



Global Journal Education

<https://jurnal.sainsglobal.com/index.php/gjee>

Volume 2, Nomor 2 Mei 2025

e-ISSN: 2762-1438

DOI.10.35458

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF BERBASIS LITERASI DIGITAL PADA SISWA UPT SPF SDN MAMAJANG 1

Nurhidayana Wandasari¹, Wahira², Sahruni³

¹Universitas Negeri Makassar / email : wandacannn@gmail.com

²Universitas Negeri Makassar /email: wahira@unm.ac.id

³UPT SPF SDN Mamajang 1, Makassar /email: sahruni87uni@gmail.com

Artikel info

Received: 15-11-2024

Revised: 25-11-2024

Accepted: 01-05-2025

Published: 02-05-2025

Abstrak

Hasil penelitian yang dilakukan di kelas III UPT SPF SDN Mamajang 1, Kota Makassar. menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran IPAS belum secara memadai mendukung kemampuan berpikir kreatif siswa. Teknik pembelajaran yang diterapkan saat ini belum mampu secara optimal melibatkan siswa dalam proses pembelajaran aktif. Selain itu, soal evaluasi yang disajikan dalam pembelajaran IPAS juga belum efektif dalam mendorong siswa untuk terlibat dalam penyelesaian masalah yang komprehensif dan bervariasi. Strategi instruksional yang diterapkan oleh guru dalam sesi pengajaran dapat dianalisis melalui pola yang terlihat di hadapan seluruh siswa. Penelitian ini dilaksanakan di UPT SPF SDN Mamajang 1, Kota Makassar. Model PTK yang diterapkan adalah model PTK John Elliot, yang bersifat reflektif dan bersiklus dengan empat tahap dalam setiap siklusnya, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Peningkatan kemampuan berpikir siswa dalam kegiatan pra-siklus, siklus I, dan siklus II pada materi rantai makanan dan jaring-jaring makanan terlihat dengan jelas. Persentase peningkatan kemampuan berpikir kreatif meningkat dari 40% pada pra-siklus menjadi 85% pada siklus I, dan akhirnya mencapai 95% pada siklus II. Penelitian ini menganalisis hasil belajar siswa yang mengikuti intervensi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Penilaian yang dilakukan sebelum pelaksanaan intervensi, menunjukkan tingkat hasil belajar sebesar 40,00%. Setelah siklus I selesai, hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan signifikan, mencapai 85,00%. Selanjutnya, dengan dilaksanakannya siklus II, hasil belajar mengalami peningkatan lebih lanjut mencapai angka 95,00%.

Key words:

Pembelajaran, PBL,
Berpikir Kreatif

artikel global journal basic education dengan akses terbuka dibawah lisensi
CC BY-4.0



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek yang harus dipenuhi untuk meningkatkan kualitas hidup bangsa Indonesia agar tidak tertinggal dari negara lain seiring dengan perkembangan zaman. Oleh karena itu, untuk merealisasikan pendidikan tersebut, diperlukan peningkatan kualitas pendidikan yang diharapkan dapat mencapai atau mewujudkan Sistem Pendidikan Nasional. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi, dinyatakan bahwa pendidikan adalah usaha yang terencana dan sadar untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran, sehingga peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi diri mereka untuk memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, dan keterampilan yang diperlukan bagi diri mereka, masyarakat, bangsa, dan negara. Dalam sektor pendidikan dasar, institusi pendidikan menghadapi perubahan sosial, teknologi, dan ekonomi yang cepat. Proses pendidikan perlu dirancang untuk mendorong siswa agar berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran. Kebutuhan ini harus dipenuhi. Proses pendidikan juga perlu memberikan ruang bagi inisiatif individu, ekspresi kreatif, dan kemandirian yang sejalan dengan kemampuan, minat, serta perkembangan fisik dan psikologis yang bervariasi di antara setiap siswa.

