

Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Pembelajaran IPA Melalui Model *Project Based Learning* di SDN 2 Talise

Siwi Astuti Tri Rudiani¹, Yusdin Gagaramusu Bin Mahmudin², Azizah³, Sri Wahyuni⁴

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tadulako, Kota Palu, Indonesia

Email¹: rudianisiwiastuti@gmail.com

Abstract	<i>This study aims to determine students' ability to think creatively in science learning through the Project Based Learning model for grade V students of SDN 2 Talise. This study uses a type of qualitative research, the subjects in this study are fifth grade teachers and students. The instruments in this study were observation sheets, interviews and documentation. The results of this study indicate that the application of the Project Based Learning learning model for grade V students of SDN 2 Talise in science lessons with ecosystem material and making ecosystem dioramas is able to have a positive impact on the material that has been delivered. In the learning process students are easier to understand the material that has been delivered and in the learning process students are able to develop fluency thinking skills (fluency), flexible thinking skills (flexibility), originality thinking skills, and detailed thinking skills (elaboration).</i>
Keywords	<i>Analysis, Science Learning, Model Project Based Learning, Creative Thinking.</i>
Abstrak	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam berpikir kreatif dalam pembelajaran IPA melalui model Project Based Learning siswa kelas V SDN 2 Talise. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif, subjek pada penelitian ini yaitu guru dan siswa kelas V. Instrumen dalam penelitian ini lembar observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Project Based Learning untuk siswa kelas V SDN 2 Talise pada pelajaran IPA dengan materi ekosistem dan pembuatan diorama ekosistem mampu memberikan dampak positif pada materi yang telah disampaikan. Dalam proses pembelajaran siswa lebih mudah memahami materi yang telah disampaikan dan dalam proses pembelajaran terlihat siswa mampu mengembangkan kemampuan berpikir lancar (fluency), kemampuan berpikir luwes (flexibility), kemampuan berpikir asli (originality), dan kemampuan berpikir rinci (elaboration)
Kata Kunci	Analisis, Pembelajaran IPA, Model Project Based Learning, Berpikir Kreatif

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan di dalam dirinya, masyarakat,

bangsa dan negara. Melalui sebuah pendidikan, suatu bangsa akan memiliki masyarakat yang unggul dan berkarakter, yang nantinya dapat bersaing diluar maupun didalam bangsa tersebut. Dalam proses pembelajaran pendidikan harus sesuai pada jenjangnya dengan melakukan pemberdayaan dan keterampilan yang memperhatikan konteks dan potensi lingkungan setempat dan dapat dilakukan secara terintegrasi melalui proyek atau pendekatan lain yang relevan. Proses pembelajaran dilakukan agar dapat

menumbuhkan kesadaran, harga diri, kepercayaan diri, partisipasi aktif dan akses terhadap pengambilan keputusan sehingga peserta didik mampu berkreasi, berkarya serta mengembangkan kemandirian dalam kehidupan individu maupun bermasyarakat. Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 8 Tahun (Kemendikbudristek, 2024)

Keberlangsungan Pendidikan di lingkungan sekolah harus dapat membentuk siswa yang memiliki figur ideal dan senantiasa mengembangkan potensinya. Dalam pendidikan formal saat ini, siswa dibekali kompetensi pengetahuan untuk keberlangsungan hidupnya secara kognitif, afektif dan psikomotor. Kompetensi tersebut didapatkan melalui kegiatan pembelajaran dalam bentuk bimbingan yang dilakukan oleh guru. Ketercapaian potensi siswa dapat ditandai dengan tumbuhnya kreatifitas siswa, dengan adanya kreatifitas manandakan bahwa tujuan dari pembelajaran ditempuh secara efektif dan efisien dengan ditunjukan melalui perilaku belajar siswa. Potensi kreatifitas dapat dikembangkan melalui keterampilan dan kemampuan berpikir siswa. Kemampuan dan keterampilan itulah yang harus dimiliki siswa untuk bekal dalam menghadapi persoalan-persoalan yang ada di dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan terpenting dari Pendidikan sebenarnya adalah membantu siswa untuk belajar bagaimana cara berpikir (*learn how to think*) secara produktif. Sedangkan peran guru sangat penting dalam sebuah sistem pendidikan karena guru adalah orang yang mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi dalam proses pembelajaran di kelas (Alfiani, 2022).

