

MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA MELALUI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK PADA SISWA KELAS IV SDN 318 INPRES PADAKKA

Reni Lolotandung
Universitas Kristen Indonesia Toraja
renilolotandung@ukitoraja.ac.id

ABSTRACT

The purpose of the study was to increase students' creativity with a project-based learning model for class IV at SDN 318 Inpres Padakka. The approach used is an approach with the type of Classroom Action Research (CAR). The research design used is the Kemmis and Mc. Taggart which consists of stages of planning, implementation, observation and reflection. The subjects of this study were fourth grade students of SDN 318 Inpres Padakka consisting of 17 students, eight (8) boys and nine (9) girls. Data collection techniques using observation, documentation, interviews. From the results of the study, it was shown that there was an increase in student creativity with a project-based learning model for fourth grade students at SDN 318 Inpres Padakka with project activities for making planting media from used bottles. This is evident in the first cycle of students who achieved the KKM were ten (10) people or 58.823% and seven (7) students or 41.176% who had not reached the KKM. Meanwhile, in the second cycle, the students' creativity results in achieving the KKM 70 were fifteen (15) people or 88.235% and those who did not reach the KKM were two (2) people or 11.764%. Thus, in the second cycle, students' creativity increased with the Project-Based Learning Model.

Keyword: *Project-Based Learning Model, Student Creativity*

ABSTRAK

Tujuan penelitian untuk meningkatkan kreativitas siswa dengan model pembelajaran berbasis proyek kelas IV SDN 318 Inpres Padakka. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Desain penelitian yang digunakan adalah model Kemmis dan Mc. Taggart yang terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 318 Inpres Padakka yang terdiri dari 17 siswa delapan (8) laki-laki dan Sembilan (9) perempuan. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, dokumentasi, wawancara. Dari hasil penelitian, menunjukkan adanya peningkatan kreativitas siswa dengan model pembelajaran berbasis proyek pada siswa kelas IV SDN 318 Inpres Padakka dengan kegiatan proyek pembuatan media tanam dari botol bekas. Hal ini terbukti pada siklus I siswa yang mencapai KKM adalah sepuluh (10) orang atau 58,823% dan tujuh (7) orang atau 41,176% yang belum tidak mencapai KKM. Sedangkan pada siklus II hasil kreativitas siswa mencapai KKM 70 adalah lima belas (15) orang atau 88,235% dan yang tidak mencapai KKM ada dua (2) orang atau 11,764%. Dengan demikian pada siklus II kreativitas siswa meningkat dengan Model Pembelajaran Berbasis Proyek.

Kata Kunci: *Model Pembelajaran Berbasis Proyek, Kreativitas Siswa*

PENDAHULUAN

Pendidikan pada dasarnya berfungsi membantu peserta didik dengan pengembangan dirinya, yaitu pengembangan semua potensi, kecakapan, serta karakteristik pribadinya ke arah yang positif, baik bagi dirinya maupun lingkungannya. Pendidikan tidak hanya memberikan pengalaman dan pengetahuan atau nilai-nilai atau melatih keterampilan tetapi mengembangkan apa yang secara potensial dan aktual telah dimiliki peserta didik .

Kualitas pendidikan sangat erat kaitannya dengan pengembangan kreativitas peserta didik yang pada dasarnya dimiliki setiap individu, dikarenakan peserta didik adalah sebagai subjek yang akan menentukan kualitas pendidikan sehingga potensi-potensi yang dimilikinya harus ia kembangkan seperti pada potensi kreativitas¹. Kreativitas sebagai salah satu aspek yang berperan dalam proses belajar anak di sekolah perlu dikembangkan. Hal ini untuk meningkatkan potensi anak secara utuh dan bagi kemajuan ilmu pengetahuan.

Berdasarkan hasil wawancara di SDN 318 Inpres Padakka, saya mendapatkan informasi dari pihak guru di sekolah tentang system pembelajaran yang di laksanakan. Dari hasil wawancara tersebut, saya memperoleh informasi bahwa proses pembelajaran dalam meningkatkan kreatifitas peserta didik jarang dilakukan dengan alasan bahwa alat dan bahan yang akan digunakan tidak tersedia. Sehingga harus disediakan dulu oleh guru dan jika disediakan memerlukan biaya yang besar dan menghabiskan waktu. Sehingga siswa tidak kreatif dalam kegiatan pembelajaran yang menyebabkan nilai keteampilan siswa rendah².