Pembelajaran di abad ke-21 merupakan proses untuk memperoleh pengetahuan mengenai prosedur yang ditandai dengan peningkatan intelektual, moral, dan pengembangan beragam kemampuan, termasuk kemampuan bertanya, kreativitas, pemahaman, pemecahan masalah, serta penguasaan standar dalam memperoleh pengetahuan melalui sarana pendidikan (Syamina et al., 2021). Penggunaan teknologi yang strategis dan efisien dalam pendidikan memiliki peran penting dalam upaya revitalisasi pendidikan serta mendorong terciptanya pembelajaran yang berkualitas bagi generasi muda. Namun, teknologi tidak dapat sepenuhnya menggantikan peran guru sebagai pendidik yang berada di garis terdepan. (Rachmadika, 2022). Di sisi lain, pendidik di seluruh dunia juga berjuang menghadapi transisi yang sangat cepat menuju pembelajaran daring. Seperti para guru di Indonesia, mereka berhasil beradaptasi and mengatasi tantangan tersebut. Awalnya, para guru di Indonesia tidak siap untuk mengajar secara daring. Namun, para pendidik di Indonesia menghadapi tantangan tersebut and mempelajari metode baru dalam pengajaran serta beradaptasi (Syahrir, 2022)

Pada abad 21, peserta didik diharapkan memiliki keterampilan 4C yang mencakup keterampilan berpikir kritis, berkomunikasi, berpikir kreatif, dan kerjasama. Pendidikan bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang optimal, di mana siswa dapat secara aktif

mengembangkan potensi mereka. Hal ini mencakup pencapaian ketahanan religius, spiritual, pengendalian diri, pertumbuhan, ketajaman intelektual, integritas moral, serta kemampuan yang diperlukan untuk kesejahteraan individu dan kemajuan masyarakat (Hurit, 2021). Sejumlah siswa memandang mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial sebagai tantangan. Untuk mencapai kemajuan yang berarti dalam bidang ini, penting untuk menciptakan suasana kelas yang mendukung pembelajaran di antara siswa (Kurniawan, 2019).

Keterampilan ini berpotensi untuk meningkatkan toleransi terhadap keberagaman, memperkuat kemampuan berpikir kritis, serta mendorong kreativitas dalam menyelesaikan masalah. Selain itu, keterampilan ini juga memungkinkan individu untuk mengaitkan teori dengan realitas kehidupan sehari-hari (Almarzooq et al., 2020). Kemajuan teknologi merupakan aspek yang tak terelakkan dalam kehidupan kita, seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan yang terus berlangsung. (Jamun, 2020). Seiring berjalannya waktu, ilmu pengetahuan dan teknologi pun ikut berkembang. Kemajuan teknologi ini memang merupakan hal yang tidak bisa kita hindari dalam kehidupan ini, sehingga kemajuan teknologi akan selalu beriringan dengan kemajuan ilmu pengetahuan. (Jamun, 2020). Era modernisasi di bidang pendidikan saat ini masih sangat erat kaitannya dengan inovasi yang semakin menggelinding secara bertahap, salah satunya dengan hadirnya inovasi alat teknologi seperti gadget (Halijah, dkk:2023). Perkembangannya semakin hari semakin maju yang dapat memberikan efek secara langsung maupun tidak langsung pada peningkatan kualitas dan kuantitas pendidikan. Peningkatan mutu pendidikan memerlukan berbagai terobosan baik dengan cara mengembangkan kurikulum, memberikan inovasi pada setiap pembelajaran, dan peningkatan sarana dan prasarana yang ada di sekolah. Pemanfaatan teknologi yang tepat sasaran dalam dunia pendidikan sangat berperan penting dalam upaya menata ulang pendidikan sekaligus mendorong pembelajaran berkualitas bagi anak bangsa. Namun teknologi masih belum bisa menggantikan peran guru sebagai pendidik (Rachmadika, 2022). Sementara itu, para guru di seluruh dunia juga sedang berjuang menghadapi transisi yang sangat cepat ke pembelajaran online. Hal ini tidak berbeda dengan guru-guru di Indonesia yang telah belajar untuk berhasil beradaptasi dan mengatasi tantangan-tantangan ini. Awalnya, guru di Indonesia enggan mengajar secara online. Namun, para guru di Indonesia menghadapi tantangan ini dan mempelajari cara-cara baru untuk mengajar dan beradaptasi.

