

ANALISIS MODEL *PROJECT BASED LEARNING* TERHADAP KREATIVITAS
SISWA PADA TEMA BENDA-BENDA DI SEKITAR KITA DI KELAS V SD NEGERI
067092 MEDAN

Oleh

Ria Alda¹⁾, Hasanah²⁾

^{1,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan

Email: ¹riaalda21@gmail.com, ²annahasanah13@gmail.com

Abstract

This study aims to analyze the Project Based Learning learning model on students' creativity on the theme of objects around us. This research was conducted at SD Negeri 067092 Medan. The method used in this study is a qualitative descriptive method. The instruments and data collection techniques used in this study were observation, interviews and documentation. In the initial observation, it was known that from 19 students in class V, there were only 5 students who had high creativity, while the other 14 students still had low creativity. The application of the Project Based Learning learning model on the theme of objects around us in class V, namely making jumputan batik. From the project implemented, the fifth grade students were very enthusiastic about participating in the learning process. Student creativity has also increased from before the Project Based Learning model was used. This can be seen from how students are able to make motifs on jumputan batik according to their respective creativity. After the Project Based Learning learning model made jumputan batik, from a total of 19 students in class V, 13 students had high creativity. Only 6 students tend to have low creativity. From this it can be said that the Project Based Learning learning model has a significant effect on the creativity of class V students.

Keywords: *Learning Models, Project Based Learning, Objects around*

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting bagi kehidupan manusia, karena pendidikan merupakan sarana dalam mengembangkan berbagai potensi yang ada dalam diri manusia untuk menjadi sumber daya manusia yang lebih baik kedepannya. Di dalam proses pendidikan tidak terlepas dari kurikulum yang dijadikan sebagai acuan. Menurut Rangkuti & Sukmawarti (2022) menyimpulkan bahwa “pendidikan merupakan sebuah proses dalam kehidupan manusia sebagai sarana untuk mendapatkan ilmu pengetahuan yang kelak akan berguna untuk menompang kehidupan di masa yang akan datang.

Pendidikan di Indonesia saat ini diatur melalui Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yaitu pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar

dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Pembelajaran adalah suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada disekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar. Pembelajaran juga dikatakan sebagai proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Menurut (Sukmawarti dkk, 2022 : 202) Pembelajaran diperlukan dalam rangka mempersiapkan siswa menghadapi era revolusi industri 4.0 yang menuntut keterampilan abad 21, yakni berpikir

kreatif, berpikir kritis, berkomunikasi, dan berkolaborasi.

Saat ini, kurikulum yang digunakan dalam proses pembelajaran adalah kurikulum 2013. Menurut (Sukmawarti dan Hidayat, 2020) Pengembangan Kurikulum 2013 merupakan langkah lanjutan menuju Pengembangan Kurikulum Berbasis Kompetensi yang dirintis pada tahun 2004 dan KTSP 2006, yang menekankan pada pencapaian kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan secara terpadu.

Pembelajaran tematik termasuk pada pembelajaran abad 21 yang menuntut titik focus pada siswa (*student center*) dengan harapan siswa harus mempunyai keterampilan Abad 21 seperti 4C yang merupakan singkatan dari *Critical Thinking* atau berpikir kritis, *Collaboration* atau kemampuan bekerjasama dengan baik, *Communication* atau kemampuan berkomunikasi, dan *Creativity* atau kreativitas, sehingga dalam proses pembelajaran guru harus mendorong siswa agar memiliki keterampilan 4C.

Untuk memudahkan siswa dalam mempelajari konsep materi dalam pembelajaran tematik maka dibutuhkan media sehingga terdapat interaksi langsung antara objek dan subjek pembelajaran, sehingga siswa dapat mengkonstruksi pengetahuannya sendiri (Hidayat, dkk: 2021). serta diperlukan "Inovasi-Inovasi pembelajaran yang menuntut tenaga pendidik maupun peserta didik untuk berfikir kreatif serta mampu menyesuaikan dengan perkembangan zaman untuk menghasilkan peserta didik yang aktif, kreatif, inovatif dan tentunya berakhlak mulia (Sukmawarti dkk., 2021).

