

PENINGKATAN KREATIVITAS BELAJAR PESERTA DIDIK MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *PROJECT BASED LEARNING*

G.P. Abdi¹, G.S. Airlanda²

¹²³Program Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan
Universitas Kristen Satya Wacana
Salatiga, Indonesia

e-mail: glopirena@gmail.com¹, gama.airlanda@staff.uksw.edu²

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan kreativitas belajar siswa pada pembelajaran tematik menggunakan pendekatan *Project Based Learning*. Bentuk penelitian ini yakni penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari 4 tahap yaitu yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian yaitu siswa kelas III SD Tegalrejo 04 yang berjumlah 17 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kreativitas belajar peserta didik pada pembelajaran tematik menggunakan pendekatan *Project Based Learning* ditunjukkan dengan meningkatkan perolehan nilai pada setiap siklus. Pada siklus I rata-rata persentase setiap aspek mendapatkan 69% dengan katagori kurang kreatif. Kemudian setelah dilakukan refleksi dan evaluasi dilanjutkan dengan pelaksanaan siklus II yang memperoleh peningkatan rata-rata setiap aspek menjadi 80% dengan katagori sangat kreatif. Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan dengan penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* dapat meningkatkan kreativitas dalam belajar peserta didik kelas III SD Tegalrejo 04 Salatiga.

Kata kunci: *Kreativitas; Project Based Learning; Tematik*

Abstract

This research aims to determine whether there is an increase in student learning creativity in thematic learning using a Project Based Learning approach. This form of research is class action research (PTK) which is carried out in two cycles. Each cycle consists of 4 stages, namely planning, implementation, observation, and reflection. The subjects of the study were grade III students of SD Tegalrejo 04 totaling 17 students. The results showed that there was an increase in student learning creativity in thematic learning using the Project Based Learning approach shown by increasing value acquisition in each cycle. In the first cycle, the average percentage of each aspect gets 69% with less creative categories. Then after reflection and evaluation, continued with the implementation of cycle II which obtained an increase in the average of each aspect to 80% with a very creative category. Based on the results of the study, it can be concluded that the application of the Project Based Learning learning model can increase creativity in learning students kelas III SD Tegalrejo 04 Salatiga.

Keywords: *Creativity; Project Based Learning; Thematic*

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peranan penting untuk mengembangkan kemampuan dan keterampilan peserta didik. Pendidikan nasional memiliki tujuan dalam meningkatkan kualitas warga negara, yaitu sebagai manusia yang beriman pada Tuhan Yang Maha Esa, berbudi pekerti baik, kreatif, cerdas,

disiplin, bertanggung jawan, produktif dan terampil. Terampil yang dimaksud yaitu kemampuan peserta didik untuk memecahkan masalah dan berpikir kritis, kreatif, inovatif, serta keterampilan berkomunikasi dan kolaborasi. Pendidikan pada abad ke-21 menuntut peserta didik agar menggunakan pembelajaran yang membiasakan

peserta didik menguasai keterampilan abad 21 (Rusadi et al., 2019)

Kreativitas adalah salah satu hal penting yang dapat dikembangkan peserta didik untuk meningkatkan keterampilan mereka. Kreativitas adalah keterampilan peserta didik dalam menyampaikan ide, gagasan, cara dan model untuk menyelesaikan permasalahan. Proses pembelajaran di kurikulum 2013 dilaksanakan secara inspiratif, interaktif memotivasi peserta didik agar mengembangkan kreativitas mereka, serta menyenangkan. Kurikulum 2013 menuntut hasil belajar yang baik dan lengkap yaitu hasil belajar afektif, serta psikomotor. Peserta didik yang mempunyai pikiran kreatif tinggi pasti akan memperoleh hasil belajar yang baik. Tetapi berpikir kreatif juga perlu diimbangi dengan proses pembelajaran yang mendukung hasil yang disesuaikan dengan kemampuannya. Kurikulum 2013 mengemas pembelajaran tematik dengan berbagai disiplin ilmu. Dalam suatu pembelajaran akan menghasilkan hasil belajar aspek kognitif, afektif, serta psikomotor. Bukan hal yang mudah bagi pendidik untuk mengembangkan kreativitas pada pembelajaran tematik tersebut. Pada kelas rendah, peserta didik cenderung belajar dengan cara kontekstual, yaitu melihat apa yang ada di sekitar dan meniru apa yang diajarkan oleh guru. Cara seperti ini akan membuat peserta didik tidak dapat menemukan ide-ide serta solusi baru dalam menghadapi permasalahan (Mubarokah & Wahyudi, 2019)