Setiap inovasi dirancang untuk memberikan dampak positif bagi kehidupan manusia, menawarkan berbagai kemudahan, serta menciptakan metode baru dalam menjalankan aktivitas

manusia. Terutama dalam bidang teknologi informasi, banyak manfaat telah diperoleh dari inovasi-inovasi yang dihasilkan dalam dekade terakhir ini. Namun demikian, meskipun pada awalnya diciptakan untuk menghasilkan manfaat positif, terdapat kemungkinan bahwa hal ini juga dapat dimanfaatkan untuk tujuan negatif. Hasil penelitian Pratama (2023, hlm 92) menegaskan bahwa salah satu dampak negatif dari inovasi di bidang teknologi adalah kecenderungan siswa untuk menjadi malas dalam belajar. Perangkat yang dirancang untuk memfasilitasi proses belajar siswa justru sering kali menyebabkan mereka menghabiskan lebih banyak waktu di jaringan. Hal ini menimbulkan berbagai masalah yang dapat berdampak negatif pada minat belajar siswa.

Hasil penelitian yang dilakukan di kelas III SD Negeri 1 Mamajang, Kota Makassar. menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran IPAS belum secara memadai mendukung kemampuan berpikir kreatif siswa. Teknik pembelajaran yang diterapkan saat ini belum mampu secara optimal melibatkan siswa dalam proses pembelajaran aktif. Selain itu, soal evaluasi yang disajikan dalam pembelajaran IPAS juga belum efektif dalam mendorong siswa untuk terlibat dalam penyelesaian masalah yang komprehensif dan bervariasi. Strategi instruksional yang diterapkan oleh guru dalam sesi pengajaran dapat dianalisis melalui pola yang terlihat di hadapan seluruh siswa. Guru secara konsisten menerapkan strategi pedagogis yang berfokus pada peran guru, dengan metode ceramah sebagai pendekatan utama dalam menjelaskan materi. Akibat dari situasi ini, sejumlah siswa di kelas memperlihatkan tingkat keterlibatan yang menurun dalam proses pembelajaran, yang berujung pada kekurangan dalam pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Ketergantungan yang eksklusif pada buku pegangan guru sebagai sumber utama menunjukkan adanya tingkat keterlibatan yang lebih rendah. Akibatnya, lingkungan belajar cenderung menjadi pasif, yang dapat mengakibatkan siswa kehilangan kepedulian, merasa bosan, bahkan mengalami kantuk. Situasi ini menunjukkan adanya rendahnya partisipasi siswa secara aktif dalam proses pendidikan.

Data empiris menunjukkan bahwa siswa memiliki keterbatasan dalam kemampuan berpikir kreatif dan imajinatif. Fenomena ini dapat dijelaskan dengan fakta bahwa guru tidak mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pengamatan. Siswa yang berpartisipasi dalam kegiatan pengamatan lingkungan sekitar menunjukkan dampak positif, yang dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam mengidentifikasi dan mengatasi masalah. Di samping itu, keterlibatan dalam kegiatan ini dapat mendorong siswa untuk mengembangkan minat dalam mencari solusi inovatif terhadap masalah yang dihadapi. Kemampuan peserta didik dalam

berpikir kreatif menunjukkan kekurangan, yang diperburuk oleh fakta bahwa mereka tidak berpartisipasi dalam tugas-tugas observasi dengan tingkat yang setara dibandingkan dengan siswa lainnya. Hasil belajar, partisipasi siswa, dan antusiasme siswa secara keseluruhan dalam pembelajaran IPAS saat ini menunjukkan bahwa kondisi yang ada masih belum memenuhi standar yang diharapkan. Temuan ini mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan dalam kemampuan siswa untuk berpikir dan mengekspresikan diri secara orisinal, yang didukung oleh data statistik. Dari total 23 siswa, hanya tujuh orang yang menunjukkan kompetensi yang signifikan dalam kemampuan berpikir kreatif. Angka ini menunjukkan bahwa 36,8% dari total populasi sampel terwakili. Di sisi lain, 12 siswa yang tersisa, yang merupakan 63,2% dari sampel, menunjukkan tingkat kemampuan berpikir kreatif yang secara signifikan lebih rendah. Berpikir kreatif merupakan proses mental yang bertujuan untuk mengembangkan atau menemukan ide-ide yang orisinal, estetis, dan konstruktif.

