

PENERAPAN PROJECT BASED LEARNING UNTUK MENGEMBANGKAN KREATIVITAS SISWA SEKOLAH DASAR

Sartika Eka Fitri Lubis^{1*}, Aslamiah², Nur Hadijah³, Salma Siregar⁴, Seri Hariyanti Rambe⁵

¹⁻⁵ UPT SPF SD Negeri 104230 Tanjung Sari

*Corresponding email: sartikalubis52@guru.sd.belajar.id, aslamiah331@guru.sd.belajar.id,
nurhadijah121@guru.sd.belajar.id, salmasiregar83@guru.sd.belajar.id,
sri.hariyanti535@guru.sd.belajar.id

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kreativitas siswa sekolah dasar yang disebabkan oleh pembelajaran konvensional yang masih bersifat teoritis dan berpusat pada guru. Penelitian tindakan kelas (PTK) ini bertujuan untuk menganalisis peningkatan kreativitas siswa melalui penerapan model Project Based Learning (PjBL). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus dengan rancangan Kemmis dan McTaggart, yang mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi terhadap 25 siswa kelas IV SD. Data dikumpulkan melalui lembar observasi kreativitas, penilaian produk proyek, serta dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Indikator kreativitas yang diukur meliputi kelancaran (fluency), keluwesan (flexibility), keaslian (originality), dan elaborasi (elaboration). Hasil penelitian menunjukkan peningkatan rata-rata skor kreativitas siswa dari 58,40 pada pra siklus menjadi 72,80 pada Siklus I, dan meningkat pesat mencapai 86,50 pada Siklus II. Persentase siswa yang mencapai kategori kreativitas tinggi/sangat tinggi meningkat dari 28,00% (pra siklus) menjadi 64,00% (Siklus I) dan mencapai 92,00% (Siklus II). Kesimpulannya, penerapan model Project Based Learning secara efektif dapat mengembangkan kreativitas siswa sekolah dasar.

Kata kunci: Project Based Learning, Kreativitas Siswa, Pembelajaran Berbasis Proyek, Sekolah Dasar, Penelitian Tindakan Kelas

Abstract: This study was motivated by the low creativity of elementary school students resulting from conventional, theoretical, and teacher-centered instruction. This classroom action research aims to analyze the improvement of student creativity through the implementation of the Project Based Learning (PjBL) model. The study was conducted in two cycles following the Kemmis and McTaggart framework, which includes planning, action, observation, and reflection involving 25 fourth-grade students. Data were collected using creativity observation sheets, project product assessment rubrics, and documentation, then analyzed descriptively. The measured creativity indicators included fluency, flexibility, originality, and elaboration. The results demonstrated an increase in the average student creativity score from 58.40 at pre-cycle to 72.80 in Cycle I, reaching 86.50 in Cycle II. The percentage of students achieving high/very high creativity categories rose from 28.00% (pre-cycle) to 64.00% (Cycle I) and 92.00% (Cycle II). In conclusion, implementing the Project Based Learning model effectively enhances the creativity of elementary school students.

Keywords: Project Based Learning, Student Creativity, Project-Based Instruction, Elementary School, Classroom Action Research

PENDAHULUAN

Pendidikan pada era abad ke-21 mengalami pergeseran paradigma yang sangat mendasar, dari yang semula berfokus pada penguasaan materi kognitif tingkat rendah (menghafal dan meniru) menuju pada pengembangan keterampilan berfikir tingkat tinggi (Higher Order Thinking Skills). Salah satu kompetensi esensial yang menjadi pilar utama dalam tuntutan pembelajaran abad 21 (4C: Critical Thinking, Creativity, Collaboration, Communication) adalah kreativitas (Arikunto et al., 2023; Pratama et al., 2023). Kreativitas bukan sekadar kemampuan artistik atau bakat bawaan sejak lahir, melainkan suatu potensi intelektual dan psikologis yang dapat ditumbuhkan, dilatih, dan dikembangkan secara sistematis sejak usia sekolah dasar (Fitriani & Rahayu, 2024; Rahmawati & Kurniawan, 2024).

