

Peningkatan kreativitas siswa pada pembelajaran tematik menggunakan pendekatan *project-based learning*

Lilis Setiawan, Naniek Sulistya Wardani, Trifosa Intan Permana

Universitas Kristen Satya Wacana.

Jln. Diponegoro 52-60, Salatiga, Jawa Tengah 061001. Indonesia.

* Corresponding Author. E-mail: setiawanlilis23@gmail.com

ARTICLE INFO

Article History

Received:

3 May 2021;

Revised:

21 Juni 2021;

Accepted:

30 Juni 2021

Keywords

Kreativitas;

Pembelajaran Berbasis

Proyek;

Pembelajaran tematik;

Creativity;

Project-based

learning;

Thematic learning

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kreativitas belajar siswa pada pembelajaran tematik menggunakan pendekatan *Project-Based Learning* (PBL) dan langkah-langkah pendekatan PBL yang dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran tematik. Subjek penelitian yaitu siswa kelas 5 SD berjumlah 21 siswa. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang menggunakan model spiral dari C. Kemmis dan Robin Mc. Taggart dengan prosedur penelitian 2 siklus, tiap siklus terdiri dari 3 tahap yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan dan pengamatan, dan (3) refleksi. Teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan teknik non tes. Instrumen penelitian berupa lembar observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kreativitas belajar siswa pada pembelajaran tematik menggunakan pendekatan PBL. Hal tersebut ditunjukkan oleh peningkatan kreativitas belajar yakni banyaknya siswa yang memiliki kreativitas tinggi sebelum tindakan sebanyak 7 siswa (33,33% dari seluruh siswa). Setelah diberikan tindakan pada siklus I, jumlah siswa yang memiliki kreativitas belajar tinggi meningkat menjadi 11 siswa (52,38% dari seluruh siswa), dan pada siklus II jumlah siswa yang memiliki kreativitas belajar tinggi menjadi 17 siswa (80,95% dari seluruh siswa).

This research aims to find an increase in student learning creativity in thematic learning using the project-based learning approach and the steps in the project-based learning approach that can increase students' creativity in thematic learning. The research subjects were 21 students of grade 5 elementary school. This research is a classroom action research (PTK) using a spiral model from C. Kemmis and Robin Mc. Taggart with a research procedure of two cycles, each cycle consisting of three stages, which are (1) planning, (2) implementation and observation, and (3) reflection. Data collection techniques used in this study were non-test techniques. The research instrument was an observation sheet. The results showed an increase in student learning creativity in thematic learning using the project-based learning approach. This is shown by the increase in learning creativity, the students who had high creativity before the action were as many as seven students (33.33% of all students). After being given the action in the first cycle, the number of students with high learning creativity increased to 11 (52.38% of all students). In the second cycle, the number of students with high learning creativity became 17 students (80.95% of all students).



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



How to cite:

Setiawan, L., Wardani, N. S., & Permana, T. I. (2021). Peningkatan kreativitas siswa pada pembelajaran tematik menggunakan pendekatan project-based learning. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi*, 8(2), 163-171. <https://doi.org/10.21831/jppfa.v8i2.40574>

PENDAHULUAN

Pembelajaran di era abad ke-21 dituntut agar dapat membiasakan siswa untuk mampu menguasai keterampilan abad ke-21 (Handajani et al., 2018). Keterampilan yang dikembangkan pada abad ke-21 terdiri dari berpikir kritis (*critical thinking*) dan pemecahan masalah (*problem solving*), komunikasi dan kolaborasi (*communication and collaboration*), kreativitas dan inovasi (*creativity and innovation*) (Rusadi et al., 2019). Salah satu keterampilan yang penting untuk dikembangkan dalam pembelajaran yaitu kreativitas siswa (Alzoubi et al., 2016). Kreativitas merupakan keterampilan siswa untuk memunculkan ide, cara, atau model yang baru untuk menyelesaikan suatu permasalahan (Astuti & Aziz, 2019).

Kreativitas belajar siswa dapat diukur berdasarkan lima indikator yaitu *fluency*, *flexibility*, *originality*, *elaboration*, dan *evaluation* (Ulinnuha 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).