Tujuan dari penelitian ini ada dua yaitu, 1) Untuk mendeskripsikan pelaksanaan penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek di kelas IV sdn 318 Inpres Padakka. 2) Untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas IV dengan penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek di SDN 318 Inpres Padakka.

Kreativitas seringkali dianggap sebagai sesuatu ketrampilan yang didasarkan pada bakat alam, di mana hanya mereka yang berbakat saja yang bisa menjadi kreatif³. Paham tersebut tidak sepenuhnya benar, walaupun dalam kenyataannya bahwa orang tertentu memiliki kemampuan untuk menciptakan ide baru dengan cepat dan beragam. Sesungguhnya kemampuan berpikir kreatif pada dasarnya dimiliki semua orang.

Menurut Gardner dalam Sani kreativitas adalah pengalaman mendalam dan fokus pada suatu kajian tertentu yang membuat seseorang menjadi ahli serta kemampuan mengkombinasikan elemen-elemen dengan cara yang baru⁴. Sedangkan menurut Amabile dalam Sani Kreativitas adalah pemikiran yang berbeda dengan orang lain dan mencoba mengajukan solusi yang berbeda dari biasanya yang dikombinasikan dengan pengetahuan yang dimiliki serta sikap pantang menyerah³.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan individu untuk mencipta sesuatu yang baik yang bersifat baru maupun yang kombinasi, berbeda, yang diperoleh dari pengalaman yang berbentuk imajinasi yang meniru prestasi dan dapat memecahkan masalah secara nyata untuk mempertahankan cara berpikir yang asli, kritis, serta mengembangkan sebaik mungkin untuk menciptakan hubungan antara diri individu dan lingkungannya dengan baik.

Menurut Buck dalam Balqis, Project-Based Learning adalah model pembelajaran yang berfokus pada konsep-konsep dan prinsip-prinsip utama (central) dari suatu disiplin, melibatkan siswa dalam kegiatan pemecahan masalah dan tugas-tugas bermakna lainnya,

¹ Trivena, T., Widodo, A., Sopandi, W., Budiarti, T., & Gumala, Y. (2018, December). Fifth-grade elementary school perception of STEM. In International Conference on Mathematics and Science Education of Universitas Pendidikan Indonesia (Vol. 3, pp. 475-480).

² Trivena, T., & Hakpantria, H. (2020). PCK (Pedagogical Content Knowledge) Awal Guru Sekolah Dasar dalam Mengajarkan Konsep Kalor: A Case Study. *Elementary Journal*, 3(1), 1–13. <http://ukitoraja.ac.id/journals/index.php/ej/article/view/877>

³ Lolotandung, R., & Trivena, T. (2022). Literacy Program to Increase Reading interest in Third-Grade Elementary School Students. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(2), 1778-1782

⁴ Sani, R. A. (2015). Pembelajaran Saintifik Untuk Implementasi Kurikulum 2013. *PT Bumi Aksara Jl. Sawo Raya No. 18 Jakarta 13220*: 8, 171-200.

memberi peluang siswa bekerja secara otonom mengkonstruksi belajar mereka sendiri, dan puncaknya menghasilkan produk karya siswa bernilai, dan realistis⁵.

Pembelajaran berbasis proyek adalah pembelajaran dengan aktivitas jangka panjang yang melibatkan siswa dalam merancang, membuat, dan menampilkan produk untuk mengatasi permasalahan dunia nyata. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran berbasis proyek adalah model pembelajaran yang melibatkan kemampuan peserta didik baik secara individu maupun kelompok dengan tujuan untuk menghasilkan sesuatu yang baru. Karakteristik model pembelajaran berbasis proyek yaitu fokus pada permasalahan untuk penguasaan konsep penting dalam pembelajaran, pembuatan proyek melibatkan siswa dalam melakukan investigasi konstruktif, proyek harus realistis, proyek direncanakan oleh siswa.