Dalam konteks penerapan Kurikulum Merdeka di Indonesia, pengembangan kreativitas peserta didik menjadi salah satu prioritas utama yang diintegrasikan dalam struktur kurikulum serta Penguatan Profil Pelajar Pancasila, khususnya pada dimensi Kreatif

(Mulyani & Wibowo, 2024; Wulandari et al., 2023). Peserta didik yang kreatif diharapkan mampu memodifikasi dan menghasilkan sesuatu yang orisinal, bermakna, bermanfaat, dan berdampak bagi lingkungan sekitarnya. Kreativitas mencakup empat indikator penting yang saling berkaitan, yaitu: (1) kelancaran berpikir (*fluency*)—kemampuan mencetuskan banyak ide atau gagasan, (2) keluwesan berpikir (*flexibility*)—kemampuan menghasilkan variasi ide dari berbagai sudut pandang berbeda, (3) keaslian ide (*originality*)—kemampuan mencetuskan gagasan baru yang unik, serta (4) elaborasi (*elaboration*)—kemampuan mengembangkan, memperkaya, dan merinci suatu ide menjadi produk konkrit yang utuh (Lestari et al., 2023; Susilowati et al., 2024).

Namun demikian, kondisi nyata yang terjadi di lapangan sering kali memperlihatkan fenomena yang memprihatinkan. Berdasarkan hasil studi pendahuluan, observasi awal, serta analisis dokumen portofolio pada siswa kelas IV UPT SPF SD Negeri 104230 Tanjung Sari, teridentifikasi bahwa tingkat kreativitas siswa masih tergolong rendah. Dari total 25 siswa kelas IV, hanya terdapat 7 orang siswa atau sebesar 28,00% yang menunjukkan capaian kreativitas pada kategori tinggi maupun sangat tinggi. Sementara itu, 18 orang siswa lainnya (72,00%) berada pada kategori sedang dan rendah. Rata-rata skor kreativitas kelas yang dicapai hanya sebesar 58,40, yang mencerminkan belum optimalnya pengembangan potensi kreatif peserta didik di sekolah dasar (Hasanah & Suryani, 2023; Nurcahyo et al., 2023).

Berdasarkan analisis akar penyebab permasalahan tersebut, terungkap bahwa proses pembelajaran yang berlangsung sehari-hari di kelas masih didominasi oleh pendekatan konvensional yang berpusat pada guru (*teacher-centered*). Guru cenderung menyampaikan materi secara beruntun melalui ceramah teoritis satu arah, memberikan pengarahan instruksional yang kaku, serta menugaskan siswa mengerjakan soal-soal latihan tertulis yang bersifat hafalan tanpa melibatkan aktivitas praktik nyata (Prasetyo et al., 2023; Santoso & Kurnia, 2023). Peserta didik jarang sekali diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi ide-ide imajinatif mereka, merancang sebuah karya, atau memecahkan permasalahan nyata yang ada di lingkungan sekitar. Akibatnya, siswa menjadi pasif, terbiasa menunggu arahan guru, ragu-ragu menyampaikan gagasan baru, dan takut melakukan kesalahan (Setiawan et al., 2023; Wijaya et al., 2024).

Guna mengatasi permasalahan tersebut, dibutuhkan sebuah inovasi strategi pembelajaran yang mampu mengubah suasana belajar dari pasif menjadi aktif, serta memberi wadah yang luas bagi siswa untuk bereksplorasi dan berkreasi. Salah satu model pembelajaran kontekstual berorientasi konstruktivisme yang dinilai sangat efektif untuk mengembangkan kreativitas peserta didik adalah model Project Based Learning (PjBL) atau Pembelajaran Berbasis Proyek (Arikunto et al., 2023; Fitriani & Rahayu, 2024). Model PjBL merupakan pendekatan pembelajaran berpusat pada siswa yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai media utama, di mana peserta didik melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis, dan pencarian informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk produk hasil belajar yang nyata dan bermakna (Pratama et al., 2023; Rahmawati & Kurniawan, 2024).