Proses belajar siswa sangat dipengaruhi oleh kualitas pengetahuan guru itu sendiri. Salah satu masalah di dunia Pendidikan saat ini adalah mengenai lemahnya proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran biasanya siswa kurang diasah untuk mengembangkan kemampuan

berpikrnya. Pembelajaran masih di dominasi oleh guru (*teacher - centered*) sehingga siswa hanya menerima informasi yang diberikan oleh guru tersebut. Hal inilah yang dapat membelenggu pola pikir siswa, sehingga dapat menurunkan daya kreatifitas siswa, terutama dalam menghadapi permasalahan nyata disekitarnya. Selain itu, model pembelajaran yang digunakan kurang inovatif dan cenderung masih menggunakan metode ceramah. Sehingga tantangan terbesar guru saat ini adalah bagaimana membantu anak untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatifnya. miwarna (2015).

Dalam meningkatkan kreativitas pasti memiliki tantangan tersendiri karena setiap orang pada dasarnya adalah kreatif, namun pada kenyataanya ada yang muncul sebagai pribadi yang kreatif dan ada pula yang muncul sebagai pribadi yang kurang kreatif. Seseorang yang kreatif adalah individu yang mampu mengaktifkan potensi kreatifitasnya, sedangkan seseorang yang kurang kreatif adalah individu yang belum atau tidak dapat mengaktifkan potensi kreativitasnya, sehingga butuh pembinaan dan pengembangan untuk membangkitkan siswa menjadi kreatif (Anggraini & Wulandari, 2020). Pembinaan dan pengembangan tersebut merupakan tugas yang harus diemban oleh seorang guru, tentunya hal itu membutuhkan kesabaran dan ketekunan dari seorang guru untuk pengembangan kreativitas siswa. Dengan siswa memiliki kemampuan berpikir kreatif, maka siswa akan mampu menghadapi masalah-masalah yang semakin kompleks dengan membentuk cara-cara baru dan mengubah cara lama secara kreatif. Kemudian, kemampuan berpikir kreatif juga dapat memberikan rasa percaya diri, meningkatkan kualitas hidup, kepuasan batin dan aktualisasi diri dalam pengembangan pribadi siswa Siregar (2020).

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada tanggal 15 februari 2024 di

SDN 2 Talise pada siswa kelas V ada beberapa hal yang ditemukan dalam proses penelitian pembelajaran IPA berlangsung, pertama siswa diberikan pertanyaan tertulis oleh guru, sebagian besar dari mereka menjawab pertanyaan masih sangat terarah dengan teks yang ada di dalam buku tulis, sehingga mereka belum bisa mengembangkan hasil dari pemikiran dan pemahaman mereka sendiri. Kedua pada saat guru meminta siswa untuk menjawab pertanyaan sebagai motivasi pembelajaran masih sedikit jumlah siswa yang mau menjawab dan menjelaskan, jawaban yang diberikan masih kurang rinci, dan menjawab pertanyaan masih terbata-bata dan kurang lancar, kebanyakan dari mereka masih kurang percaya diri, dan masih sangat terpaku ke pada teks dalam buku tulis. Tetapi ada juga siswa yang sudah mampu memberikan jawaban yang lancar dan bahkan menambahkan dan melengkapi jawaban yang disampaikan oleh temannya, sedangkan siswa yang lainnya hanya bermain dan berbicara diluar konteks materi pembelajaran. Ketiga, keterampilan siswa dalam bertanya dan mengeluarkan pendapat masih sangat rendah, terlihat dari 22 siswa hanya beberapa siswa yang mau bertanya, menjawab dan mengeluarkan pendapat secara mandiri tanpa dorongan dari guru.

Berdasarkan persoalan yang telah dipaparkan diatas, maka perlu adanya solusi untuk menghadapi permasalahan mengenai kemampuan berpikir kreatif siswa. Salah satu solusi untuk mengatasi masalah kemampuan berpikir kreatif yang dilakukan oleh guru kelas V adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang variatif dan lebih mengedepankan aspek dalam kemampuan berpikir siswa. Kebanyakan sebelumnya dalam proses pembelajarannya biasanya hanya menggunakan model ceramah yang mana hal ini mengakibatkan rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa. Oleh karena itu, model pembelajaran *Project Based Learning* atau pembelajaran berbasis proyek ini dipilih sebagai upaya

yang tepat dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Melalui pembelajaran berbasis proyek inilah siswa diharapkan dapat meningkatkan kreativitasnya. Pembelajaran *Project Based Learning* memusatkan masalah kehidupan yang bermakna bagi siswa. Peran guru dalam model PjBL hanya sebagai fasilitator yang menyajikan masalah, mengajukan pertanyaan, dan memfasilitator siswa dalam merancang proyek yang akan dilakukan. Seperti yang diungkapkan oleh Thomas 2000 dalam (Haryanti, 2020) pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang mana tugas guru adalah untuk mengelola pembelajaran dikelas dengan melibatkan kerja proyek. (Afriana, 2016)