Kreativitas sangat penting dalam proses belajar mengajar. Siswa diharapkan mempunyai kreativitas yang tinggi. disamping itu, guru juga mempunyai peran yang cukup penting dalam mendorong kreativitas siswa. Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menciptakan, memadukan pemikiran dan imajinasi sehingga menghasilkan sesuatu yang

bersifat original baik itu berupa ide-ide, kegiatan dan performa unik yang dapat menarik minat banyak orang atau sebagai kemampuan untuk memberikan gagasan baru dalam upaya pemecahan masalah (Botty & Handoyo, 2018). Menurut Munandar (2004:19) mengemukakan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang sudah ada dan sudah dikenal sebelumnya.

Berdasarkan hasil observasi, tepatnya pada bulan Februari 2022 di SD Negeri 067092 Medan kelas V, peneliti memperoleh hasil temuan bahwa kegiatan belajar mengajar di kelas V menerapkan pembelajaran tatap muka terbatas (PTM-T) dengan dua gelombang, yakni pembelajaran dengan masuk kelas pagi dan masuk kelas siang. Jumlah siswa kelas V berjumlah 19 orang. Pada gelombang pertama terdiri dari 10 orang, di mana peneliti menemukan kreativitas siswa masih rendah. Dari 10 orang siswa, hanya terdapat 3 orang siswa yang memiliki kreativitas tinggi. Pada gelombang kedua, peneliti juga menemukan kreativitas siswa masih rendah.

Salah satu cara untuk memecahkan masalah tersebut, yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning*. Menurut (Hidayat & Khayroiyyah, 2018) untuk mengurangi munculnya hambatan belajar (*learning obstacle*) tersebut, maka guru perlu mempersiapkan perangkat pembelajaran yang tepat. Perangkat pembelajaran merupakan suatu hal yang mutlak yang harus dipersiapkan guru.

Model *Project Based Learning* adalah model pembelajaran berbasis proyek yang melibatkan siswa dalam pengalaman nyata melalui kegiatan memecahkan masalah sehingga siswa dapat mengkonstruksi belajar mereka sendiri dan menghasilkan produk karya yang bernilai. Menurut (Saputro & Rayahu, 2020) Model *Project Based Learning* mewajibkan siswa untuk belajar dan menghasilkan karya. Pembelajaran dengan model *Project Based Learning* menuntut siswa

untuk aktif, berkeaktivitas tinggi dan berinovasi pada materi yang diajarkan.

Menurut (Wahyuni, 2019) Model *Project Based Learning* adalah model pembelajaran yang memberikan kesempatan pada pendidik untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek. Senada dengan itu, menurut (Saputro & Rayahu, 2020) Model *Project Based Learning* mewajibkan siswa untuk belajar dan menghasilkan karya.

Model pembelajaran *Project Based Learning* berpotensi menaikkan kompetensi peserta didik agar dapat berpikir kreatif. Oleh sebab itu, peneliti tertarik meneliti dengan judul “Analisis Model *Project Based Learning* terhadap Kreativitas Siswa pada Tema Benda-Benda di Sekitar kita di Kelas V SD Negeri 067092 Medan”.

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana Penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* pada Tema Benda-benda di Sekitar kita di kelas V SD Negeri 067092 Medan?
2. Bagaimana Kreativitas siswa setelah diterapkan Model pembelajaran *Project Based Learning* pada Tema Benda-benda di Sekitar kita di kelas V SD Negeri 067092 Medan?

Adapun tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan Penerapan Model *Project Based Learning* pada Tema Benda-benda di Sekitar kita di kelas V SD Negeri 067092 Medan.
2. Untuk mengetahui Kreativitas siswa setelah di terapkan Model *Project Based Learning* pada Tema Benda-benda di Sekitar kita di kelas V SD Negeri 067092 Medan.

METODE PENELITIAN

Dalam Penelitian ini peneliti menggunakan jenis Penelitian Kualitatif deskriptif. Partisipan pada penelitian ini adalah guru Kelas V dan siswa kelas V di SD Negeri

067092 Medan. Tempat Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 067092 Medan di JL. Brigjend Katamso Gg. Balai Desa No.366 Kec. Medan Maimun.