Langkah-langkah sistematis dalam sintaks model Project Based Learning meliputi enam fase utama: (1) menentukan pertanyaan mendasar (*essential question*), (2) mendesain perencanaan proyek (*design a plan for the project*), (3) menyusun jadwal pembuatan (*create a schedule*), (4) memonitor keaktifan dan perkembangan proyek (*monitor the students and the progress of the project*), (5) menguji hasil karya (*assess the outcome*), serta (6) mengevaluasi pengalaman belajar (*evaluate the experience*) (Lestari et al., 2023; Mulyani & Wibowo, 2024). Melalui sintaks PjBL, siswa diposisikan sebagai pembuat karya (*creator*) yang aktif berkolaborasi dalam kelompok untuk merancang, membuat, dan mempresentasikan produk mereka.

Sejumlah riset terdahulu memperkuat potensi besar implementasi PjBL di sekolah dasar. Penelitian oleh Wulandari et al. (2023) dan Susilowati et al. (2024) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan keaktifan siswa secara signifikan. Namun, penelitian tindakan kelas yang memfokuskan analisis peningkatan empat dimensi kreativitas (fluency, flexibility, originality, elaboration) secara komprehensif melalui PjBL berbasis bahan daur ulang di sekolah dasar masih perlu diperdalam. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengisi ruang tersebut dan memberikan bukti empiris mengenai efektivitas model PjBL dalam menumbuhkan kreativitas siswa sekolah dasar.

Tujuan utama dari penelitian tindakan kelas ini adalah untuk menganalisis dan membuktikan secara kuantitatif serta kualitatif peningkatan kreativitas siswa kelas IV UPT SPF SD Negeri 104230 Tanjung Sari melalui penerapan model Project Based Learning. Hipotesis tindakan yang diajukan menyatakan bahwa penerapan model Project Based Learning secara berkelanjutan dapat meningkatkan rata-rata skor kreativitas dan persentase siswa dalam kategori kreativitas tinggi/sangat tinggi secara signifikan dari tahapan pra siklus, Siklus I, hingga Siklus II.

LANDASAN TEORI

1. Hakikat dan Sintaks Model Project Based Learning (PjBL)

Project Based Learning (PjBL) atau Pembelajaran Berbasis Proyek adalah model pembelajaran yang mengorganisasikan pembelajaran di sekitar proyek kontekstual (Arikunto et al., 2023; Rahmawati & Kurniawan, 2024). Menurut Thomas dalam Fitriani & Rahayu (2024), proyek dalam PjBL merupakan tugas-tugas kompleks berdasarkan pertanyaan atau masalah menantang yang melibatkan siswa dalam merancang, memecahkan masalah, mengambil keputusan, atau melakukan investigasi secara mandiri maupun kelompok. Teori belajar yang melandasi PjBL adalah teori konstruktivisme sosial Vygotsky dan teori belajar bermakna Ausubel, di mana siswa mengonstruksi pengetahuan melalui pembuatan produk nyata berbasis pengalaman konkrit.

Sintaks pelaksanaan model Project Based Learning terdiri atas enam fase utama (Pratama et al., 2023; Wulandari et al., 2023):

- a. Menentukan pertanyaan mendasar: Guru memberikan pertanyaan pemantik kontekstual yang berkaitan dengan topik pembelajaran untuk memicu rasa ingin tahu dan ide siswa.
- b. Mendesain perencanaan proyek: Siswa berdiskusi kelompok merancang sketsa, memilih bahan, menentukan alat, dan menetapkan langkah-langkah pembuatan produk.
- c. Menyusun jadwal pembuatan: Guru dan siswa menyepakati alokasi waktu target tahap-tahap penyelesaian proyek.
- d. Memonitor keaktifan dan kemajuan proyek: Guru memantau keterlibatan siswa dan membimbing kendala teknis yang dihadapi kelompok saat pembuatan karya.
- e. Menguji hasil karya: Kelompok mempresentasikan produk proyek yang telah selesai di depan kelas untuk dinilai dan ditanggapi.
- f. Mengevaluasi pengalaman belajar: Guru dan siswa melakukan refleksi terhadap proses pemodelan proyek, tantangan yang dihadapi, dan pembelajaran yang diperoleh.