Manfaat Model Pembelajaran Berbasis Proyek adalah melibatkan siswa dalam permasalahan dunia nyata yang kompleks, yang membuat siswa dapat mendefinisikan isu atau permasalahan yang bermakna, membutuhkan proses inkuiri, penelitian, keterampilan merencanakan, berpikir kritis, dan keterampilan menyelesaikan masalah, melibatkan siswa dalam belajar menerapkan pengetahuan dan keterampilan dengan konteks yang bervariasi ketika bekerja membuat proyek, memberikan kesempatan pada untuk belajar dan melatih keterampilan interpersonal ketika bekerjasama dalam kelompok dan orang dewasa memberikan kesempatan pada siswa untuk melatih keterampilan yang dibutuhkan untuk hidup dan bekerja (mengalokasikan waktu, bertanggungjawab, belajar melalui pengalaman, dan sebagainya), dan mencakup aktivitas refleksi yang mengarahkan siswa untuk berpikir kritis tentang pengalaman dan menghubungkan pengalaman tersebut pada standar belajar tersebut.

Kelebihan dan Kekurangan metode proyek adalah sebagai berikut:

1) Kelebihan

- a. Meningkatkan motivasi belajar siswa untuk belajar, mendorong kemampuan mereka untuk melakukan pekerjaan penting,
- b. Meningkatkan kemampuan siswa dalam bekerja sama
- c. Meningkatkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah
- d. Membuat siswa lebih aktif dalam menyelesaikan permasalahan yang kompleks
- e. Mendorong siswa mempraktikkan keterampilan berkomunikasi
- f. Meningkatkan keterampilan siswa dalam mengelola sumber daya
- g. Memberikan pengalaman kepada siswa dalam mengorganisasi proyek, mengalokasikan waktu, dan mengelola sumber daya
- h. Memberikan kesempatan belajar bagi siswa untuk berkembang sesuai kondisi dunia nyata
- i. Melibatkan siswa untuk belajar mengumpulkan informasi dan menerapkan pengetahuan tersebut untuk menyelesaikan masalah di dunia nyata
- j. Membuat suasana belajar menjadi menyenangkan

2) Kekurangan

- a. Memerlukan banyak waktu untuk menyelesaikan masalah;
- b. Metode proyek membutuhkan biaya yang cukup banyak;
- c. Metode proyek membutuhkan banyaknya peralatan yang harus disediakan
- d. Siswa yang memiliki kelemahan dalam percobaan dan pengumpulan informasi akan mengalami kesulitan.
- e. Membutuhkan guru yang terampil dan mau belajar
- f. Kesulitan melibatkan semua siswa dalam kerja kelompok

⁵ Balqis, R. (2019). Penerapan Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Kelas IV Min 21 Aceh Besar. SKRIPSI, pp. 10-12.

Langkah-langkah dalam Pembelajaran Berbasis Proyek yaitu mengajukan pertanyaan, membuat perencanaan, menyusun jadwal, memonitor pembuatan proyek, melakukan penilaian dan melakukan evaluasi.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas adalah suatu upaya untuk menjelaskan berbagai aspek dari hubungan antar-ketergantungan materi-subyek, pembelajaran, dan pengajaran sehubungan dengan isu totalitas dan logika-internal dari tugas sosial mengkontruksi kreativitas dari Proses Belajar Mengajar (PBM)⁶

Objek penelitian terdiri dari siswa kelas IV SDN 318 Inpres Padakka yang terdiri dari sembilan (9) orang perempuan dan delapan (8) orang laki-laki. Waktu Penelitian dilaksanakan pada tanggal 15-18 Juni 2021.

Model Penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah model PTK menurut Kemmis dan Mc. Taggart dalam Hermawan (2010:256). Dalam model ini dilaksanakan II siklus. Yang terdiri dari perencanaan pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran dari perencanaan, pengamatan selama pelaksanaan pembelajaran, dan refleksi atau melihat kembali proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Dan jika pada siklus I belum berhasil maka dilaksanakan siklus II sebagai perbaikan siklus I.