Dalam penelitian ini instrumen utama pengumpulan data yakni peneliti sendiri. Peneliti harus mendapatkan data yang valid. Tentunya dibantu dengan bentuk-bentuk instrumen yang digunakan dalam penelitian ini:

- 1) Pedoman Observasi atau Pengamatan
Pedoman Observasi merupakan pedoman peneliti dalam melakukan observasi atau pengamatan dilapangan tentang segala sesuatu yang berkaitan dengan subjek penelitian untuk menggali informasi sebanyak-banyaknya berkaitan dengan penelitian yang dilakukan.
- 2) Pedoman Wawancara
Pedoman Wawancara merupakan suatu pedoman peneliti dalam mewawancarai subjek dalam menggali informasi dengan 5 W 1 H (apa, siapa, kapan, di mana, mengapa dan Bagaimana) berkaitan dengan permasalahan dalam penelitian yang dilakukan. Artinya disini peneliti menyiapkan pertanyaan-pertanyaan yang valid yang akan diajukan pada subjek penelitian.
- 3) Pedoman Dokumentasi
Dokumentasi adalah alat bantu yang digunakan dalam mengumpulkan data berupa dokumen seperti foto-foto kegiatan, video dan transkrip wawancara.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi Observasi, Wawancara, serta dokumentasi. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data menurut Miles dan Huberman. Proses analisis data kualitatif dilakukan dalam tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap kreativitas siswa pada

tema benda-benda di sekitar kita. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 067092 Medan pada bulan Juli 2022. Data dalam penelitian ini diperoleh dari hasil observasi, wawancara dengan guru kelas V dan siswa kelas V SD Negeri 067092 Medan. Data yang dikumpulkan pada saat observasi kemudian dianalisis secara intensif untuk menemukan hasil dari penelitian.

Pada penelitian ini, guru kelas V menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning* pembelajaran tema benda-benda di sekitar kita pada muatan materi pelajaran SBdP dengan memberikan *project* pada siswa untuk membuat Batik Jumputan.



Gambar 1. Pembelajaran Menggunakan Model *Projek Based learning*

Dari penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* yang diterapkan, siswa kelas V sangat antusias mengikuti proses pembelajaran. Selain keantusiasan siswa mengikuti pembelajaran menggunakan model *Project Based Learning*, kreativitas siswa juga mengalami peningkatan dari sebelum digunakannya model pembelajaran *Project Based Learning*. Hal ini dapat terlihat dari bagaimana siswa mampu membuat motif-motif

pada batik jumputan sesuai dengan kreativitasnya masing-masing.



Gambar 2. Hasil Pembuatan Batik Jumputan Dari Masing-Masing Kelompok

Pada saat proses pembuatan batik jumputan berlangsung, dari 19 siswa yang ada di kelas V, sebanyak 13 siswa tampak memiliki kreativitas yang tinggi. Padahal pada saat observasi pertama dilakukan, dari 19 siswa di kelas V, hanya terdapat 5 siswa yang memiliki kreativitas yang tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Project Based Learning* berpengaruh signifikan terhadap kreativitas siswa kelas V.

Observasi dilakukan di SD Negeri 067092 Medan pada 2 tahap. Observasi awal dilakukan pada tanggal 03 Februari 2022 dan observasi kedua dilakukan pada tanggal 18 Juli 2022. Hasil pengamatan yang dilakukan pada observasi awal, dari total 19 siswa yang ada di kelas V, hanya terdapat 5 siswa yang memiliki kreativitas tinggi, sedangkan 14 siswa lainnya masih memiliki kreativitas rendah. Sedangkan pada observasi kedua, setelah guru menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning*, terdapat sebanyak 13 siswa yang memiliki kreativitas tinggi dan 6 lainnya masih memiliki kreativitas rendah. Hasil observasi siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Lembar Observasi Kreativitas Siswa