2. Hakikat dan Indikator Kreativitas Siswa Sekolah Dasar

Kreativitas merupakan kemampuan mental dan praktis untuk melahirkan gagasan, kombinasi, atau produk baru yang orisinal, bermanfaat, dan memiliki nilai estetika maupun fungsi (Lestari et al., 2023; Mulyani & Wibowo, 2024). Pada anak usia sekolah dasar, kreativitas berkembang pesat melalui kegiatan manipulatif langsung di mana anak menyentuh, mencoba, merangkai, dan membentuk bahan-bahan konkrit di lingkungan sekitarnya (Hasanah & Suryani, 2023).

Mengacu pada konsep Guilford dan Torrance dalam Susilowati et al. (2024), indikator kreativitas yang diukur dalam penelitian ini mencakup empat dimensi utama:

- a. Berpikir Lancar (Fluency): Mampu mencetuskan banyak gagasan, jawaban, atau penyelesaian masalah secara lancar.
- b. Berpikir Luwes (Flexibility): Mampu menghasilkan gagasan bervariasi dari sudut pandang yang berbeda-beda.
- c. Berpikir Orisinal (Originality): Mampu melahirkan gagasan baru yang unik, asli, dan belum pernah dipikirkan orang lain.
- d. Elaborasi (Elaboration): Mampu mengembangkan, memperkaya, merinci, dan mempercantik detail produk karya.

3. Hubungan Antara Model PjBL dengan Penguatan Kreativitas Siswa

Model PjBL memberikan ekosistem belajar yang sangat suportif bagi tumbuh kembangnya kreativitas siswa. Ketika siswa diberi tantangan untuk merancang dan membuat produk nyata, seluruh dimensi kreativitas mereka terstimulasi secara optimal (Nurchayyo et al., 2023; Santoso & Kurnia, 2023). Diskusi curah pendapat (brainstorming) saat mendesain proyek melatih kelancaran dan keluwesan berpikir. Proses memilih variasi bahan dan membentuk karya melatih keaslian ide. Sementara itu, tahap finishing produk melatih kemampuan elaborasi secara presisi. Kebebasan bereksplorasi dalam PjBL menghilangkan rasa takut bersalah dan menumbuhkan kepercayaan diri kreatif siswa (Setiawan et al., 2023; Wijaya et al., 2024).

METODE

1. Desain dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif dengan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Classroom Action Research. Model PTK yang diterapkan mengacu pada alur kerja siklus spiral Kemmis dan McTaggart, yang terdiri dari empat tahapan terpadu pada setiap siklusnya: (1) perencanaan (planning), (2) pelaksanaan tindakan (acting), (3) pengamatan/observasi (observing), dan (4) refleksi (reflecting) (Arikunto et al., 2023). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus (Siklus I dan Siklus II) untuk memastikan perbaikan tindakan secara berkesinambungan.

2. Tempat, Waktu, dan Subjek Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di UPT SPF SD Negeri 104230 Tanjung Sari, Kecamatan Medan Selayang. Waktu penelitian berlangsung pada semester ganjil tahun ajaran 2026/2027. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 25 orang, terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan dengan latar belakang potensi kreatif dan akademis yang bervariasi.