Maka dari itu, model pembelajaran sangat penting untuk menumbuhkan dan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Guru berperan sebagai fasilitator. Sebagai fasilitator yang baik, guru dituntut untuk mempersiapkan rancangan perangkat pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik supaya mencapai tujuan pembelajaran. Sebagai seorang guru, pendidik harus mempunyai strategi dan model pembelajaran yang cocok diterapkan selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Kegiatan pembelajaran di

kelas hendaknya merangsang aktivitas kreatif siswa agar berkembang. Akan tetapi, pada realitanya tidak semua pembelajaran di kelas memberi perhatian terhadap pengembangan kreativitas pembelajaran peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi dengan guru kelas III SD Negeri Tegalrejo 04 Salatiga dengan jumlah peserta didik 17, menunjukkan bahwa kreativitas pembelajaran peserta didik masih kurang dan perlu untuk dioptimalkan lagi. Pada hasil observasi yang dilakukan, proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru masih menjelaskan materi dan peserta didik mendengarkan apa yang diajarkan oleh guru. Meskipun ada beberapa peserta didik yang sudah aktif mengemukakan pendapat mereka, namun ada beberapa yang masih pasif. Mereka cenderung mengikuti apa yang dilakukan oleh peserta didik lain. Peserta didik kelas III beberapa peserta didik terlihat memiliki banyak ide kreatif tetapi mereka belum mampu menuangkan kreativitas mereka dalam kegiatan pembelajaran. mereka. Ada pula peserta didik yang merasa kesulitan dalam menyampaikan ide pada karya mereka. Dorongan, tantangan, dan motivasi sangat diperlukan agar mereka mampu menunjukkan kreativitasnya.

Salah satu upaya untuk mengatasi permasalahan kemampuan berpikir kreatif supaya pembelajaran tidak monoton dan dapat menumbuhkan kreativitas agar lebih aktif dan kreatif pada peserta didik kelas III SD Negeri Tegalrejo 04 dalam pembelajaran tematik, maka penerapan model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* dapat diterapkan. Model pembelajaran *PjBL*, memberikan kesempatan bagi guru untuk memberikan proyek sebagai media belajar. Model *Project Based Learning* dapat meningkatkan kreativitas dan memberikan motivasi belajar bagi peserta didik agar mereka bersemangat dan antusias mengenai apa yang telah mereka pelajari. Model pembelajaran berbasis proyek baik dalam mengembangkan keterampilan yang dapat dimiliki peserta didik dalam

keterampilan berpikir, keterampilan membuat ide, kemampuan berkreasi, kemampuan memecahkan suatu masalah, dan dapat dipandang efektif untuk mengembangkan manajemen dan rasa percaya diri pada peserta didik (Dari & Taufina, 2021).

Keunggulan model pembelajaran berbasis proyek yakni peserta didik mampu meningkatkan motivasi siswa, kemampuan pemecahan masalah dan sikap kerjasama, dan keterampilan mengelola sumber. Proses pembelajaran berbasis proyek dapat membuat peserta didik lebih mudah memahami materi, karena siswa langsung menerapkan ilmunya ke dalam sebuah proyek yang mereka susun. Proyek tersebut akan membuat siswa lebih mudah mengingat konsep yang telah didapatkan (Apriany et al., 2020). Pelaksanaan pembelajaran menggunakan pendekatan *PjBL* mempunyai kelebihan yakni dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, keterampilan meningkatkan motivasi belajar, mendorong peserta didik untuk lebih aktif saat belajar, mengelola sumber belajar, meningkatkan kolaborasi antar peserta didik, menumbuhkan kemampuan komunikasi, melatih peserta didik bagaimana berorganisasi proyek, meningkatkan keterampilan manajemen waktu dan pembelajaran yang menyenangkan (Fahrezi et al., 2020)

.Pendekatan *Project Based Learning (PjBL)* ini fokus pada pemecahan masalah yang jadi tujuan utama pada proses belajar agar dapat memberikan pembelajaran yang semakin bermakna karena pada saat belajar bukan hanya tahu apa yang dipelajari namun membuat peserta didik menjadi mengerti apa manfaat dari pembelajaran bagi lingkungan sekitarnya. Selain itu, kelebihan pada pendekatan *Project Based Learning* yaitu: (1) Menumbuhkan kemandirian peserta didik, (2) Mempunyai tanggung jawab yang besar dalam pembelajaran mereka sendiri, (3) Mengembangkan keterampilan pada pemecahan masalah, (4) Memperluas akses belajar (Setiawan et al., 2021)