Berdasarkan masalah yang ditemukan dalam proses observasi, peneliti tertarik untuk mengkaji permasalahan tersebut ke dalam sebuah penelitian. Oleh karena itu, peneliti memilih judul "Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Pembelajaran IPA Melalui Model *Project Based Learning* "

KAJIAN TEORI

Pengertian Kreatifitas

Kreatifitas merupakan kemampuan untuk menciptakan, mengembangkan dan menghasilkan ide-ide baru, inovatif, dan bermanfaat (Rahma Dhiyaul Imaroh et al., 2022) Kreatifitas melibatkan proses berpikir yang fleksibel, imajinatif dan inovatif untuk menyelesaikan suatu masalah atau mengembangkan sebuah Solusi baru. Kreatifitas merupakan hal yang sangat diperlukan dalam kehidupan, kreatifitas dapat membantu seseorang dalam mengembangkan bakat yang dimilikinya untuk meraih prestasi. Potensi kreatifitas yang dimiliki seseorang dapat membantu menciptakan hasil karya, baik dalam bentuk ide, atau gagasan yang bermakna dan berkualitas (Sari & Angreni, 2018). Menurut pendapat (Munandar, 1997) kreatifitas adalah kemampuan seseorang untuk membuat sesuatu melalui kombinasi baru berdasarkan data,

informasi, dan unsur-unsur yang telah ada sebelumnya. Menurut (Ningsi et al., 2019) kreatifitas sering digambarkan dengan kemampuan berpikir kritis, mempunyai banyak ide, mampu menghubungkan suatu gagasan yang belum pernah tergabung sebelumnya dan kemampuan untuk menemukan ide untuk memecahkan permasalahan. (Rosenfeld, 1958)

Menurut (Munandar, 1997) bahwa indicator kreatifitas sebagai berikut:

1. Kelancaran
Seseorang yang mampu memberikan jawaban dan atau mengemukakan pendapat dan ide-ide.
2. Kelenturan
Seseorang yang mampu untuk mengemukakan berbagai alternatif dalam memecahkan masalah.
3. Keaslian
Seseorang yang mampu untuk mengasikkan berbagai ide atau karya yang asli dari pemikiran sendiri.
4. Elaborasi
Seseorang yang mampu untuk memperluas ide dan aspek-aspek yang mungkin tidak terpikirkan atau terlihat oleh orang lain.

Pembelajaran IPA

Ilmu pengetahuan alam (IPA) dibangun atas dasar produk ilmiah, proses ilmiah, sikap ilmiah dan nilai yang terdapat didalamnya. Ilmu pengetahuan alam merupakan suatu Kumpulan ilmu pengetahuan yang tersusun pada gejala-gejala alam. Proses belajar mengajar IPA difokuskan pada pendekatan keterampilan proses sehingga pembelajaran dapat menemukan fakta-fakta, membangun konsep-konsep, teori-teori dan sikap ilmiahnya yang daapt berpengaruh positif terhadap kualitas proses dan produk Pendidikan. (Mulyana et al., 2022)

Tujuan Pembelajaran IPA memberikan kesempatan kepada para siswa untuk menumbuhkan rasa ingin tahu secara ilmiah, mengembangkan pengetahuan yang mereka punya dan mencari sebuah jawaban

terhadap fenomena-fenomena alam yang terjadi disekitar mereka berdasarkan bukti yang mereka temukan.(Arief, 2021)