3. Prosedur dan Tahapan Penelitian

Prosedur tindakan pada setiap siklus diuraikan sebagai berikut:

- a. Tahap Pra Siklus: Mengamati pembelajaran konvensional, mengukur kreativitas awal siswa melalui observasi dan penugasan awal, serta mengidentifikasi permasalahan.

b. Siklus I:

- Perencanaan: Menyusun Modul Ajar berbasis PjBL, menyiapkan LKPD proyek (pemanfaatan bahan bekas/daur ulang), rubrik penilaian kreativitas, dan instrumen observasi.
- Pelaksanaan: Melaksanakan 2 kali pertemuan pembelajaran sesuai 6 langkah PjBL (pertanyaan mendasar, desain proyek, jadwal, pembuatan proyek, presentasi, dan evaluasi).
- Pengamatan: Observer mengamati dan menilai proses kreativitas siswa (fluency, flexibility, originality, elaboration) serta produk akhir kelompok.
- Refleksi: Menganalisis data temuan Siklus I, mengidentifikasi kelemahan dalam manajemen proyek dan kelengkapan bahan, serta menyusun rencana perbaikan Siklus II.

c. Siklus II: Menerapkan perbaikan tindakan seperti penyediaan panduan sketsa proyek berbasis Mind Mapping, melengkapi variasi bahan pendukung, serta pendampingan intensif pada tahap elaborasi dan penyelesaian akhir produk.

4. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

- Observasi Proses Kreativitas: Menggunakan lembar observasi terstruktur dengan rubrik skala Likert (1-4) untuk menilai keaktifan siswa pada indikator fluency, flexibility, originality, dan elaboration selama proyek.
- Penilaian Produk Karya: Menggunakan rubrik penilaian estetika, keunikan, kerapian, dan fungsi produk akhir proyek yang dihasilkan siswa.
- Dokumentasi: Dokumentasi foto aktivitas perancangan, pembuatan, pameran produk, serta portofolio lembar penilaian.

5. Teknik Analisis Data dan Indikator Keberhasilan

Data kuantitatif skor kreativitas dianalisis menggunakan perhitungan statistik deskriptif untuk memperoleh rata-rata skor kelas dan persentase siswa yang mencapai kategori kreativitas tinggi/sangat tinggi dengan rumus:

$$\text{Rata-rata Skor Kreativitas (X)} = (\text{Total Skor Kreativitas Seluruh Siswa} / \text{Jumlah Siswa})$$
$$\text{Persentase Kategori Tinggi (\%)} = (\text{Jumlah Siswa Kreativitas Tinggi} / \text{Jumlah Seluruh Siswa}) \times 100\%$$

Kriteria ketuntasan kreativitas perorangan ditetapkan pada skor ≥ 75 (Kategori Tinggi). Indikator keberhasilan tindakan ditetapkan apabila sekurang-kurangnya 85,00% dari total siswa dalam kelas mencapai kategori kreativitas tinggi/sangat tinggi (skor ≥ 75) pada Siklus II.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Deskripsi Hasil Penelitian Pra Siklus

Sebelum dilaksanakan tindakan perbaikan dengan model Project Based Learning, peneliti melakukan asesmen awal (Pra Siklus) terhadap tingkat kreativitas siswa kelas IV UPT SPF SD Negeri 104230 Tanjung Sari. Hasil analisis observasi Pra Siklus menunjukkan bahwa tingkat kreativitas siswa tergolong sangat rendah. Dari 25 siswa, hanya 7 orang siswa (28,00%) yang menunjukkan kriteria kreativitas tinggi (skor ≥ 75), sedangkan 18 orang siswa lainnya (72,00%) masih berada pada kategori sedang dan rendah. Nilai rata-rata skor kreativitas kelas yang dicapai hanya sebesar 58,40 dengan skor tertinggi 75,00 dan skor terendah 40,00. Siswa tampak canggung saat diminta membuat gagasan baru dan cenderung meniru pola karya yang dicontohkan guru.

