, siswa bekerja pada proyek individu atau kelompok membuat poster rantai makanan. Topik dipilih adalah nyata, relevan kehidupan siswa, atraktif dan emosional untuk melibatkan siswa secara aktif serta kreatif guna memperoleh solusi. Keterlibatan kreativitas memberi kesempatan siswa mengungkapkan ekspresi perasaan mereka. Model ini menunjukkan bahwa siswa akan lebih kreatif jika memiliki keingintahuan serta kepercayaan diri, kemampuan beradaptasi, berpikir luwes, keberanian menyuarakan pemikiran dan kemampuan menghasilkan karya yang sesuai dengan standar.

SARAN

Saran yang diberikan peneliti sesuai dengan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti yaitu sebagai berikut:

1. Bagi guru, diharapkan bisa lebih memperhatikan dan mempertimbangkan terkait pentingnya penggunaan model pembelajaran terhadap peningkatan kreativitas siswa dan ketercapaian tujuan pembelajaran.
2. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan bisa dilaksanakan penelitian kembali mengenai penggunaan model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) berbantuan dengan media inovatif dan interaktif lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Tabany, T. I. (2014). *Mendesain Model Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia.
- Anton M. Moeliono, et.al., *Kamus Besar Bahasa Indonesi*. Jakarta: Balai Pustaka, 1993.
- Apriliani, D. N. Vertika P. (2018). Model Pembelajaran Berbasis Project Based Learning (Pjbl) Terhadap Minat Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Kelas XRPL Di SMK Negeri 1 Boyolangu. *Joeict (Journal Of Education Jurnal And Information Communication Technology)*, 2(20).
- Cahyadi, Edi DKK. 2019. *Peningkatan Hasil Belajar Tematik Terpadu Melalui Model Project Based Learning Pada Siswa Sekolah Dasar*, Vol. 2 No. 1 (Januari) 2019.
- Hartono, Deni Puji, 2018. *PjBL Untuk Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa: Sebuah Kajian Deskriptif Tentang Peran Model Pembelajaran PjBL Dalam Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa*.
- Mursid, R., Saragih, A. H., & Hartono, R. (2022). The Effect of the Blended Project-based Learning Model and Creative Thinking Ability on Engineering Students' Learning Outcomes. *International Journal of Education in Mathematics, Science and Technology*, 10(1). <https://doi.org/10.46328/ijemst.2244>
- Nana Syaodih Sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2003).
- Nugraha, A. R., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (Pjbl) Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Ipa Pada Siswa Kelas 5 Sd. *Jurnal Kalam Cendekia*, 6(4.1).
- Nurmaida, H. (2019). Pengaruh Model Project Based Learning (PJBL) terhadap Kreativitas Siswa. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pasundan Bandung: Tidak diterbitkan.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 20 Tahun 2016. Tentang Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar dan Menengah
- Rusman. 2015. Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme pengajar. Saputra, Y. E., & Slamet, S. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PJBL) Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Perekayasaan Sistem Kontrol Siswa Kelas Xii Ei 3 Smk N 3 Wonosari. *E-JPTE (Jurnal Elektronik Pendidikan Teknik Elektronika)*, 5(3).
- Sari, A. Y., & Astuti, R. D. (2018). Implementasi Pembelajaran Project Based Learning Untuk Anak Usia Dini.
- Syahrizal, H., & Jailani, M. S. (2023). Jenis-Jenis Penelitian Dalam Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. *Jurnal QOSIM: Jurnal Pendidikan, Sosial & Humaniora*, 1(1). <https://doi.org/10.61104/jq.v1i1.49>
- Utami, R. W., Endaryono, B. T., & Djuhartono, T. (2020). Meningkatkan Skill Berpikir Kreatif Matematis Siswa Melalui Pendekatan Open-Ended. *Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan*.
- Walidin, W., Saifullah, & Tabrani. (2015). Metodologi Penelitian *Kualitatif & Grounded Theory*. Aceh: FTK Ar-Raniry Press.
- Yamin, Y., Permanasari, A., Redjeki, S., & Sopandi, W. (2020). Implementing project-based learning to enhance creative thinking skills on water pollution topic. *JPBI (Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia)*, 6(2). <https://doi.org/10.22219/jpbi.v6i2.12202>
- Yunita, Y. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Berfikir Kreatif Siswa. *Jurnal Dewantara*, 6(02).