. Model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* dapat meningkatkan cara berpikir kreatif peserta didik, sehingga pada penerapan model *PjBL* diharapkan peserta didik mampu meningkatkan kreativitas mereka dalam pembelajaran tematik. Tujuan penelitian tindakan kelas yang dilakukan adalah untuk mengetahui apakah model pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* mampu meningkatkan kreativitas belajar peserta didik.

METODE

Jenis penelitian yang dilakukan yaitu menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan kreativitas belajar peserta didik kelas III menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)*. Model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan dan menumbuhkan hal tersebut adalah menggunakan model *Project Based Learning (PjBL)*. Dengan penggunaan model tersebut diharapkan peserta didik akan menciptakan sebuah proyek/karya untuk membantu peserta didik dalam meningkat rasa percaya diri dengan hasil karya yang telah mereka buat dengan menunjukkan karya/proyek kepada teman-teman satu kelasnya. Dengan kemampuan kreativitas yang dimiliki peserta akan membantu menghasilkan sebuah karya/proyek yang berkualitas serta mempunyai keunggulan dan keunikan masing-masing dalam karya tersebut. Penelitian ini menggunakan empat tahapan dasar yaitu tahap perencanaan (*planning*), tahap pelaksanaan (*acting*), tahap pengamatan (*observing*) dan tahap refleksi (*reflecting*) yang dilaksanakan pada semester ganjil dengan subjek penelitian yaitu peserta didik kelas III SD Negeri Tegalrejo 04 Salatiga dengan jumlah peserta didik sebanyak 17, yang terdiri dari 7 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Data yang dikumpulkan pada penelitian ini diperoleh dari hasil dengan cara observasi yang dilakukan saat pra siklus, siklus I dan siklus II dilaksanakan saat pembelajaran berlangsung. Kreativitas

belajar peserta didik dikatakan berhasil jika mencapai kriteria 76%. (Sugiono, 2014) menyatakan bahwa teknik pengumpulan data adalah langkah yang paling strategis dalam penelitian, sebab tujuan utama dari penelitian yaitu mendapatkan data. Pada praktiknya pengumpulan data didapatkan melalui pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Teknik observasi yang dilakukan pada penelitian ini diperlukan untuk memperoleh data kualitatif yakni data mengenai proses penerapan model pembelajaran *PjBL* yang dilakukan peneliti. Teknik observasi pula digunakan sebagai pemerolehan data kreativitas peserta didik saat proses pembelajaran berlangsung. Pada penilaian keterampilan, peneliti menggunakan unjuk kerja/praktik yang dilakukan peserta didik. Data penilaian observasi kreativitas belajar peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Analisis Data Observasi Kreativitas Belajar Peserta Didik

Nilai Kreativitas	Kualifikasi
80-90	Sangat Kreatif
70-79	Kreatif
50-69	Cukup Kreatif
≤49	Kurang Kreatif

Indikator keberhasilan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah kreativitas pembelajaran peserta didik dikatakan meningkat jika pada proses pembelajaran terlihat adanya peningkatan jumlah peserta didik yang tuntas dari siklus I ke siklus II menggunakan persentase kreativitas pembelajaran dengan kriteria ketuntasan minimal sebesar 76%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemerolehan data didapatkan sesuai dengan instrument telah ditentukan. Data didapatkan pada kelas III SD Negeri Tegalrejo 04 yang berjumlah 17 peserta didik. Penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* dalam meningkatkan kreativitas peserta didik dapat diukur menggunakan tes tertulis yang berhubungan dengan. Skor dapat diperoleh dari hasil observasi

peserta didik dalam proses pembuatan proyek yang kreatif sesuai intruksi yaitu bagaimana cara menanam tanaman menggunakan media yang berbeda yang kemudian membuat laporan bagaimana cara merawatnya melalui wawancara kepada narasumber. Penelitian ini didasari dari empat aspek yaitu keterampilan kelancaran berpikir, Keterampilan berpikir luwes, keterampilan mengelaborasi, dan Keterampilan berpikir orisinal.