Berdasarkan karakteristik yang dimiliki oleh pembelajaran IPA selalu mengacu pada pemahaman bagaimana proses-proses alam berlangsung secara sistematis. Oleh karena itu, IPA bukan hanya memperoleh Kumpulan pengetahuan berupa fakta, konsep atau prinsip, tetapi juga proses penemuan. Dengan begitu pemahaman konsep, sifat-sifat ilmiah ini mempengaruhi proses pembelajaran ilmiah disekolah. Hakikat IPA adalah Kumpulan teori yang mempelajari alam semesta, lahir da berkembang melalui metode ilmiah dan ilmunya selalu berkembang menjadi tumpuan bagi perkembangan IPTEK. (Fatimah & Kartika, 2013)

Model *Project Based Learning* (PjBL)

John Dewey menciptakan sebuah pembelajaran yang dimana pembelajaran ini memusatkan kepada siswa, menambah pengalaman dan mereka dapat melakukan pembelajaran dengan sebaik dan semenarik mungkin, pembelajaran tersebut adalah pembelajaran berbasis proyek. Pembelajaran berbasis proyek milik John Dewey ini menganut konsep tentang “*Learning by doing*” yang memiliki arti belajar sambil melakukan (Williams, 2017). Sedangkan menurut Thomas dan Jones model *Project based learning* merupakan model yang mengorganisasikan belajar sekitar proyek, proyek tersebut merupakan tugas yang kompleks dengan berdasarkan pada pernyataan atau masalah yang menantang, yang melibatkan siswa dalam merancang pemecahan masalah, pembuatan Keputusan, atau aktivasi investigasi, memberikan siswa kesempatan untuk bakerja secara otonom dalam waktu yang Panjang dan puncaknya berupa produk realisasi atau prestasi (Dehong et al., 2020). Pada model *project based learning* siswa sangat dituntut untuk bakerja menurut apa yang mereka rancng dan mereka pikirkan, sehingga model ini berfokus pada pertanyaan dan pernyataan siswa mengenai

tanggapan masalah yang ada, model ini juga berfokus melalui proyek yang dikembangkan oleh siswa.

Langkah-langkah *project based learning*

1. Penentuan Pertanyaan Mendasar
Memulai dengan pertanyaan penting, pertanyaan harus dapat memberikan sebuah penugasan kepada siswa dalam melakukan kegiatan tersebut.
2. Mendesain perencanaan produk
Desain sebuah rencana untuk proyek harus dilakukan secara bekerjasama antara pengajar dan siswa. Perencanaan berisi tentang pemilihan aktivitas, peraturan, menjawab pertanyaan mengenai alat dan bahan.
3. Menyusun jadwal
Siswa dan pengajar harus berinteraksi dalam menyusun jadwal aktivitas untuk menyelesaikan sebuah proyek.
4. Memonitor peserta didik dan kemajuan sebuah proyek
Mengawasi atau memantau terhadap aktivitas siswa dalam menyelesaikan proyeknya, pengajar harus bertanggung jawab penuh dalam mengawasi siswa ketika sedang menyelesaikan proyeknya.
5. Menguji hasil
Penelitian dilakukan untuk membantu pengajar dalam mengukur ketercapaian tujuan yang telah dibuat.
6. Mengevaluasi pengalaman
Pada akhir pembelajaran, siswa dan pengajar melakukan refleksi sejauh mana dan bagaimana hasil proyek berjalan, proses refleksi dilakukan baik secara individu maupun kelompok dan siswa juga dapat berbagai pengalaman pembelajarannya.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif untuk memperoleh gambaran tentang keterampilan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran IPA, menurut Bogdan dan Taylor (1975) penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif dalam bentuk

kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Menurut (Setyosari, 2014) penelitian deskriptif adalah penelitian yang bertujuan untuk menjelaskan atau menggambarkan suatu situasi, peristiwa, objek, orang, atau segala sesuatu yang terkait dengan variabel yang dapat dijelaskan baik dengan angka maupun kata-kata, penelitian ini juga mengacu kepada sumber data yang berupa sumber-sumber terpercaya yaitu jurnal ilmiah baik nasional maupun internasional terkait topik pembahasan yang sesuai dengan judul skripsi, serta melakukan observasi langsung terkait dengan proses kegiatan pembelajaran di dalam kelas, melakukan wawancara kepada siswa dan guru sebagai data tambahan dalam proses penelitian, dan dokumentasi sebagai bukti akurat adanya sebuah penelitian yang dilakukan. Analisis data yang digunakan yaitu data deskriptif dengan mereduksi data, menganalisis serta menyajikan data dan menarik kesimpulan data dengan tujuan penelitian agar diperoleh gambaran yang komprehensif mengenai kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran IPA melalui model *Project Based Learning*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian dilakukan di SDN 2 Talise, yang beralamatkan di Jl. Yos Sudarso No. 08, Kelurahan Talise, Kecamatan Palu Timur, Kota Palu, Sulawesi Tengah. SDN 2 Talise merupakan sekolah negeri yang memiliki lokasi bangunan yang strategis tepat berada didalam daerah padat penduduk di kota Palu, SDN 2 Talise memiliki bangunan yang nyaman dan cukup besar, sarana dan prasana di sekolah tersebut cukup dikatakan baik, mulai dari perpustakaan, ruang guru, ruang kelas, tempat ibadah, kantin, dan kamar mandi yang nyaman dan bersih. Visi dan misi dari sekolah tersebut ialah “Mewujudkan peserta didik yang berakhlak mulia,