Namun fakta dilapangan menunjukkan bahwa kreativitas siswa masih perlu untuk dioptimalkan. Hal tersebut sejalan dengan hasil observasi Nuryati dan Yuniawati (2019) yang menunjukkan bahwa kreativitas siswa sekolah dasar di Indonesia masih rendah. Sejalan dengan hasil observasi yang dilakukan oleh Vera et al. (2019) yang menunjukkan bahwa terdapat masalah kreativitas siswa kelas V SD. Permasalahan tersebut disebabkan oleh beberapa hal yaitu sebagian besar guru masih tidak peduli terhadap kreativitas yang dimiliki siswa, kurangnya minat siswa dalam belajar, dan pelaksanaan pembelajaran yang berpusat pada guru.

Sejalan dengan pendapat Wulandari et al. (2019) yang mengemukakan bahwa rendahnya kreativitas siswa disebabkan oleh penerapan model pembelajaran konvensional. Selain itu menurut Mashitoh et al. (2021) rendahnya kreativitas siswa dikarenakan tidak tersedianya media pembelajaran yang sesuai, kesulitan siswa dalam memahami materi pembelajaran, dan kurangnya pembiasaan siswa dalam menyelesaikan soal non-rutin. Sebagai upaya untuk mengoptimalkan kreativitas belajar siswa, maka diperlukan pelaksanaan pembelajaran yang tepat, salah satunya dengan penerapan pembelajaran Kurikulum 2013 (K13).

Pembelajaran K13 bertujuan untuk menghasilkan masyarakat Indonesia yang aktif, produktif, kreatif, dan inovatif (Yuniawardani & Mawardi Mawardi, 2018). Pembelajaran tersebut berpusat pada pembelajaran tematik yang menggabungkan anatara mata pelajaran satu dengan yang lainnya (Anshory et al., 2017). Pelaksanaan pembelajaran tematik terpadu di SD pada masa pandemi Covid-19 dilaksanakan secara daring (*online*). Pembelajaran dalam jaringan (*daring*) merupakan pembelajaran yang dilakukan tanpa tatap muka langsung yang dijembatani melalui media internet dan alat penunjang lainnya seperti telepon seluler, *smartphone*, atau komputer (Putria et al., 2020). Pelaksanaan daring pada SD dapat dikombinasikan dengan pembelajaran luring, tetapi intensitas pembelajaran daring lebih dominan dibandingkan dengan pembelajaran luring.

Pembelajaran yang terjadi di kelas V SD saat ini yaitu kombinasi antara pembelajaran daring dan pembelajaran luring (tatap muka). Pada pelaksanaan pembelajaran daring dilakukan setiap hari dengan cara mengirimkan materi atau tugas menggunakan WhatsApp Group (WAG). Pelaksanaan pembelajaran daring terdapat banyak kendala yang dialami, terutama pada sarana dan prasarana serta antusias siswa terhadap pembelajaran dilaksanakan. Dalam pelaksanaan pembelajaran daring, guru masih cenderung mengajar dengan cara konvensional yaitu menerangkan materi yang ada pada buku tematik serta belum menggunakan pendekatan dan metode pembelajaran. Selain itu guru tidak memanfaatkan media pembelajaran seperti powerpoint dalam menunjang proses belajar maupun aplikasi Zoom Meeting ketika pembelajaran daring dilakukan.

Hasil kreativitas belajar siswa yang dapat dilihat dari pembelajaran pra siklus yaitu kriteria kreativitas tinggi sebanyak 7 siswa (33,33% dari seluruh siswa). Pendekatan *project-based learning* merupakan pendekatan belajar yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam pengumpulan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktivitas secara nyata. Hariyanto dan Warsono (2013) mengatakan bahwa *project-based learning* adalah suatu pendekatan yang mengaitkan antara teknologi dengan masalah kehidupan sehari-hari yang akrab dengan siswa, atau dengan suatu proyek sekolah. Saefudin (2012) menyatakan bahwa *project-based learning* memberikan kesempatan siswa untuk meneliti, merencanakan, mendesain dan refleksi terhadap pembuatan proyek teknologi. Pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa penekanan pendekatan *project-based learning* terletak pada aktivitas peserta didik untuk memecahkan masalah dengan menerapkan keterampilan meneliti, menganalisis, membuat sampai dengan mempresentasikan produk pembelajaran berdasarkan pengalaman nyata (Putri & Wardani, 2021).

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.