Tahap Perencanaan terdiri dari, membuat RPP Tema 9, menyiapkan alat dan bahan, membuat LKK (Lembar Kerja Kelompok) dan pedoman penskoran, membuat lembar observasi guru dan siswa. Tahap Pelaksanaan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tingkat penguasaan guru pada siklus I pertemuan I yaitu 84,615% berada pada kategori sangat baik. Dari 13 aspek yang di amati ada dua (2) aspek yang tidak terlaksana yaitu tidak menyampaikan tema dan tujuan pembelajaran dan tidak menyampaikan alokasi waktu kegiatan proyek. Aspek yang berkualifikasi cukup ada dua (2) dan yang berkualifikasi baik ada 9 aspek.

Tingkat penguasaan guru pada siklus I pertemuan II mencapai 87, 179% dan berada pada kategori sangat baik. Dari 12 aspek yang diamati 2 yang berkualifikasi cukup, dan 10 yang berkualifikasi baik. Tingkat penguasaan siswa pada pertemuan I yaitu 71, 153 % berada pada kategori baik. Dari 13 aspek yang diamati ada 2 aspek yang tidak terlaksana. Aspek yang diamati berkualifikasi kurang sebanyak 2 aspek yang berkualifikasi cukup sebanyak 8, dan yang berkualifikasi baik sebanyak 3.

Tingkat penguasaan siswa pada pertemuan II yaitu 89,583% berada pada kategori sangat baik. Dari dua belas (12) aspek yang diamati, ada 5 aspek yang berkualifikasi cukup, dan 7 aspek yang berkualifikasi baik. Dari hasil pembelajaran yang di laksanakan pada Siklus I Pertemuan I dan II maka diperoleh hasil nilai kreativitas siswa sebagai berikut:

Tabel 1 Data Hasil Nilai Kreativitas Siswa Siklus I

No	Kualifikasi	Nilai	Frekuensi	Persentase %
1	Sangat Baik (SB)	86-100	-	-

⁶ Sanjaya, Wina. (2017). Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Kencana.

2	Baik (B)	76-85	4	23,529%
3	Cukup (C)	60-75	11	64,705%
4	Kurang (K)	55-59	2	11,74%
5	Sangat Kurang (SK)	≤54	-	-
6	Jumlah		17	100%
7	% Jumlah Nilai Siswa yang tidak mencapai KKM			41,176%

Refleksi Pertemuan I dan II Setelah melaksanakan serangkaian tindakan, selanjutnya dilaksanakan refleksi. Dari hasil refleksi ditemukan beberapa kesulitan atau yang akhirnya membuat siklus I menjadi belum berhasil.

Hasil observasi guru pertemuan I yaitu 84,61% berada pada kategori sangat baik. Hasil observasi guru pada pertemuan I yang berkualifikasi baik di beri skor tiga (3) yaitu mengajak siswa berdoa, mengecek kehadiran siswa, menggali pengetahuan awal siswa mengenai kegiatan yang akan dilaksanakan, menjelaskan kepada siswa kegiatan yang akan dilaksanakan selama proyek pembelajaran berlangsung, membagi siswa secara berkelompok, membagikan LKK alat dan bahan yang akan digunakan dalam proyek pembelajaran, mengawasi siswa dan melakukan penilaian terhadap kegiatan yang dilakukan siswa, menutup pembelajaran.

Aspek yang berkualifikasi cukup diberi skor dua (2) yaitu membuka pembelajaran dengan memberi salam dimana suara guru tidak terdengar oleh siswa. Membimbing siswa dalam mengerjakan proyek, guru hanya membimbing sebagian siswa yang kesulitan dalam melaksanakan proyek. Dan aspek yang kurang diberi skor satu (1) yaitu guru tidak menyampaikan tema pembelajaran yang akan dilaksanakan dan tidak menyampaikan alokasi waktu dalam proyek.

Sedangkan hasil observasi guru pada pertemuan II yaitu 87,179% dan berada pada kategori sangat baik.