Sebelum melakukan penelitian tindakan kelas, peneliti melaksanakan kegiatan observasi pada kondisi awal. Data yang diperoleh dari kreativitas pada pembelajaran tematik pada prasiklus dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Data Frekuensi Kreativitas Peserta Didik Prasiklus

Interval	Frekuensi	Persentase
30-34	8	47 %
35-39	5	29 %
40-44	4	24 %
Jumlah	17	100 %

Rata-rata = 35

Nilai tertinggi = 41

Nilai terendah = 30

Range = 11

Data nilai prasiklus berpikir kreativitas pada tabel 1 menunjukkan rata-rata yang dihasilkan hanya mencapai 35 yang mana perolehan nilai terendah yaitu 30 dan nilai tertinggi yaitu 41. Frekuensi nilai kreativitas peserta didik yang paling tinggi terdapat pada interval 30-34 yaitu sebanyak 8 siswa. Sedangkan frekuensi nilai kreativitas terendah terdapat pada interval 40-44 sebanyak 4 siswa. Berdasarkan data di atas, peneliti mencoba untuk meningkatkan nilai kreativitas pada peserta didik dalam pembelajaran tematik. Tindakan yang dilakukan adalah menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* pada pembelajaran tematik. Penerapan model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* merupakan salah satu pilihan untuk meningkatkan cara berpikir kreatif bagi peserta didik karena dapat memberikan pengalaman

mengorganisasi pembuatan suatu proyek bagi peserta didik. Tindakan yang dilakukan peneliti yakni sebanyak dua siklus.

Pada siklus I pembelajaran dilaksanakan dengan menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)*. Setelah siklus 1 dilakukan, terlihat bahwa nilai kreativitas peserta didik mengalami peningkatan dibandingkan dengan prasiklus. Hasil observasi yang dilakukan yaitu mengamati peserta didik menggunakan empat aspek yakni: a) keterampilan kelancaran berpikir, b) keterampilan berpikir luwes, c) keterampilan mengelaborasi, d) keterampilan berpikir orisinal. Hasil nilai berpikir kreatif peserta didik pada siklus 1 sebagai berikut:

Pada siklus I dilaksanakan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)*. Setelah dilakukan tindakan, berpikir kreatif peserta didik mengalami peningkatan dibandingkan kondisi prasiklus. Dimana hasil observasi yang dilakukan dengan mengamati empat aspek yang ada yaitu memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, mampu menyatakan pendapat secara spontan, memiliki kepercayaan diri yang tinggi, dan memiliki kemampuan elaborasi. Berpikir kreatif peserta didik meningkat terlihat dari rata – rata persentase yang mengalami peningkatan. Hasil nilai berpikir kreatif peserta didik secara lengkap dapat dilihat pada Tabel berikut:

Tabel 3. Data Frekuensi Kreativitas Peserta Didik Siklus I

Interval	Frekuensi	Persentase
40-45	11	65 %
46-50	6	35 %
51-55	0	0 %
Jumlah	17	100 %
Rata-rata = 45		
Nilai tertinggi = 48		
Nilai terendah = 43		
Range = 4		

Berdasarkan data pada Tabel 3 terlihat bahwa setelah siklus I dilakukan, terjadi peningkatan nilai berpikir kreatif peserta didik jika dibandingkan dengan

prasiklus. Rata-rata nilai kreativitas yang diperoleh peserta didik meningkat menjadi 45 dengan nilai tertinggi yang diperoleh yaitu 48 dan nilai terendah yaitu 43. Persentase tertinggi terdapat pada interval terendah dengan perolehan 65%. Meskipun nilai telah meningkat namun belum mencapai kriteria ketuntasan yaitu 76%. Persentase pada setiap aspek dapat terlihat dari tabel berikut.

Tabel 4. Persentase Tingkat Kreativitas Peserta Didik Siklus 1

No	Aspek Kreativitas	Persentase (%)
1	Keterampilan kelancaran berpikir	72
2	Keterampilan berpikir luwes	69
3	Keterampilan mengelaborasi	69
4	Keterampilan berpikir orisinal	68
Rata – Rata Persentase		69