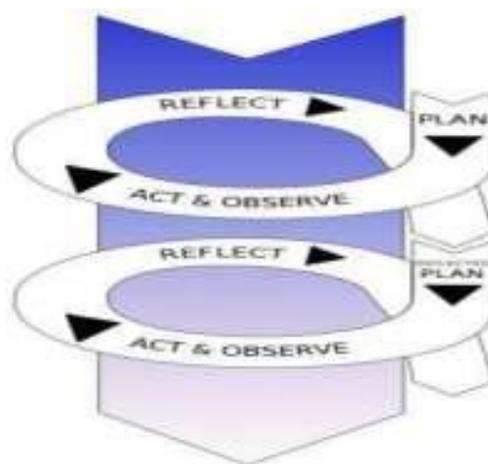
Pelaksanaan pembelajaran dengan pendekatan *project-based learning* memiliki kelebihan yaitu mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, keterampilan meningkatkan motivasi belajar, meningkatkan keterampilan siswa dalam mengelola berbagai sumber belajar, mendorong siswa lebih aktif dalam belajar, menumbuhkan 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).

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Surono et al. (2019) menyatakan bahwa penerapan *project-based learning* dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa kelas IV SD. Hal ini terbukti dengan terjadinya peningkatan rata-rata kreativitas belajar siswa pada tiap siklus. Penelitian lain dilakukan oleh Natty et al. (2019) yang menyatakan bahwa penerapan *project-based learning* pada siswa kelas III SD mengalami peningkatan kreativitas dan hasil belajar dibuktikan dari peningkatan pada tiap siklus. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu yaitu peneliti berfokus pada peningkatan kreativitas siswa kelas V SD pada pembelajaran tematik secara daring ditengah pandemi Covid-19.

Tujuan penelitian tindakan kelas dalam penelitian ini yaitu (1) untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan kreativitas belajar siswa pada pembelajaran tematik menggunakan pendekatan *project based learning*; dan (2) untuk mengetahui bagaimana langkah-langkah pendekatan *project based learning* yang dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran tematik.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Subjek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas V SDN 2 Tambirejo, Kecamatan Toroh, Kabupaten Grobogan. Penelitian dilaksanakan pada semester II tahun pelajaran 2020/2021. 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

Langkah-langkah *project-based learning* untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa dengan tema 6 panas dan perpindahannya subtema 2 dan 3 terdiri dari: 1.) Pembelajaran dimulai dengan pertanyaan “Mengapa baju yang basah apabila dijemur dibawah sinar matahari bisa kering?”; 2.) Merencanakan proyek pembuatan video percobaan proses perpindahan panas; 3.) Menyusun jadwal aktivitas selama proses pembuatan video percobaan proses perpindahan panas; 4.) Mengawasi jalannya proses pembuatan video percobaan perpindahan panas; dan 5.) Penilaian pada video hasil percobaan proses perpindahan panas; 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

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

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peningkatan kreativitas belajar siswa kelas V 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 serta observasi, dan tahap refleksi. Tahap 1 yaitu tahap perencanaan tindakan yang diawali dengan menyusun perangkat pembelajaran tema panas dan perpindahannya subtema 2. perpindahan kalor disekitar kita dan subtema 3. Pengaruh kalor terhadap kehidupan. Muatan pembelajaran yaitu PPKn, Bahasa Indonesia, dan IPA. Perangkat pembelajaran yang disiapkan pada tahap 1 yaitu terdiri dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), materi, media pembelajaran, lembar kegiatan peserta didik (LKPD) dan evaluasi. RPP disusun berdasarkan permasalahan panas dan perpindahannya. LKPD disusun untuk memberikan kegiatan kelompok yang akan dilakukan dalam mempelajari tema panas dan perpindahannya.