Oleh karena itu, sangat penting bagi pendidik untuk menyediakan metode pembelajaran yang inovatif dalam proses pendidikan. Implementasi metode Project Based Learning (PjBL) merupakan salah satu contoh inovasi yang dapat diterapkan. Project Based Learning adalah Proses pembelajaran yang secara langsung melibatkan siswa dalam menghasilkan suatu proyek. Model pembelajaran ini pada dasarnya lebih menekankan pengembangan keterampilan pemecahan masalah dalam pelaksanaan proyek yang dapat menghasilkan output. Dalam pelaksanaannya, model ini menawarkan kesempatan yang luas bagi siswa untuk mengambil keputusan dalam pemilihan topik, melaksanakan penelitian, dan menyelesaikan proyek tertentu. Keunggulan dari PjBL terletak pada kemampuannya untuk memotivasi dan memberikan pengetahuan kepada peserta didik dalam merumuskan solusi yang orisinal terhadap berbagai permasalahan yang dihadapi. Penerapan pola ini diharapkan agar para pendidik dapat berfungsi sebagai fasilitator dan berkolaborasi dengan peserta didik dalam merumuskan pertanyaan yang relevan serta tugas yang signifikan, sehingga dapat memperkaya pengetahuan dan keterampilan sosial serta mengevaluasi peserta didik berdasarkan pengalaman belajar mereka. Belajar dengan model PjBL memungkinkan siswa untuk secara langsung menemukan konsep. Menurut Brigili dalam Ravitz, 2021, pembelajaran berbasis proyek mengharuskan siswa untuk terlibat secara aktif dalam menyelesaikan masalah dengan inovasi yang diperoleh melalui pengalaman. Dari pengalaman tersebut, diharapkan dapat menjadi pengetahuan yang mendidik siswa untuk berpikir lebih kreatif dalam proses pembelajaran. Model PjBL yang diadaptasi dari Thomas (2000) mencakup: (1) perencanaan proyek, (2) pelaksanaan proyek, (3) penyelidikan terarah

dan penciptaan produk, serta (4) kesimpulan proyek.

Menurut permasalahan penelitian ini, proses pembelajaran IPAS perlu ditingkatkan untuk memperbaiki kemampuan berpikir kreatif yang berbasis literasi digital. Implementasi model Project Based Learning dapat diterapkan karena mendukung siswa dalam menciptakan product secara kolaboratif, sehingga pemahaman pembelajaran berlangsung secara optimal. Penelitian ini menitikberatkan pada peningkatan kemampuan berpikir kreatif melalui literasi digital dengan menggunakan model Project Based Learning pada siswa kelas IV UPT SPF SD Negeri Mamajang 1, Makassar. dalam pelajaran IPAS yang berfokus pada materi Manfaat keberagaman dan melestarikan keberagaman budaya.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK merupakan penelitian yang dilaksanakan oleh guru sebagai upaya untuk meningkatkan kompetensi dalam memperbaiki kualitas proses pembelajaran di sekolah dan dalam dunia pendidikan secara umum (Astutik et al., 2021). Penelitian ini dilaksanakan di UPT SPF SDN Mamajang 1, Kota Makassar. Model PTK yang diterapkan adalah model PTK John Elliot, yang bersifat reflektif dan bersiklus dengan empat tahap dalam setiap siklusnya, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi (Fahmi et al., 2021). Studi ini disusun dalam dua tahap, yaitu, siklus 1, dan siklus 2. Tahapan pra siklus melibatkan pengamatan terhadap proses pembelajaran di kelas serta wawancara dengan guru untuk mendiskusikan hasil observasi atau masalah yang teridentifikasi, khususnya terkait dengan rendahnya tingkat kreativitas siswa dalam menulis. Dalam siklus 1 dan siklus 2, terdapat tahapan yang dilalui sebagai berikut:



Gambar 1. Tahapan Siklus 1 dan Siklus 2

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket, di mana hasil tulisan siswa-siswi dinilai oleh peneliti dengan using panduan rubrik yang telah disusun. Angket tersebut menggunakan rentang nilai tertentu untuk mengukur setiap indikator. Penelitian ini berfokus pada siswa-siswi kelas IV UPT SPF SDN Mamajang 1, Kota Makassar yang terdiri dari 20 orang. Penelitian ini melibatkan dua variabel, yaitu variabel masalah dan variabel tindakan. Variabel masalah diidentifikasi sebagai kreativitas menulis peserta didik, sedangkan variabel tindakan adalah penerapan Project Based Learning (PjBL). Metode pengumpulan data yang digunakan meliputi lembar observasi, wawancara, dan angket untuk menghasilkan tulisan peserta didik.