Aspek yang berkualifikasi baik di beri skor tiga (3) yaitu membuka pelajaran dengan memberi salam, mengajak siswa berdoa, mengecek kehadiran siswa, menggali pengetahuan awal siswa mengenai kegiatan yang akan dilaksanakan, menjelaskan kepada siswa kegiatan yang akan dilaksanakan selama proyek pembelajaran berlangsung, membagi siswa secara berkelompok, membagikan LKK alat dan bahan yang akan digunakan dalam proyek pembelajaran, mengawasi siswa dan melakukan penilaian terhadap kegiatan yang dilakukan siswa, menutup pembelajaran. Aspek yang berkualifikasi cukup diberi skor dua (2) mengajak siswa menyanyi dan berdoa Bersama di mana guru hanya berdoa guru tidak mengajak siswa menyanyi. guru menyampaikan alokasi waktu dimana guru tidak secara menjelaskan kepada siswa waktu yang dibutuhkan dalam kegiatan proyek berlangsung. membimbing siswa dalam mengerjakan proyek, dimana guru hanya berfokus pada siswa yang tidak bisa mengerjakan tugas proyek sehingga siswa yang lain ribut.

Hasil nilai kreativitas pada siklus I diperoleh data dari 17 siswa ada tujuh orang yang tidak mencapai nilai KKM di mana 7 orang atau 41,176% dan siswa yang mencapai KKM sebanyak 10 orang atau 58,823%. Sedangkan ketuntasan nilai kreativitas yang diharapkan adalah KKM 75% dengan artian bahwa siklus I belum berhasil maka akan dilanjutkan ke siklus II dengan memperbaiki kelemahan-kelemahan pada siklus I.

Tingkat penguasaan guru pada siklus II pertemuan I, yaitu 97,433% berada pada kategori sangat baik. Dari tigs belas aspek yang diamati semua terlaksana, dimana satu aspek yang

terlaksana dengan kualifikasi cukup yaitu memberi salam saat meninggalkan kelas dengan suara yang tidak nyaring dan dua belas aspek-aspek yang berkualifikasi baik.

Tingkat penguasaan guru pada siklus II pertemuan II yaitu 97,222% dan berada pada kategori sangat baik. Dari dua belas (12) aspek yang diamati, aspek yang berkualifikasi baik sejumlah sebelas belas (11) dan hanya satu (1) aspek yang berkualifikasi cukup yaitu guru memberikan motivasi dan penguatan dengan bahasa yang susah dipahami siswa

Tingkat penguasaan siswa pada siklus II pertemuan I yaitu 94, 230% berada pada kategori sangat baik. Semua aspek yang diamati terlaksana, dimana aspek yang berkualifikasi tiga (3) sebanyak tiga(3) dan aspek yang berkualifikasi empat (4) sebanyak sepuluh.

Tingkat penguasaan siswa pada pertemuan II yaitu 97,916% berada pada kategori sangat baik. Semua aspek terlaksana dengan nilai yang berkualifikasi tiga (3) sebanyak satu (1) aspek dan yang berkualifikasi empat (4) sebanyak sebelas (11) aspek.

Dari hasil kreativitas siswa yang di laksanakan pada siklus II pertemuan I dan II maka diperoleh hasil kreativitas siswa sebagai berikut:

Tabel 2 Data Hasil Kreativitas Siswa Siklus II

No	Kualifikasi	Nilai	Frekuensi	Persentase %
1	Sangat Baik (SB)	86-100	2	11, 764%
2	Baik (B)	76-85	4	23, 529%
3	Cukup (C)	60-75	9	52, 941%
4	Kurang (K)	55-59	2	11,764%
5	Sangat Kurang (SK)	≤54	-	-
6	Jumlah		17	100%
	% Jumlah Nilai Siswa yang tidak mencapai KKM			11,764%

Setelah serangkaian penelitian tindakan pada siklus II pertemuan I dan II maka peneliti melaksanakan refleksi. Dari hasil pelaksanaan refleksi baik proses maupun hasil pembelajaran siswa peneliti dapat menyimpulkan bahwa. Proses pembelajaran kegiatan guru pada siklus I pertemuan I yaitu 84.615% dengan kualifikasi sangat baik dan pertemuan II yaitu 87,179% dengan kualifikasi sangat baik. Sedangkan pada Siklus II pertemuan I yaitu 97,433% dengan kualifikasi sangat baik dan pertemuan II yaitu 97,222%dengan kualifikasi sangat baik. Jika dibandingkan pada siklus I dan siklus II tingkat penguasaan guru setiap pertemuan mengalami peningkatan.