2. Deskripsi Hasil Penelitian Siklus I

Pelaksanaan tindakan Siklus I dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan dengan menerapkan 6 tahapan sintaks PjBL. Proyek yang diberikan adalah pembuatan media maket ekosistem sederhana menggunakan bahan bekas daur ulang. Siswa dibagi ke dalam 5 kelompok heterogen. Pada akhir Siklus I, dilakukan pengukuran terhadap proses pembuatan proyek dan produk akhir yang dihasilkan. Hasil observasi Siklus I menunjukkan adanya peningkatan skor kreativitas siswa dibandingkan kondisi Pra Siklus. Rata-rata skor kreativitas kelas meningkat dari 58,40 menjadi 72,80. Jumlah siswa yang mencapai kategori kreativitas tinggi/sangat tinggi naik menjadi 16 orang siswa (64,00%), sementara siswa yang berada pada kategori sedang/rendah berkurang menjadi 9 orang siswa (36,00%).

Kendati telah mengalami peningkatan yang signifikan, capaian persentase siswa kategori kreatif tinggi pada Siklus I sebesar 64,00% belum memenuhi indikator keberhasilan yang ditargetkan (85,00%). Berdasarkan refleksi Siklus I, terungkap beberapa kendala di lapangan: (1) siswa membutuhkan waktu cukup lama pada tahap perancangan awal (desain proyek) karena belum terbiasa membagi ide, (2) kelengkapan bahan pendukung proyek

kurang bervariasi, dan (3) aspek elaborasi (merinci dan mempercantik detail produk) masih tergolong kasar dan kurang rapi.

3. Deskripsi Hasil Penelitian Siklus II

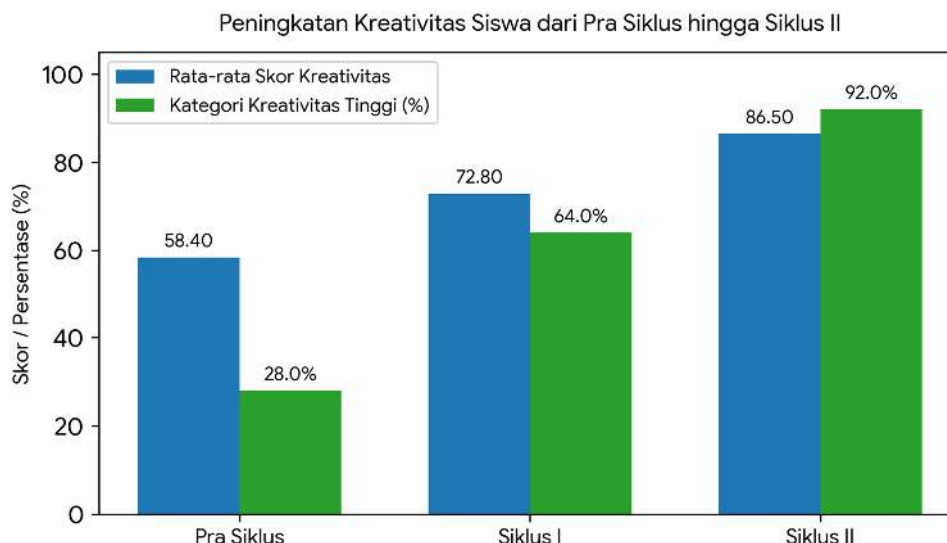
Menindaklanjuti hasil refleksi Siklus I, peneliti merancang perbaikan tindakan pada Siklus II. Langkah-langkah optimalisasi yang diterapkan meliputi: (1) menyediakan lembar kerja sketsa desain berformat Mind Mapping untuk mempermudah pemetaan gagasan kelompok pada tahap desain, (2) menyediakan variasi bahan daur ulang dan aksesoris pendukung yang lebih beragam, (3) memberikan bimbingan teknis intensif tentang teknik merangkai dan finishing karya, serta (4) memberikan apresiasi bagi kelompok yang berhasil menampilkan karya paling unik dan rapi.