Lembar observasi ini berfungsi untuk menganalisis kemampuan awal peserta didik dalam menghasilkan tulisan, yang dikenal sebagai pembelajaran sebelum siklus 1. Sementara itu, angket digunakan untuk mengevaluasi hasil tulisan peserta didik pada setiap siklus yang berlangsung. Adapun mengenai metode untuk menganalisis data Penggunaan analisis deskriptif kuantitatif sangat penting, karena sejak tahap awal pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut, serta presentasi hasilnya sebagian besar didasarkan pada angka (Jayusman & Shavab, 2020). Siswa dapat dianggap kreatif apabila memenuhi kriteria yang ditetapkan dalam rubrik penilaian dengan skor minimal 75. Untuk menghitung persentase peningkatan kreativitas siswa yang diukur menggunakan skor dari rubrik penilaian dalam satu kelas, dapat digunakan rumus:

$$\text{Presentase} = \frac{\text{jumlah ketunaan siswa}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100 \%$$

Dari rumus tersebut, yaitu dengan membandingkan jumlah siswa yang tuntas dengan total jumlah siswa, kemudian dikalikan dengan 100%. Perhitungan digunakan untuk menentukan jumlah siswa yang berhasil dan yang tidak berhasil dari KKTP.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Sebelum melakukan penelitian, langkah awal yang diambil oleh peneliti adalah mengumpulkan data pada tahap awal. Peneliti melakukan observasi awal guna mengumpulkan data dasar dengan tujuan membangun basis data yang kokoh. Data yang terkumpul dimanfaatkan oleh peneliti untuk menentukan tindakan yang diperlukan. Di samping itu, peneliti melaksanakan kegiatan pada siklus I dan siklus II. Hasil penelitian yang dilakukan dengan pendekatan Project Based Learning menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV di

UPT SPF SDN Mamajang 1, Kota Makassar. Temuan dari pengamatan yang dilakukan menunjukkan bahwa kapasitas berpikir kreatif siswa kelas lima yang terlibat dalam pembelajaran IPAS, yang berjumlah 20 siswa, masih tergolong rendah.

Temuan ini berhubungan dengan analisis yang telah dilakukan mengenai kemampuan berpikir kreatif siswa selama tahap pra-siklus.

Tabel 1. Hasil Observasi Kemampuan Berpikir Kreatif Kelas IV Pra Siklus

Predikat	R	F	&	Ket.
1	1-20	7	35	Rendah
2	21-40	5	25	Cukup
3	41-60	8	40	Tinggi
4	61-80	0	0	Sangat Tinggi

Analisis terhadap Tabel 1 menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa pada pra-siklus berada pada tingkat yang sangat rendah. Tidak terdapat siswa yang mencapai presentase tertinggi dalam kemampuan berpikir kreatif. Dari total populasi siswa, terdapat 8 individu yang mewakili sekitar 40% dari sampel, yang tergolong dalam kategori berpikir kreatif tinggi. 8 siswa, yang merupakan 25% dari total keseluruhan, termasuk dalam kategori berpikir kreatif sedang. Data ini mengindikasikan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa pada fase pra-siklus berada pada tingkat yang sangat rendah.

Tabel 2. Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pra Siklus

Nilai Tertinggi	80
Nilai Terendah	60
Rata-Rata	70
Lulus	8 (40%)
Tidak Lulus	12 (60 %)

Analisis terhadap data yang disajikan dalam Tabel 2 mengindikasikan bahwa hasil belajar siswa kelas empat pada tahap pra-siklus menunjukkan adanya kekurangan yang cukup signifikan. Hal ini tercermin dalam nilai rata-rata yang diperoleh oleh siswa, yaitu 70,00. Dari total jumlah siswa, hanya delapan orang atau sekitar 40,00% dari sampel yang berhasil mencapai kelulusan. Sebanyak 12 siswa, yang merupakan sekitar 60%, dikategorikan sebagai tidak lulus.

Siklus 1

Berikut adalah hasil penelitian mengenai kemampuan berpikir kreatif siswa pada tahap siklus I.