No	Nama Siswa	Indikator	Deskriptor	Skor		
				1	2	3

1	Agung	1. Memiliki rasa ingin tahu yang besar. 2. Sering mengajukan pertanyaan yang baik. 3. Memberikan banyak gagasan/usul terhadap suatu masalah. 4. Percaya diri. 5. Tekun. 6. Bersikap terbuka terhadap pengalaman baru. 7. Penuh daya cipta.	1. Siswa antusias dalam belajar serta memiliki rasa ingin tahu yang besar pada proyek batik jumputan. 2. Siswa bertanya dalam proyek batik jumputan. 3. Siswa banyak memberikan ide gagasan pada proyek batik jumputan. 4. Siswa percaya dengan kemampuan dirinya dalam proyek batik jumputan. 5. Siswa mengerjakan batik jumputan dengan bersungguh-sungguh. 6. Siswa terbuka terhadap pengalaman baru 7. Siswa sangat tertarik dalam membuat karya pada proyek batik jumputan.	√				
2	Alfa Benjamin Cursade Hulu						√	
3	Delfi Kristiani Waruwu							√
4	Fathir							√
5	Hazzu Hamsyah Yasin							√
6	Joice Fransiska Zamili						√	
7	Junita Br. Simbolon						√	
8	Karmesya Odelia							√
9	M. Ikhsan Amin							√
10	M. Ilham Amin							√
11	Mhd. Rasya Appriliano							√
12	Mhd. Rizky Prawidyo							√
13	Mhd. Rizky Syahputra						√	
14	Murni Nababan					√		

15	Okta Galang				
16	Rashikah Khalisa			√	
17	Salsabilah Nadifa Harahap				√
18	Siti Fadillah				√
19	Yolanda Adelia				√

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa kreativitas siswa kelas V pada pembelajaran tema benda-benda di sekitar mengalami peningkatan setelah guru kelas V menggunakan model pembelajaran Project Based Learning. Model pembelajaran Project Based Learning pada tema benda-benda di sekitar dilakukan dengan cara guru kelas V mengajak siswa untuk membuat Batik Jumputan dari bahan-bahan atau benda-benda yang ada di sekitar, seperti botol plastik bekas, kain mori, kelereng, gunting, pewarna, kardus dan karet gelang. Hasilnya, dari 19 siswa yang ada di kelas, terdapat 13 siswa yang memiliki kreativitas pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Penjelasan dari guru kelas V menyatakan bahwa pada saat membuat Batik Jumputan, kreativitas siswa kelas V meningkat signifikan. Bahkan siswa yang cenderung pasif sehari-hari terlihat sangat kreatif ketika membuat Batik Jumputan. Guru kelas V menyatakan bahwa model *Project Based Learning* sangat berpengaruh terhadap kreativitas siswa.

Dari hasil wawancara dengan siswa yang memiliki prestasi yang baik, diketahui bahwa siswa sangat menyukai pembelajaran yang menggunakan proyek. Bagi siswa tersebut, membuat batik jumputan sangat menyenangkan karena siswa dapat belajar

sambil bermain dengan teman-temannya. Selain itu siswa tersebut juga dapat menyampaikan idenya tentang membuat motif batik jumputannya sendiri. Selain itu, peneliti juga mewawancarai siswa yang memiliki prestasi cukup baik. Dari hasil wawancara dengan siswa tersebut diketahui bahwa siswa tersebut juga sangat menyukai pembelajaran yang menggunakan proyek. Bagi siswa tersebut, membuat batik jumputan sangat menarik karena siswa tersebut dapat membuat suatu karya. Peneliti juga mewawancarai siswa dengan prestasi yang kurang baik. Dari hasil wawancara dengan siswa tersebut juga diketahui bahwa siswa tersebut sangat menyukai pembelajaran yang menggunakan proyek. Meskipun bagi siswa tersebut pembelajaran tema benda-benda disekitar cukup sulit, namun bagi siswa tersebut, membuat batik jumputan sangat menarik karena siswa tersebut dapat membuat suatu karya sambil bermain dengan temannya. Merunut dari hasil wawancara dengan 3 siswa yang memiliki prestasi berbeda-beda di atas, dapat diketahui bahwa model *Project Based Learning* disukai oleh siswa dan juga dapat meningkatkan kreativitas siswa kelas V SD Negeri 067092 Medan.