Berdasarkan tabel 4 diketahui bahwa aspek yang paling tinggi ditunjukkan pada aspek keterampilan kelancaran berpikir dengan persentase 72% dimana peserta didik dengan mampu menuangkan ide untuk mengerjakan proyek dengan cepat. Pada aspek berpikir luwes menunjukkan persentase 69% dimana peserta didik kurang mampu menemukan jawaban dari masalah. Peserta didik banyak yang mengikuti jawaban dari teman yang lain. Kemudian untuk aspek mengelaborasi tampak persentase 69 % dimana peserta didik masih kurang paham bagaimana cara menentukan langkah-langkah dalam pembuatan proyek. Pada aspek berpikir orisinal menunjukkan persentasi 68% yakni peserta didik masih mengunggulkan pendapat sendiri-sendiri yang memakan banyak waktu. Hal tersebut menunjukkan bahwa kreativitas dari peserta didik masih belum mencapai dengan target yang diharapkan maka perlu adanya peningkatan. Maka dari penelitian setelah dilakukan refleksi dilanjutkan ke siklus 2 dengan

menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning*. Berdasarkan hasil siklus I, maka peneliti melakukan refleksi terhadap tindakan yang telah dilakukan. Peneliti melakukan evaluasi proses pembelajaran dengan tujuan untuk mengetahui seberapa peningkatan berpikir kreatif peserta didik yang kemudian dilanjutkan ke siklus II. Pelaksanaan siklus 2 merupakan hasil refleksi dari pelaksanaan siklus I. Pada siklus II nilai rata-rata kreativitas peserta didik mengalami peningkatan. Hasil yang diperoleh dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5. Data Frekuensi Kreativitas Peserta Didik Siklus II

Interval	Frekuensi	Persentase
45-49	9	53 %
50-54	6	35 %
55-59	2	12 %
Jumlah	17	100 %
Rata-rata = 50		
Nilai tertinggi = 58		
Nilai terendah = 47		
Range = 11		

Berdasarkan hasil dari siklus II, nilai kreativitas peserta didik mengalami peningkatan dari pada siklus I. Nilai rata-rata yang diperoleh yaitu 50 dengan nilai tertinggi 58 dan nilai terendah 47. Persentase tertinggi terdapat pada interval terendah dengan perolehan 53%. Nilai telah mengalami peningkatan dan telah mencapai kriteria ketuntasan 76%. Persentase pada setiap aspek dapat terlihat dari tabel berikut.

Tabel 6. Persentase Tingkat Kreativitas Peserta Didik Siklus II

No	Aspek Kreativitas	Persentase (%)
1	Keterampilan kelancaran berpikir	82
2	Keterampilan berpikir luwes	80
3	Keterampilan mengelaborasi	79
4	Keterampilan berpikir orisinal	78
Rata – Rata Persentase		80

Berdasarkan tabel diperoleh hasil setiap aspek sudah melebihi 76%. Dijelaskan untuk aspek keterampilan kelancaran berpikir dengan persentase 82%, aspek keterampilan berpikir luwes dengan persentase 80%, kemudian aspek keterampilan mengelaborasi dengan persentase 80%, dan aspek berpikir orisonal dengan persentase 78%. Rata-rata yang diperoleh dari semua aspek yaitu 80% melebihi kriteria ketuntasan yaitu 76%. Nilai rata-rata 80% dengan katagori sangat kreatif. Maka dari itu, peneliti mengakhiri penelitian tindakan kelas pada pembelajaran tematik di kelas III SD Tegalrejo 04 Salatiga.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara kepada guru kelas bahwa peserta didik masih berpusat pada guru saat kegiatan pembelajaran berlangsung sehingga beberapa peserta didik pasif dalam belajar. Salah satu upaya untuk meningkatkan kreativitas belajar peserta didik maka peneliti menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)*. Model *Project Based Learning (PjBL)* dapat melatih peserta didik untuk mengembangkan penguasaan materi, kreativitas pembelajaran siswa, dan menghasilkan tindakan kreatif dalam membuat proyek yang melibatkan siswa secara aktif saat proses pembelajaran. Penelitian dilakukan dalam dua siklus yang terdiri dari 4 tahap yakni perencanaan pembelajaran, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