Hasil penilaian proses dan produk pada Siklus II menunjukkan kenaikan yang sangat membanggakan. Rata-rata skor kreativitas kelas melesat dari 72,80 pada Siklus I menjadi 86,50 pada Siklus II. Jumlah siswa yang berhasil mencapai kategori kreativitas tinggi/sangat tinggi melonjak drastis menjadi 23 orang siswa dari total 25 siswa, sehingga persentase ketuntasan klasikal kreativitas mencapai 92,00%. Hanya 2 orang siswa (8,00%) yang berada di kategori sedang dan memerlukan pendampingan lanjutan. Capaian persentase 92,00% ini telah melampaui indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan (85,00%). Rekapitulasi perkembangan kreativitas siswa dari Pra Siklus, Siklus I, hingga Siklus II disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Rekapitulasi Perkembangan Indikator Kreativitas Siswa dari Pra Siklus, Siklus I, hingga Siklus II

No	Indikator Evaluasi Kreativitas	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Rata-rata Skor Kreativitas Kelas	58,40	72,80	86,50
2	Skor Tertinggi Siswa	75,00	88,00	98,00
3	Skor Terendah Siswa	40,00	55,00	72,00
4	Siswa Kategori Tinggi/Sangat Tinggi (≥ 75)	7 siswa	16 siswa	23 siswa
5	Siswa Kategori Sedang/Rendah (< 75)	18 siswa	9 siswa	2 siswa
6	Persentase Kategori Tinggi/Sangat Tinggi (%)	28,00%	64,00%	92,00%

Dinamika perubahan rata-rata skor serta kenaikan persentase siswa kategori kreativitas tinggi dari Pra Siklus hingga Siklus II disajikan secara visual pada Gambar 1 berikut.



Gambar 1. Grafik Peningkatan Skor Rata-rata dan Persentase Kategori Kreativitas Tinggi Siswa

4. Pembahasan Hasil Penelitian

Temuan empiris dalam penelitian tindakan kelas ini membuktikan secara meyakinkan bahwa penerapan model Project Based Learning (PjBL) secara signifikan efektif dalam menumbuhkan dan mengembangkan kreativitas siswa sekolah dasar. Kenaikan rata-rata skor kreativitas siswa secara bertahap dari 58,40 (Pra Siklus) menjadi 72,80 (Siklus I) dan mencapai 86,50 (Siklus II), diikuti dengan melonjaknya persentase siswa dalam kategori kreativitas tinggi dari 28,00% menjadi 92,00%, mengindikasikan bahwa sintaks PjBL memberikan dampak transformatif terhadap potensi kreatif anak.

Pengembangan kreativitas siswa melalui PjBL terwujud secara nyata pada keempat dimensi kreativitas yang diukur. Pada dimensi berpikir lancar (fluency) dan luwes (flexibility), tahapan menentukan pertanyaan mendasar dan mendesain proyek mendorong siswa mencetuskan beragam alternatif bentuk karya dari bahan daur ulang (Fitriani & Rahayu, 2024; Rahmawati & Kurniawan, 2024). Siswa saling memberi masukan dan mengombinasikan berbagai ide dalam kelompok.

Pada dimensi berpikir orisinal (originality), kebebasan yang diberikan guru kepada siswa untuk menentukan sendiri bentuk dan hiasan proyek merangsang lahirnya produk-produk unik yang tidak pernah dicontohkan sebelumnya (Lestari et al., 2023; Wulandari et al., 2023). Sedangkan pada dimensi elaborasi (elaboration), pendampingan intensif pada Siklus II terbukti berhasil melatih siswa untuk sabar dan teliti merinci kerapian, mewarnai, serta menambah aksesoris rinci pada produk akhir mereka (Hasanah & Suryani, 2023; Susilowati et al., 2024).