beradab, berprestasi, kreatif, dan inovatif serta berbudaya lingkungan”

Observasi awal berfungsi untuk mengumpulkan data atau informasi dari pengamatan langsung terhadap suatu fenomena, objek atau kegiatan pada tahap awal penelitian, hal ini diperuntukan untuk mengenali lapangan atau objek penelitian serta mengumpulkan data awal terkait keadaan lapangan secara langsung. Jumlah siswa di kelas V SDN 2 Talise sebagai kelas peneliti adalah 22 siswa yang terdiri dari 11 laki-laki dan 11 perempuan, penelitian ini menggunakan lembar observasi awal untuk melihat bagaimana proses belajar mengajar berlangsung, mulai dari penyampaian materi, pemahaman konsep, penggunaan model dan metode pembelajaran, dan suasana kelas.

Adapun lembar observasi yang digunakan yaitu lembar observasi untuk

mengukur kreatifitas setiap siswa berkelompok dalam penggunaan model *project based learning* di materi IPA, melihat bagaimana pengalaman proyek dan kreatifitas IPA setiap siswa. Lembar kreatifitas mempunyai indikator penilaian untuk mengukur kreatifitas dimulai dari kelancaran berpikir, keluwesan, keaslian dan elaborasi.

Pada tabel dibawah ini berisi tentang hasil observasi awal dan observasi akhir yang dilakukan di kelas V SDN 2 Talise, di kolom 1 ada jumlah siswa 1 sampai dengan 22 dan di kolom 2 berisi tentang skor kreatifitas siswa sebelum adanya penerapan PjBL dalam proses pembelajaran dan kolom 3 berisi skor siswa tentang kreatifitas sesudah PjBL di terapkan dalam pembelajaran dan kolom 4 berisi skor tinggi tentang penilaian kreatifitas setiap individu

Tabel 1. Persentasi hasil lembar observasi siswa dalam pembelajaran IPA menggunakan PjBL

No	Kategori	Sebelum pelaksanaan PjBL		Sesudah pelaksanaan PjBL	
		Jumlah siswa	Persentasi	Jumlah siswa	Persentasi
1	Sangat kreatif	-	0%	20	90%
2	Cukup kreatif	3	13%	1	4%
3	kurang kreatif	18	81%	1	4%
4	Tidak kreatif	1	4%	-	0%

Terkait dengan tabel diatas, terdapat 22 siswa yang terlibat secara langsung dalam proses penelitian dan kegiatan belajar mengajar di kelas, dari skor aktivitas sebelum penggunaan PjBL pada mata Pelajaran IPA untuk melihat kemampuan kreatifitas, masih banyak siswa yang aktivitas kreatifitasnya sangat kurang, bahkan dalam proses observasi awal, siswa sangat enggan dan tidak tertarik dengan materi yang disampaikan oleh pengajar di kelas, hal ini dikarenakan pengajar selalu menggunakan metode dan model yang sama setiap hari tanpa ada perubahan suasana belajar pada siswa. Sedangkan Ketika PjBL digunakan dalam Pelajaran IPA di kelas, nilai kreatifitas siswa

didapatkan dari penialian skor aktivitas kreatifitas, terlihat di awal observasi jumlah siswa dengan persentase kurang kreatif sebanyak 81% sedangkan setelah observasi dan penggunaan model *project based learning* persentase kreatifitas siswa menjadi sangat kreatif naik menjadi 90%.