Berdasarkan analisis data pada siklus 1 terlihat bahwa rata-rata pada setiap aspek yaitu 69% dan berada pada katagori cukup kreatif. Hal ini terjadi karena peserta didik belum mempunyai gambaran terkait model pembelajaran baru dan siswa juga kesulitan dalam menemukan ide/ gagasan untuk membuat produk yang bervariasi dan berbeda dengan yang lain. Hasilnya siswa hanya mencontoh apa yang guru (peneliti) contohkan. Kreativitas pembelajaran siswa pada Siklus II terjadi peningkatan dalam beberapa aspek dibandingkan saat siklus I berlangsung. Terjadi peningkatan karena pada siklus II

dibantu dengan video pembelajaran terkait proyek yang akan dibuat karena selama Siklus I siswa mengalami kesulitan dalam menentukan produk apa yang akan dibuat, sehingga siswa memperoleh gambaran terkait pembuatan produk. Menurut hasil analisis data siklus I dan siklus II, kreativitas klasikal pembelajaran siswa pada pembelajaran tematik tema 2 subtema 3 menyanggahi tumbuhan dengan diterapkannya model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* mengalami peningkatan. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil rata-rata kreativitas disetiap aspek pada siklus I sebesar 69%, meningkat menjadi 80% Hal ini menunjukkan adanya peningkatan kreativitas pembelajaran dalam proses pembelajaran di kelas menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)*. Peningkatan kreativitas belajar pada ditinjau pada diagram berikut:

Tabel 7. Hasil Pengamatan Kreativitas Belajar

No	Persentase		
	Pra Siklus	Siklus 1	Siklus 2
1	54%	69%	80%

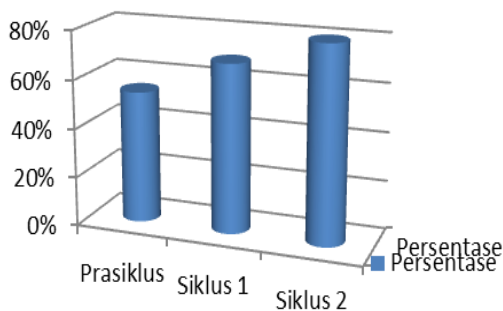


Diagram 1. Peningkatan Kreativitas (%)

Perolehan hasil kreativitas dalam pembelajaran peserta didik pada siklus I sebesar 69 % meningkat menjadi 80% pada siklus II. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa kreativitas pembelajaran siswa yang terdiri dari 4 aspek kreativitas pembelajaran pada pembelajaran telah mencapai target ketuntasan kreativitas pembelajaran. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan

kreativitas pembelajaran dalam proses pembelajaran di kelas menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)*.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan kreativitas belajar peserta didik kelas III SD Tegalrejo 4 Salatiga dengan pendekatan *project based learning*, didukung dengan perolehan hasil kreativitas belajar pada siklus I yang menunjukkan persentase 69% rata-rata setiap aspek dengan katagori kurang kreatif. Pada siklus 2 mengalami peningkatan menjadi 80% yang memiliki kriteria sangat kreatif pada siklus 2. Peningkatan kreativitas belajar siswa dengan pendekatan *project based learning* diupayakan dengan menggunakan langkah pembelajaran dimulai dengan memberikan pertanyaan, merencanakan proyek, menyusun jadwal aktivitas, mengawasi jalannya proses pembuatan proyek, penilaian, evaluasi hasil dengan melakukan refleksi terhadap aktivitas proyek. Melalui pendekatan *project based learning* peserta didik terlatih menghadapi masalah, mendiskusikan rencana pemecahannya, memecahkan masalah, dan tanggap akan permasalahan yang dihadapi.

DAFTAR RUJUKAN

- Apriany, W. A., Winarni, E. W., & Muktadir, A. M. (2020). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning (PJBL)* terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V SD Negeri 5 Kota Bengkulu. *Jurnal Pembelajaran Dan Pengajaran Pendidikan Dasar*, 3(1), 88–97. <https://doi.org/10.33369/dikdas.v3i1.12308>
- Dari, O. W., & Taufina, T. (2021). Penerapan Model *Problem Based Learning (PBL)* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas V Sekolah Dasar (Studi Literatur). *Jurnal Inovasi*

- Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 4(1), 98.
<https://doi.org/10.24036/jppsd.v4i1.109461>
- 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.
<https://doi.org/10.23887/jppg.v3i3.28081>
- Mubarokah, N. L., & Wahyudi. (2019). Peningkatan Berpikir Kreatif Pembelajaran Tematik Melalui Penerapan Model Pembelajaran PjBL Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*, 5(1), 49–57.
<http://ejournal.umpwr.ac.id/index.php/surya/article/view/5666>
- 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>
- 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(1), 1879–1887.
<https://doi.org/10.21831/jppfa.v8i2.40574>
- Sugiono, P. D. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung : Alfabeta