Selain mewawancarai guru kelas V, peneliti juga mewawancarai siswa kelas V. Dari

hasil wawancara dengan siswa yang memiliki prestasi yang baik, diketahui bahwa siswa sangat menyukai pembelajaran yang menggunakan proyek. Bagi siswa tersebut, membuat batik jumputan sangat menyenangkan karena siswa dapat belajar sambil bermain dengan teman-temannya. Selain itu siswa tersebut juga dapat menyampaikan idenya tentang membuat motif batik jumputannya sendiri. Selain itu, peneliti juga mewawancarai siswa yang memiliki prestasi cukup baik. Dari hasil wawancara dengan siswa tersebut diketahui bahwa siswa tersebut juga sangat menyukai pembelajaran yang menggunakan proyek. Bagi siswa tersebut, membuat batik jumputan sangat menarik karena siswa tersebut dapat membuat suatu karya. Peneliti juga mewawancarai siswa dengan prestasi yang kurang baik. Dari hasil wawancara dengan siswa tersebut juga diketahui bahwa siswa tersebut sangat menyukai pembelajaran yang menggunakan proyek. Meskipun bagi siswa tersebut pembelajaran tema benda-benda disekitar cukup sulit, namun bagi siswa tersebut, membuat batik jumputan sangat menarik karena siswa tersebut dapat membuat suatu karya sambil bermain dengan temannya. Merunut dari hasil wawancara dengan 3 siswa yang memiliki prestasi berbeda-beda di atas, dapat diketahui bahwa model *Project Based Learning* disukai oleh siswa dan juga dapat meningkatkan kreativitas siswa kelas V SD Negeri 067092 Medan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil temuan penelitian yang dilakukan penulis di Kelas V SD Negeri 067092 Medan maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Penerapan Model *Project Based Learning* pada tema benda-benda di sekitar kita yang diterapkan di kelas V SD Negeri 067092 Medan, yaitu membuat sebuah *project* berupa batik jumputan. Dari *project* yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Project Based Learning*

menambah keefektifan pembelajaran. Siswa lebih aktif pada saat mengikuti proses pembelajaran.

2. Kreativitas siswa kelas V meningkat cukup pesat saat mengikuti pembelajaran menggunakan model *Project Based Learning*. Dari total 19 siswa yang ada di kelas V, sebanyak 13 siswa memiliki kreativitas yang tinggi. Hanya 6 siswa yang kreativitasnya cenderung rendah. Dari hal tersebut dapat dikatakan bahwa model pembelajaran *Project Based Learning* berpengaruh signifikan terhadap kreativitas siswa kelas V.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Botty, M., & Handoyo, A. (2018). Hubungan Kreativitas Dengan Hasil Belajar Siswa Kelas V Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Mi Ma'had Islamy Palembang. *JIP: Jurnal Ilmiah PGMI*, 4(1), 41–55. <https://doi.org/10.19109/jip.v4i1.2265>.
- [2] Hidayat dan S. Khayroiyah. 2018. *Pengembangan Desain Didaktis Pada Pembelajaran Geometri*. Jurnal MathEducation Nusantara Vol. 1 (1), 2018, 15-19.
- [3] Hidayat, Sukmawarti, Suwanto. 2021. *The application of augmented reality in elementary school education*. Research, Society and Development, v. 10, n. 3, e14910312823.
- [4] Munandar, Utami.(2017). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- [5] Rangkuti, C. J. S., & Sukmawarti. 2022. *Problematika Pemberian tugas Matematika Dalam Pembelajaran Daring*. IRJE Jurnal Ilmu Pendidikan, 2(2), 565-572.
- [6] Saputro, O. A., & Rayahu, T. S. (2020). Perbedaan Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) dan Problem Based Learning

- (PBL) Berbantuan Media Monopoli terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 185–193.
- [7] Sukmawarti, Hidayat (2020). *Cultural-Based Alternative Assessment Development in Elementary School Mathematics*. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, volume 536.
- [8] Sukmawarti, Hidayat, & Suwanto. (2021). Desain Lembar Aktivitas Siswa Berbasis Problem Posing Pada Pembelajaran Matematika SD. *Jurnal Matheducation Nusantara*, 4(1), 10–18.
- [9] Sukmawarti, Hidayat, Lili Amelia Putri. (2022). *Workshop Worksheet Berbasis Budaya bagi Guru MI Jami'atul Qamar Tanjung Morawa*. *PaKMas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), Hal : 202-207.
- [10] Wahyuni, S. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Mahasiswa Mata Kuliah Kapita Selekt Matematika Pendidikan Dasar Fkip Umsu. *Jurnal EduTech*, 5(1), 84–88.