peridikat kurang kreatif, sehingga hal tersebut menjadi hal yang perlu diperhatikan, sehingga guru perlu berusaha untuk meningkatkan kemampuan setiap siswa dengan model dan suasana belajar yang baru, dengan mencoba penggunaan model *project based learning* dalam pembelajaran IPA dan alhasil model dan metode tersebut sangat cukup memuaskan harapan, jika kita perhatikan di tabel, nilai

siswa setelah diadakannya PjBL meningkat pesat, mendapatkan persentasi kreatifitas sebesar 90% dan bisa dikatakan hampir seluruh siswa memberikan dampak yang memuaskan. Hal tersebut terjadi dikarenakan semua siswa sangat antusias dengan model pembelajaran yang baru diterapkan, membuat setiap siswa bersemangat dalam mencari tahu dan belajar lebih mengenai materi yang disampaikan.

Dalam hasil wawancara guru dan siswa yang dilakukan di SDN 2 Talise, penggunaan model *project based learning* di SDN Talise mendapatkan respon yang sangat baik, seperti yang dikatakan oleh guru kelas V SDN 2 Talise ibu Lili “dengan adanya praktik ini saya bisa melihat bagaimana peningkatan yang dimiliki oleh siswa. Selain mereka bisa berkomunikasi dan bekerja sama dengan baik dalam sebuah kelompok mereka juga bisa menyalurkan ide-ide kreatif mereka kedalam praktik yang mereka buat dengan baik. Dari peningkatan yang terlihat yang pertama adalah rasa ingin tahu siswa, antusias mereka dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar, yang kedua kemampuan siswa berimajinasi dapat mengasah kemampuan kritis dan kreatifnya dimana siswa sudah membayangkan mengenai proyek yang akan mereka buat, ketiga kemampuan siswa dalam berpendapat, saya perhatikan siswa dikelompoknya masing-masing baik dalam komunikasinya, banyak yang sudah berani mengatakan pendapatnya, dan yang terakhir rasa

percaya diri siswa, jadi mereka biasa mendekat dan mengatakan kepada saya tentang rencana proyek mereka dengan percaya diri, mengenai persiapan dan hasil proyek mereka nanti. Dan semua hal itu sangat memuaskan saya sebagai guru, siswa dapat memahami materi yang saya ajarkan dengan baik.”

Siswa-siswa kelas V SDN 2 Talise juga sangat senang dalam proses pembelajaran menggunakan model *project based learning*, semua siswa merespon antusias model pembelajaran tersebut seperti yang tercantum dalam proses wawancara beberapa siswa, menurut siswa Bernama Rachel “hal paling saya suka, saya tidak hanya melihat contoh di buku tulis atau membayangkan apa yang ibu jelaskan di materi, tapi saya sudah buat sesuatu dengan kaumauan ku sendiri, kerjanya kelompok jadi lebih seru”. Demikian pula yang dikatakan oleh siswa Akram “bisa kerja kelompok sama temanku, dan kelompokku bagus semua saya suka, di kasih materi Pelajaran ini disuruh buat proyek, pas pulang sekolah saya langsung cari diinternet contoh-contohnya, untuk nanti kasih tau teman ide-ide baru”. Model pembelajaran PjBL sangat jarang diterapkan sehingga dalam proses penggunaannya semua siswa sangat berantusias, hal tersebut membuat guru lebih mudah mengajar, dan siswa juga lebih senang dalam belajar, sehingga bisa dikatakan penggunaan *project based learning* dapat menguntungkan bagi guru dan murid.

Pembahasan

Model pembelajaran merupakan sebuah rencana atau perencanaan yang dapat digunakan untuk merancang suatu pembelajaran tatap muka dikelas dan model pembelajaran berfungsi untuk Menyusun materi Pelajaran. Dalam pengertian di atas diperoleh beberapa kesimpulan bahwa

model pembelajaran adalah salah satu Langkah awal atau karangan dasar sebuah pembelajara. Selain itu model pembelajaran dapat digunakan dan dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan kepada peserta didik.

Interprestasu hasil penelitian ini menyajikan tentang bagaimana model

pembelajaran *project based learning* (PjBL) dalam pembelajaran IPA untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif pada siswa kelas V SDN 2 Talise, sekaligus menyajikan masalah yang dihadapi oleh guru sebelum menerapkan model pembelajaran ini. Hasil penelitian ini diperoleh dari data observasi, wawancara dan dokumentasi, Adapun selanjutnya adalah sebagai berikut.