Tabel 3. Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas IV Siklus 1

Predikat	R	F	&	Ket.
1	1-20	1	5	Rendah
2	21-40	2	10	Cukup
3	41-60	6	30	Tinggi
4	61-80	11	55	Sangat Tinggi

Data yang disajikan dalam Tabel 3 menunjukkan peningkatan kemampuan berpikir kreatif dibandingkan dengan data awal. Sejumlah 13 siswa dalam kelompok tersebut telah mencapai skor 55% dalam bidang pemikiran kreatif yang sangat tinggi. Enam individu tergolong dalam kategori berpikir kreatif dengan skor persentase 30%. Sejumlah enam siswa, yang mewakili sekitar 10 % dari total populasi, menunjukkan tingkat pemikiran kreatif yang memadai. Selama siklus satu, terdapat seorang siswa yang tergolong memiliki tingkat pemikiran kreatif yang rendah. Peningkatan ini menunjukkan perkembangan dalam kemampuan berpikir kreatif anak-anak.

Tabel 4. Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Siklus 1

Nilai Tertinggi	87
Nilai Terendah	67
Rata-Rata	77
Lulus	17 (85%)
Tidak Lulus	3 (15 %)

Menurut data yang disajikan dalam Tabel 4, terdapat bukti peningkatan hasil belajar siswa selama siklus pertama. Ini tercermin dalam nilai rata-rata yang diperoleh siswa, yaitu 77,00. Dari total siswa, 17 orang atau sekitar 85,00% dari sampel telah mencapai ketuntasan. Dari total siswa, 3 orang atau sekitar 15% dari sampel tergolong dalam kategori belum tuntas.

Siklus 2

Berikut adalah hasil penelitian mengenai kemampuan berpikir kreatif siswa pada tahap siklus 2.

Tabel 5. Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas IV Siklus 2

Predikat	R	F	&	Ket.

1	1-20	0	0	Rendah
2	21-40	0	0	Cukup
3	41-60	2	10	Tinggi
4	61-80	18	90	Sangat Tinggi

Menurut data pada Tabel 5, terdapat indikasi peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa pada siklus II dibandingkan dengan data yang diperoleh pada siklus I.

Sebanyak 18 siswa menunjukkan kemampuan berpikir kreatif yang luar biasa dengan meraih nilai sempurna 100% dalam kategori tertinggi. Selama siklus II, terdapat dua siswa yang tergolong dalam kategori kemampuan berpikir kreatif tinggi, dan tidak ada siswa yang tergolong dalam kategori sedang, atau rendah. Hal ini menyiratkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa telah menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan.

Tabel 6. Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Siklus 2

Nilai Tertinggi	98
Nilai Terendah	80
Rata-Rata	89
Lulus	19 (95%)
Tidak Lulus	1 (5 %)

Menurut data Tabel 6, terdapat peningkatan yang signifikan secara statistik pada hasil belajar siswa selama siklus II. Hal ini ditunjukkan dengan nilai rata-rata yang dicapai oleh siswa yaitu 95,00. Dari total jumlah siswa, terdapat 18 peserta atau sekitar 95,00% dari sampel berhasil mencapai ketuntasan. Sedangkan satu orang atau sebesar 5% masuk dalam kategori belum tuntas.

Tabel 7. Perbandingan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas IV

Pra Siklus, Siklus 1 dan Siklus 2

Predikat	Pra Siklus	Siklus 1	Siklus 2	Ket.
	(%)	(%)	(%)	
1-20	35	5	0	Rendah
21-40	25	10	0	Cukup
41-60	40	30	10	Tinggi
61-80	0	55	90	Sangat Tinggi

Data pada Tabel 7 menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan berpikir kreatif siswa kelas lima dari Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II. Untuk elemen kategori tertinggi pada pra-siklus, terdapat 0% frekuensi kemunculan. Namun, pada siklus I terjadi peningkatan sebesar 55,00% dan pada siklus II terjadi peningkatan sebesar 90,00%. Ini menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam kemampuan berpikir kreatif siswa yang sangat baik.