Sedangkan proses pembelajaran kegiatan siswa pada siklus I pertemuan I yaitu 71, 153% dengan kualifikasi baik dan pertemuan II yaitu 89, 583% dengan kualifikasi sangat baik. Sedangkan pada siklus II pertemuan I yaitu 94,230% dengan kualifikasi sangat baik dan pertemuan II yaitu 97,917%dengan kualifikasi sangat baik. Jika di bandingkan siklus I dan siklus II tingkat penguasaan siswa setiap pertemuan mengalami peningkatan. Dan untuk nilai hasil kreativitas siswa pada siklus I dan siklus II, dimana pada siklus I siswa yang tuntas sepuluh (10) orang atau 58,823% sedangkan yang tidak tuntas tujuh (7) orang atau 35,294% dengan KKM 70. Dan pada siklus II nilai hasil kreativitas siswa mencapai KKM 70 dari

tujuh belas (17) orang lima belas (15) orang dinyatakan tuntas atau 88,235% dan masih ada dua orang yang tidak tuntas atau 11,764%.

Model pembelajaran berbasis proyek adalah pendekatan pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai pelaku aktif dalam proses pembelajaran⁷. Dalam model ini, siswa tidak hanya duduk diam dan mendengarkan penjelasan dari guru, tetapi juga terlibat secara aktif dalam proyek yang memungkinkan mereka untuk mengeksplorasi dan menerapkan konsep yang telah dipelajari dalam konteks yang lebih konkret.

Penerapan model pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan kreativitas siswa. Hal ini dikarenakan model ini mendorong siswa untuk berpikir kreatif dan mengembangkan ide-ide baru dalam menjawab tantangan yang diberikan⁸. Berikut adalah beberapa cara penerapan model pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan kreativitas siswa:

1) Memberikan Kebebasan Pada Siswa

Dalam model pembelajaran berbasis proyek, siswa diberikan kebebasan untuk memilih topik yang diminati dan menentukan cara mereka akan mempresentasikan proyek mereka. Hal ini akan memberikan ruang bagi siswa untuk berpikir secara kreatif dan mengembangkan ide-ide yang lebih menarik dan orisinal.

2) Menantang Siswa Untuk Memecahkan Masalah

Dalam model pembelajaran berbasis proyek, siswa seringkali diminta untuk menyelesaikan masalah yang kompleks. Hal ini memerlukan siswa untuk berpikir kreatif dan mengembangkan ide-ide baru untuk menyelesaikan tantangan yang dihadapi. Dengan cara ini, siswa akan terlatih untuk berpikir out of the box dan menemukan solusi yang tidak terduga⁹.

3) Memberikan Kesempatan Untuk Berkolaborasi

Dalam model pembelajaran berbasis proyek, siswa seringkali ditempatkan dalam kelompok. Hal ini akan memungkinkan siswa untuk bekerja sama dan berkolaborasi dalam menyelesaikan proyek mereka. Dengan cara ini, siswa akan terlatih untuk bekerja sama dan mengembangkan ide-ide bersama-sama. Selain itu, siswa juga dapat belajar dari rekan mereka dan mengembangkan kreativitas mereka melalui interaksi dengan orang lain.

4) Memberikan Umpan Balik Konstruktif

Dalam model pembelajaran berbasis proyek, guru dapat memberikan umpan balik konstruktif pada siswa. Hal ini akan membantu siswa untuk memperbaiki ide-ide mereka dan memperbaiki presentasi mereka. Dengan cara ini, siswa akan terlatih untuk menerima kritik dan mengembangkan kreativitas mereka melalui pengalaman yang didapat dari umpan balik.