Proses pembelajaran yang diterapkan di kelas V SDN 2 Talise mengalami beberapa kendala. Hal tersebut disebabkan karena proses pembelajaran yang monoton atau dalam proses pembelajarannya guru hanya menggunakan satu model pembelajaran yang selalu sama setiap hari seperti ceramah, sehingga membuat siswa kurang minat dalam belajar, kurangnya perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran dan antusias siswa pun sangat kurang. Adanya kendala-kendala tersebut membuat guru harus mengganti model pembelajaran yang selalu sama setiap harinya, untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menggunakan inovasi baru dalam proses pembelajaran. Perubahan dalam proses pembelajaran seperti pemakaian media dan model pembelajaran sebagai pengantar proses pembelajaran. Dengan adanya perubahan tersebut diharapkan akan menjadikan sebuah proses pembelajaran yang berarti bagi siswa. Untuk meningkatkan kualitas dalam kegiatan belajar mengajar model pembelajaran yang digunakan adalah *project based learning* dalam pembelajaran IPA. Guru menerapkan model tersebut dalam beberapa materi salah satu materi yang sudah berhasil di terapkan adalah materi Ekosistem dalam pembuatan proyek diorama ekosistem. Hal tersebut dilakukan untuk meminimalisir kendala yang sedang dihadapi dan memaksimalkan pemahaman dan penyampaian materi.

Project based learning (PjBL) merupakan model pembelajaran banyak yang menggunakan praktek dalam prosesnya dan diakhir pembelajaran siswa dituntut untuk

menghasilkan sebuah proyek baru. Dalam penggunaan model PjBL membutuhkan waktu yang cukup lama tetapi memiliki hasil yang memuaskan. Model Pjbl memiliki tahapan yang harus sesuai, adapun tahapan dalam penggunaan model PjBL yaitu, penyampaian materi singkat pembelajaran, pembagian kelompok kerja, merencanakan kegiatan atau proyek, penyusunan jadwal kerja proyek, pelaksanaan kegiatan proyek, penilaian terhadap hasil proyek, dan evaluasi hasil kerja.

Penggunaan model PjBL bukan hanya untuk memaksimalkan proses pembelajaran namun penggunaan model PjBL juga memberikan guru gambaran mengenai kemampuan berpikir kreatif setiap siswa. Tolak ukur seseorang dapat dikatakan kreatif ialah kemampuan Kemampuan berpikir lancar, kemampuan tersebut erat kaitannya dengan kemampuan siswa mencetuskan banyak ide, jawaban dan penyelesaian masalah. Kemampuan berpikir luwes erat kaitannya dengan kemampuan siswa dalam menghasilkan gagasan, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi, kemampuan berpikir original biasa diidentifikasi dengan kemampuan siswa dalam memikirkan cara yang lain untuk mengungkapkan diri, dan kemampuan berpikir detail dan merinci yaitu mampu memperkaya dan mengembangkan sebuah gagasan menjadi lebih menarik.

SIMPULAN

Model pembelajaran berbasis proyek merupakan salah satu model yang direkomendasikan untuk digunakan dalam proses pembelajaran, model ini akan terus berkembang sesuai dengan zaman, dengan menerapkan model pembelajaran berbasis proyek ini, siswa diberi lebih banyak kebebasan untuk lebih aktif dan mengespresikan ide-ide mereka melalui proyek yang mereka buat. Dengan menerapkan model pembelajaran berbasis proyek ini, pembelajaran IPA tidak hanya