Tabel 8. Perbandingan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pra Siklus, Siklus 1 dan Siklus 2

No	Pra Siklus	Siklus 1	Siklus 2	Ket.
1.	8 (40%)	17 (85%)	19 (95%)	Lulus
2.	12 (60 %)	3 (15 %)	1 (5 %)	Tidak Lulus

Analisis data yang terdapat pada Tabel 8 menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa kelas lima selama Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II. Hasil belajar siswa pada tahap pra-siklus menunjukkan persentase sebesar 40,00%. Namun, pada siklus I terjadi peningkatan yang signifikan 85,00% dan pada siklus II hasil belajar semakin meningkat menjadi 95,00%.

Pembahasan

Dalam penelitian, terdapat lima indikator kemampuan berpikir kreatif, masing-masing dengan empat, tiga, dan dua kriteria. Lima indikator beserta kriteria mencakup: 1) Kemampuan berpikir lancar dengan kriteria: berfungsi secara efektif, cepat mengidentifikasi kesalahan pada objek, mampu menghasilkan ide untuk proyek dengan lancar, serta menyelesaikan product sesuai dengan tenggat waktu yang ditetapkan. 2) Kemampuan berpikir fleksibel dengan kriteria: menyediakan berbagai penggunaan bahan yang sesuai dengan product, merumuskan solusi alternatif untuk menyelesaikan produk, dan merancang produk yang beragam. 3) Kemampuan berpikir orisinal dengan kriteria: menghasilkan ide-ide yang belum pernah dipertimbangkan oleh orang lain, mempertanyakan metode konvensional dan berupaya menciptakan pendekatan baru, serta mampu meningkatkan daya tarik product. 4) Kemampuan berpikir elaboratif dengan kriteria: menambahkan garis/warna dan detail pada proyek serta mengembangkan product yang telah dibuat oleh orang lain. 5) Kemampuan berpikir evaluatif dengan kriteria: mempertimbangkan perspektif pribadi mengenai elemen yang dipilih, menetapkan pendapat dan mempertahankannya, serta mampu mengambil keputusan dalam situasi yang tidak terdefinisi.

Menurut indikator dan kriteria berpikir kreatif tersebut, peneliti mengumpulkan data melalui

observasi. Peneliti memperoleh hasil persentase kemampuan berpikir kreatif pada pra-siklus terdapat delapan orang mencapai 40% memiliki kemampuan berpikir kreatif yang sangat buruk. Ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki kapasitas berpikir kreatif yang terbatas. Dalam materi Sifat-Sifat Cahaya, kemampuan berpikir kreatif siswa masih memiliki potensi untuk ditingkatkan. Ketidakmampuan siswa dalam berpikir kreatif berpengaruh negatif terhadap hasil belajar, yang mengakibatkan minimnya pengetahuan yang diperoleh. Lebih spesifik, hanya empat dari sembilan siswa yang lulus dengan nilai minimum 75, sehingga persentasenya berada di bawah 80%. Oleh karena itu, sangat diperlukan tindakan yang tepat untuk mengatasi masalah ini.

Dalam upaya menemukan solusi untuk permasalahan yang ada, peneliti memilih untuk melaksanakan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari satu siklus, dengan menerapkan model Project Based Learning yang berfokus pada materi Rantai Makanan. Fase awal terdiri dari dua pertemuan di mana peneliti berperan sebagai fasilitator, sementara guru pengajar di kelas berpartisipasi dalam siklus tersebut sebagai kolaborator. Perbandingan antara kemampuan siswa pada pra-siklus dan kemampuan mereka selama siklus pertama menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam berpikir kreatif. Jika membandingkan kemampuan berpikir kreatif kategori atas selama pra-siklus dengan siklus satu terdapat peningkatan yang substansial sebesar 40% pada kemampuan berpikir kreatif kategori tinggi. Hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan, dengan persentase yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75 pada siklus pertama. Ini merupakan pencapaian yang signifikan. Secara lebih rinci, jumlah siswa yang memenuhi kriteria ini meningkat menjadi 17 anak, yang setara dengan 85% dari total siswa. Namun, perlu dicatat bahwa proporsi ini tetap berada di bawah target obyektif yang ditetapkan sebesar 90%. Dengan demikian, ditetapkan bahwa melanjutkan pelaksanaan siklus II adalah suatu langkah yang krusial.