Dalam kesimpulannya, penerapan model pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan kreativitas siswa dengan memberikan kebebasan pada siswa, menantang siswa untuk memecahkan masalah, memberikan kesempatan untuk berkolaborasi, dan memberikan

⁷ Ni Wayan Rati, d. (2017). Model Pembelajaran Berbasis Proyek, Kreativitas Dan Hasil Belajar Mahasiswa. Jurnal Pendidikan, 60-71..

⁸ Rohmah, S. (2018, April). Peningkatan Hasil Belajar Ipa Materi Energi Dan Perubahan Dengan Menggunakan Metode Proyek Pada Siswa Kelas VI Mi Ma'arif. SKRIPSI, pp. 12-15.

⁹ Batara, A. (2014). Meningkatkan Prestasi Belajar Ipa Dengan Model Pembelajaran Think Pair And Share Pada Siswa Kelas V SDN I Sanggalangl. Makale: Skripsi.

umpan balik konstruktif. Hal ini akan membantu siswa untuk menjadi lebih kreatif dan mampu mengembangkan ide-ide baru dalam menyelesaikan tantangan yang dihadapi.

SIMPULAN DAN SARAN

Pelaksanaan penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek di kelas IV SDN 318 Inpres Padakka dilaksanakan dengan dengan II Siklus dimana setiap siklus terdapat dua kali pertemuan dan setiap pertemuan terdiri dari 2x20 menit. 2) Peningkatan kreativitas siswa kelas IV dengan penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek di SDN 318 Inpres Padakka. Pada siklus I nilai kreativitas siswa belum mencapai KKM dimana dari 17 siswa yang mendapat nilai ≥ 70 adalah sepuluh (10) orang atau 58,823% dan tujuh (7) orang atau 41,176% yang mendapatkan nilai ≤ 70 . Karena siklus I tidak berhasil maka dilanjutkan ke siklus II. Pada siklus siswa yang mendapatkan nilai KKM sebanyak lima belas (15) orang atau 88,235% dan dua (2) orang atau 11,764% dengan artian bahwa pada siklus II siswa sudah mencapai KKM yang di harapkan dengan menerapkan model Pembelajaran Berbasis Proyek. Behasilnya siklus II karena peneliti memperbaiki kelemahan baik kelemahan siswa maupun guru dalam proses pembelajaran yang terjadi pada siklus I, sehingga peneliti mengetahui kesalahannya dan memperbaikinya untuk menyempurnakan penelitiannya pada siklus siklus II.

DAFTAR PUSTAKA

- Balqis, R. (2019). Penerapan Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Kelas IV MIN 21 Aceh Besar. Skripsi, pp. 10-12.
- Batara, A. (2014). Meningkatkan Prestasi Belajar Ipa Dengan Model Pembelajaran Think Pair And Share Pada Siswa Kelas V SDN I SanggalangI. Makale: Skripsi.
- Lolotandung, R., & Trivena, T. (2022). Literacy Program to Increase Reading interest in Third-Grade Elementary School Students. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(2), 1778-1782.
- Ni Wayan Rati, d. (2017). Model Pembelajaran Berbasis Proyek, Kreativitas Dan Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan*, 60-71.
- Rohmah, S. (2018, April). Peningkatan Hasil Belajar Ipa Materi Energi Dan Perubahan Dengan Menggunakan Metode Proyek Pada Siswa Kelas VI Mi Ma'arif. Skripsi, pp. 12-15.
- Sani, R. A. (2015). Pembelajaran Sainifik Untuk Implementasi Kurikulum 2013. PT Bumi Aksara Jl. Sawo Raya No. 18 Jakarta 13220: 8, 171-200.
- Sanjaya,Wina. (2017). Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Kencana.
- Trivena, T., Widodo, A., Sopandi, W., Budiarti, T., & Gumala, Y. (2018, December). Fifth-grade elementary school perception of STEM. In *International Conference on Mathematics and Science Education of Universitas Pendidikan Indonesia* (Vol. 3, pp. 475-480).
- Trivena, T., & Hakpantria, H. (2020). PCK (Pedagogical Content Knowledge) Awal Guru Sekolah Dasar dalam Mengajarkan Konsep Kalor: A Case Study. *Elementary Journal*, 3(1), 1–13. <http://ukitoraja.ac.id/journals/index.php/ej/article/view/877>.