disampaikan secara teoritis tetapi juga melalui praktik langsung dalam membuat suatu karya, dengan demikian, hal tersebut dapat merangsang siswa untuk berpikir kreatif dan kritis, serta bekerja sama dalam menyelesaikan proyeknya. Ada banyak contoh proyek yang dapat merangsang siswa untuk menumbuhkan pemikiran kreatifnya selain diorama, seperti membuar mind mapping, cerita sejarah, infogris, kliping, dan masing banyak lagi. Dengan menggunakan model pembelajaran *project based learning* dalam pembelajaran IPA kelas V di SDN 2 Talise menggunakan proyek pilihan sesuai dengan mata pelajaran yaitu membuat diorama, diperoleh bahwa siswa mampu mengembangkan daya pikir kreatifnya melalui karya atau proyek yang dikerjakannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Afriana, J. (2016). *Project Based Learning (PjBL) Makalah*. November 2015. <https://doi.org/10.13140/RG.2.1.3338.2486>
- Alfiani, E. (2022). *Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ipa Siswa Kelas V Mi Ma'arif Ngrupit Ponorogo*. 1–105. <http://etheses.iainponorogo.ac.id/20667/>
- Anggraini, P. D., & Wulandari, S. S. (2020). Analisis Penggunaan Model Pembelajaran Project Based Learning Dalam Peningkatan Keaktifan Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 292–299. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p292-299>
- Arief, M. M. (2021). Media Pembelajaran Ipa Di Sd/Mi (Tujuan Penggunaan, Fungsi, Prinsip Pemilihan, Penggunaan, Dan Jenis Media Pembelajaran). *Jurnal Tarbiyah Darussalam*, 5(8), 13–28.
- Dehong, R., Kaleka, M. B. U., & Rahmawati, A. S. (2020). Analisis Langkah-Langkah Penerapan Model Discovery Learning Dalam Pembelajaran Fisika. *EduFisika*, 5(02), 131–139. <https://doi.org/10.22437/edufisika.v5i02.10533>
- Fatimah, S., & Kartika, I. (2013). Pembelajaran IPA Sekolah Dasar Berbasis Pendidikan Karakter. *Jurnal Al-Bidayah*, 5(2), 281–297.
- Haryanti, Y. D. (2020). Internalisasi Nilai Kerjasama Dalam Model Project Based Learning. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 1–11. <https://doi.org/10.37729/jpd>
- Kemendikbudristek. (2024). Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2024 Tentang Standar Isi Pada PAUD, Jenjang pendidikan Dasar dan Jenjang Pendidikan Menengah. *Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi*, 2.
- Mulyana, E., Juariah, J., Suherman, A., Widyanti, T., & Supriyatna, A. (2022). Implementasi Model Project Based Learning Dalam Rangka Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif. *Sosial Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan IPS*, 2(1), 25. <https://doi.org/10.26418/skjpi.v2i1.54119>
- Munandar, U. (1997). Mengembangkan Inisiatif Dan Kreativitas Anak. *Psikologika: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Psikologi*, 2(2). <https://doi.org/10.20885/psikologika.v0l2.iss2.art3>
- Ningsi, F., Supriadin, Mariamah, & Ramli. (2019). Pengaruh Penerapan Pembelajaran Generatif Berbasis Masalah Terbuka Terhadap Kreativitas Mahasiswa Pada Mata Kuliah Writing IV. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 9(1), 1–6.

- Rahma Dhiyaul Imaroh, Sudarti Sudarti, & Rifati Dina Handayani. (2022). Analisis Korelasi Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Kognitif Pembelajaran Ipa Dengan Model Problem Based Learning (PBL). *Jurnal Pendidikan Mipa*, 12(2), 198–204. <https://doi.org/10.37630/Jpm.V12i2.580>
- Rosenfeld, P. (1958). Creative Learning. In *Educational Forum* (Vol. 22, Nomor 4). <https://doi.org/10.1080/00131725809339482>
- Sari, R. T., & Angreni, S. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (Pjbl) Upaya Peningkatan Kreativitas Mahasiswa. *Jurnal VARIDIKA*, 30(1), 79–83. <https://doi.org/10.23917/Varidika.V30i1.6548>
- Setyosari, P. (2014). MENCIPTAKAN PEMBELAJARAN YANG EFEKTIF DAN BERKUALITAS Punaji Setyosari Jurusan Teknologi Pendidikan , Fakultas Ilmu Pendidikan , Universitas Negeri Malang Jl . Semarang No . 5 Malang Jawa Timur 65145 CREATING THE EFFECTIVE AND THE QUALITY OF THE LEARNING. *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 1(1), 20–30. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jinotep/article/view/2103>
- Siregar, R., Elindra, R., & Lubis, N. F. (2020). Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Mind Mapping Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Di Kelas VII SMP Negeri 1 Padang Bolak Julu. *JURNAL Mathedu (Mathematic Education Journal)*, 3(3), 81–89.
- Williams, M. K. (2017). John Dewey In The 21st Century. *Journal Of Inquiry And Action In Education*, 9(1), 91–102. `
- Xi, S. M. A. K., Resbiantoro, G., Sarwanto, S., & Cari, C. (2015). *INKUIRI : Jurnal Pendidikan IPA* , Vol 4 , No 1. 4(1), 9596.