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 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. Kegiatan pembelajaran diawali dengan diberikan *link* pertemuan kepada peserta didik melalui WhatsApp Group. Setelah semua peserta didik dapat mengakses *link* yang telah diberikan maka pembelajaran akan dimulai. 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 proses perpindahan panas; 2.) Membuat pertanyaan terkait proses perpindahan panas; 3.) Merumuskan masalah tentang proses panas dan perpindahannya; 4.) Membuat hipotesis tentang proses perpindahan panas; 5.) Bekerjasama dalam kelompok diskusi; 6.) Menyusun jadwal penyelesaian proyek tentang proses perpindahan panas; 7.) Mengumpulkan informasi dari berbagai sumber/referensi tentang proses perpindahan panas; 8.) Menganalisis data yang telah berhasil dikumpulkan tentang proses perpindahan panas; 9.) Mempresentasikan hasil proyek proses perpindahan panas; dan 10.) Membuat kesimpulan dari hasil proyek proses perpindahan panas. Kegiatan pembelajaran tersebut melatih siswa untuk mampu membuat pertanyaan, merencanakan proyek pembuatan video percobaan proses perpindahan panas, menyusun jadwal aktivitas selama proses pembuatan video percobaan proses perpindahan panas, mengawasi jalannya proses pembuatan video percobaan perpindahan panas, melakukan penilaian video 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 video percobaan proses perpindahan panas 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 perpindahan panas. 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](#).

Table 2. Distribusi Frekuensi Kreativitas Belajar Siswa Pra Siklus, Siklus I, Siklus II

Skor Kreativitas	Kriteria	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
		F	(%)	F	(%)	F	(%)
8-10	Tinggi	7	33,33	11	52,38	17	80,95
5-7	Sedang	5	23,81	6	28,57	4	19,05
2-4	Rendah	9	42,86	4	19,05	0	0
Jumlah		21	100	21	1100	21	100

Berdasarkan pada [Tabel 2](#) dapat dilihat bahwa pada tahap prasiklus terdapat 7 peserat yang memiliki kriteria kreativitas tinggi dengan presentase 33,33% dari 21 siswa, pada tahap siklus I terdapat 11 siswa yang memiliki kriteria kreativitas tinggi dengan presentase 52,38% dari 21 siswa, dan pada siklus II terdapat 17 siswa yang memiliki kriteria kreativitas tinggi dengan presentase 80,95% dari 21 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 empat siswa dengan kategori kreativitas belajar tinggi pada siklus I dan penambahan sebanyak enam 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* menggunakan langkah-langkah sebagai berikut: 1.) Pembelajaran dimulai dengan pertanyaan “Mengapa baju yang basah apabila dijemur dibawah sinar matahari bisa kering?”; 2.) Merencanakan proyek pembuatan video percobaan proses perpindahan panas; 3.) Menyusun jadwal aktivitas selama proses pembuatan video percobaan proses perpindahan panas; 4.) Mengawasi jalannya proses pembuatan video percobaan perpindahan panas; 5.) Penilaian pada video hasil percobaan proses perpindahan panas; dan 6.) Mengevaluasi hasil percobaan perpindahan panas, Pada akhir proses pembelajaran melakukan 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 17 siswa dan tidak terdapat siswa dengan kriteria kreativitas belajar rendah. 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 mengungkap 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 V 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. Penelitian pada saat pandemi Covid-19 juga berpengaruh terhadap hasil penelitian. Diharapkan untuk peneliti lain melakukan penelitian mengenai peningkatan kreativitas pada jenjang yang berbeda dan tema pembelajaran yang beragam.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan oleh peneliti di kelas V SDN 2 Tambirejo, Kecamatan Toroh, Kabupaten Grobogan dapat disimpulkan bahwa: 1.) Terdapat peningkatan kreativitas belajar siswa kelas V yang diupayakan dengan pendekatan *project-based learning*, didukung dengan hasil oleh hasil kreativitas belajar siswa pada siklus 1 yang menunjukkan terdapat 52,38% dari 21 siswa memiliki kriteria kreativitas tinggi mengalami peningkatan menjadi 80,95% dari 21 siswa memiliki kriteria kreativitas tinggi pada siklus 2; 2.) Upaya peningkatan kreativitas belajar siswa dengan pendekatan *project-based learning* diupayakan dengan menggunakan langkah: (1) pembelajaran dimulai dengan pertanyaan “Mengapa baju yang basah apabila dijemur dibawah sinar matahari bisa kering?”, (2) merencanakan proyek pembuatan video percobaan proses perpindahan panas, (3) menyusun jadwal aktivitas selama proses pembuatan video percobaan proses perpindahan panas, (4) mengawasi jalannya proses pembuatan video percobaan perpindahan panas, (5) penilaian pada video hasil percobaan proses perpindahan panas, dan (6) mengevaluasi hasil percobaan perpindahan panas. Pada akhir proses pembelajaran melakukan refleksi terhadap aktivitas percobaan perpindahan panas. 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>
- Alzoubi, A. M., Al Qudah, M. F., Albursan, I. S., Bakhiet, S. F., & Abduljabbar, A. S. (2016). The effect of creative thinking education in enhancing creative self-efficacy and cognitive motivation. *Journal of Educational and Developmental Psychology*, 6(1), 117–130. <https://doi.org/10.5539/jedp.v6n1p117>
- Anshory, I., Saputra, S. Y., & Amelia, D. J. (2017). Pelaksanaan pembelajaran tematik sesuai Kurikulum 2013 di SD Muhammadiyah 03 Wajak. *ELSE (Elementary School Education Journal)*, 1(1), 67–76. <https://doi.org/10.30651/else.v1i1.872>
- 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>
- Bahrudin, B., Hidayat, S., & Hendrayana, A. (2018). Penerapan model pembelajaran berbasis proyek dengan memanfaatkan TIK untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 131–139. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/JTPPm/article/view/7481>
- 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>
- Handajani, S., Pratiwi, H., & Mardiyana Mardiyana. (2018). The 21st century skills with model eliciting activities on linear program. *Journal of Physics: Conference Series*, 1008(1), 012059. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1008/1/012059>
- Hariyanto, H., & Warsono, W. (2013). *Pembelajaran aktif: Teori dan assesment* (N. N. Muliawati (ed.)). Remaja Rosdakarya.
- 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>
- Mashitoh, N. L. D., Sukestiyarno, Y., & Wardono, W. (2021). Creative thinking ability based on self efficacy on an independent learning through google classroom support. *Journal of Primary Education*, 10(1), 79–88. <https://doi.org/10.15294/JPE.V10I1.45248>
- 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>
- Nuryati, N., & Yuniawati, N. (2019). Peningkatan kreativitas pada anak usia dini kelas SD awal usia 6-8 tahun melalui metode praktikum membuat. *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 1–10. <https://doi.org/10.32678/as-sibyan.v4i1.1959>