Hasil penelitian ini sejalan dan mengonfirmasi temuan riset terdahulu oleh Pratama et al. (2023), Mulyani & Wibowo (2024), serta Nurcahyo et al. (2023) yang menegaskan bahwa pembelajaran berbasis proyek memberi ruang bagi peserta didik untuk menjadi kreator aktif yang percaya diri, inovatif, dan terampil dalam mengonstruksi pemahaman melalui pengalaman membuat karya kontekstual.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data kuantitatif, pengamatan proses, dan pembahasan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus, dapat ditarik simpulan utama bahwa penerapan model Project Based Learning (PjBL) secara efektif mampu

mengembangkan dan meningkatkan kreativitas siswa kelas IV UPT SPF SD Negeri 104230 Tanjung Sari. Peningkatan kreativitas terbukti dari kenaikan rata-rata skor kreativitas siswa secara bertahap dari 58,40 pada pra siklus, meningkat menjadi 72,80 pada Siklus I, dan mencapai 86,50 pada Siklus II. Sejalan dengan itu, persentase siswa yang berhasil mencapai kategori kreativitas tinggi/sangat tinggi mengalami lonjakan signifikan dari 28,00% pada pra siklus, naik menjadi 64,00% pada Siklus I, dan mencapai ketuntasan klasikal 92,00% pada Siklus II. Pencapaian 92,00% ini telah berhasil melampaui indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan yaitu sebesar 85,00%.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan apresiasi dan ucapan terima kasih yang tulus kepada Kepala UPT SPF SD Negeri 104230 Tanjung Sari, guru-guru sejawat, serta seluruh siswa kelas IV yang telah memberikan dukungan fasilitas, izin, bimbingan, dan partisipasi aktif selama proses Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan hingga selesai dengan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S., Supardi, & Suhardjono. (2023). *Penelitian Tindakan Kelas: Teori dan Praktik Implementasi Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Fitriani, R., & Rahayu, S. (2024). Efektivitas Model Problem Based Learning dan Project Based Learning Terhadap Kreativitas Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 112-121.
- Hasanah, U., & Suryani, L. (2023). Pengembangan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa SD Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 9(2), 155-166.
- Kurniawan, D., & Rahmawati, I. (2024). Pengaruh Project Based Learning Terhadap Kreativitas dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 10(1), 90-102.
- Lestari, W., Handayani, T., & Purwanto, A. (2023). Implikasi Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Kreativitas di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 9(2), 245-256.
- Mulyani, S., & Wibowo, H. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 7(1), 88-97.
- Nugroho, A., & Lestari, P. (2023). Analisis Kreativitas Siswa Sekolah Dasar dalam Pembuatan Proyek Kontekstual. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 7(3), 425-435.
- Nurchayyo, A., Setiawan, B., & Handayani, S. (2023). Pengembangan Kreativitas Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(2), 180-191.
- Prasetyo, H., Utami, F., & Wiyono, S. (2023). Efektivitas Model Project Based Learning (PjBL) dalam Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Inovasi Pembelajaran SD*, 11(2), 188-198.
- Pratama, A. R., Suryani, N., & Utomo, S. (2023). Penguatan Profil Pelajar Pancasila Dimensi Kreatif Melalui Project Based Learning pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Inovasi Pembelajaran SD*, 11(3), 301-312.
- Rahmawati, D., & Kurniawan, A. (2024). Pengembangan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar Melalui Model Project Based Learning Berbantuan Media Daur Ulang. *Jurnal Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 14(2), 142-153.
- Santoso, B., & Kurnia, D. (2023). Model Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Menumbuhkan Kemampuan Berpikir Inovatif Siswa SD. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 6(1), 60-72.

- Setiawan, E., Wahyuni, S., & Raharjo, T. (2023). Pengaruh Model PjBL Terhadap Kemampuan Bekerja Sama dan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan Dasar*, 8(2), 205-216.
- Susilowati, E., Triyanto, H., & Kusuma, R. (2024). Penerapan Project Based Learning untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa pada Pembelajaran IPAS SD. *Jurnal Pendidikan Nusantara*, 10(1), 80-92.
- Wulandari, E., Setiawan, B., & Cahyono, H. (2023). Analisis Peningkatan Berpikir Kreatif Siswa SD Menggunakan Pembelajaran Berbasis Proyek. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(3), 2105-2117.