- Putri, R. H., & Wardani, N. S. (2021). Peningkatan hasil belajar tematik melalui problem based learning dalam pembelajaran daring siswa kelas IV SD. *Mimbar Ilmu*, 26(1), 138–148. <https://doi.org/10.23887/mi.v26i1.33195>
- Putria, H., Maula, L. H., & Uswatun, D. A. (2020). Analisis proses pembelajaran dalam Jaringan (daring) masa pandemi Covid- 19 pada guru sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 861–872. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.460>
- Rusadi, B. E., Widiyanto, R., & Lubis, R. R. (2019). Analisis learning and inovation skills mahasiswa PAI melalui pendekatan saintifik dalam implementasi keterampilan abad 21. *Conciencia*, 19(2), 112–131. <https://doi.org/10.19109/conciencia.v19i2.4323>
- Saefudin, A. A. (2012). Pengembangan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran matematika dengan pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI). *Al-Bidayah*, 4(1), 37–48. <https://doi.org/10.14421/al-bidayah.v4i1.10>
- 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>
- Surono, E. T., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2019). Penerapan model pembelajaran project based learning untuk meningkatkan kretivitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik tema 9 sub tema 1 kekayaan sumber energi Indonesia kelas 4 SD Negeri Patemon 01. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(2), 780–789. <https://doi.org/10.31004/jptam.v3i2.282>
- Ulinuha, 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>
- Utami, M. (1999). *Kreativitas dan keberbakatan strategi mewujudkan potensi kreatif dan bakat*. Grasindo.
- Vera, M., Mawardi, M., & Astuti, S. (2019). Peningkatan kreativitas dan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran problem based learning pada kelas V SDN Sidorejo Lor V Salatiga. *MAJU: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 6(1), 11–21. <https://www.ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/mtk/article/view/299>
- Wulandari, F. A., Mawardi, M., & Wardani, K. W. (2019). Peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa kelas 5 menggunakan model mind mapping. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(1), 10–16. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i1.17174>
- 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>
- Yuniawardani, V., & Mawardi Mawardi. (2018). Peningkatan hasil belajar pada pembelajaran matematika dengan model problem based learning kelas IV SD. *Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan (Jartika)*, 1(2), 24–32. <http://journal.rekarta.co.id/index.php/jartika/article/view/251>