Peneliti melanjutkan penerapan Project Based Learning pada siklus II, dengan fokus khusus pada materi Jaring-Jaring Makanan. Peneliti berperan sebagai fasilitator dalam setiap sesi, serta memberikan dukungan selama pelaksanaan siklus ini. Jika dibandingkan dengan siklus I, siswa yang mendapat nilai dalam kategori tinggi dan sangat tinggi kemampuan berpikir kreatif mengalami peningkatan yang substansial sebesar 95% pada siklus II. Selama siklus II, terdapat peningkatan signifikan dalam kemampuan siswa untuk berpikir kreatif. Pada saat mencapai siklus II, kapasitas siswa untuk berpikir kreatif telah berkembang hingga mencapai tingkat di mana keterlibatan tambahan tidak lagi diperlukan. Terjadi peningkatan jumlah siswa yang

memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75 pada siklus II. Dari analisis yang lebih mendalam, 19 siswa atau 95,00% berhasil memperoleh nilai di atas 80%. Dengan penerapan model pembelajaran ini, siswa dilatih untuk mengidentifikasi dan menyelesaikan masalah yang dihadapi, baik secara individu maupun dalam kelompok, yang pada gilirannya meningkatkan kemampuan berpikir kreatif mereka. Pernyataan tersebut didukung oleh Kristanti, Subiki, dan Handayani (2016) yang menunjukkan bahwa model Project Based Learning beroperasi dalam konteks kolaboratif di dalam kelompok yang memiliki keragaman. Pembelajaran menggunakan model Project Based Learning memungkinkan siswa untuk merancang suatu masalah dan secara mandiri menemukan solusinya. Model Project Based Learning memiliki beberapa keuntungan, antara lain membantu peserta didik dalam merancang proses untuk menentukan hasil, melatih mereka untuk bertanggung jawab dalam mengelola informasi yang terkait dengan produk, serta menghasilkan produk yang nyata.

Penelitian yang dilakukan dalam dua siklus menunjukkan bahwa penerapan model Project Based Learning pada peserta didik kelas IV UPT SPF SDN Mamajang 1, Kota Makassar tahun ajaran 2023/2024 berkontribusi pada peningkatan kemampuan berpikir kreatif serta hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran IPAS. Kondisi awal dan akhir menunjukkan perbedaan yang signifikan dalam kemampuan berpikir kreatif. Siswa menunjukkan peningkatan keberanian dan kepercayaan diri dalam menyampaikan gagasan serta ide yang beragam. Hasil belajar mereka menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman terhadap pembelajaran yang lebih efektif.

PENUTUP

Berdasarkan temuan dari penelitian tindakan kelas, disimpulkan bahwa penerapan metode Project Based Learning meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pelajaran IPAS, khususnya mengenai materi rantai makanan dan jaring-jaring makanan pada siswa kelas IV UPT SPF SDN Mamajang 1, Kota Makassar. Peningkatan kemampuan berpikir siswa dalam kegiatan pra-siklus, siklus I, dan siklus II pada materi rantai makanan dan jaring-jaring makanan terlihat dengan jelas. Persentase peningkatan kemampuan berpikir kreatif meningkat dari 40% pada pra-siklus menjadi 85% pada siklus I, dan akhirnya mencapai 95% pada siklus II. Penelitian ini menganalisis hasil belajar siswa yang mengikuti intervensi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Penilaian yang dilakukan sebelum pelaksanaan intervensi, menunjukkan tingkat hasil belajar sebesar 40,00%. Setelah siklus I selesai, hasil belajar siswa menunjukkan

peningkatan signifikan, mencapai 85,00%. Selanjutnya, dengan dilaksanakannya siklus II, hasil belajar mengalami peningkatan lebih lanjut mencapai angka 95,00%.

DAFTAR PUSTAKA

Astutik, S., Subiki, & Bektiarso, S. (2021). Pelatihan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Bagi Guru SMAN Panarukan Situbondo. *Jurnal Inovasi Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 54–62. <https://doi.org/10.53621/jippmas.v1i1.5>

Almarzooq, Z. I., Lopes, M., & Kochar, A. (2020). Virtual Learning During the COVID-19 Pandemic: A Disruptive Technology in Graduate Medical Education. *Journal of the American College of Cardiology*, <https://doi.org/10.1016/j.jacc.2020.04.015>

Fahmi, Chamidah, D., Hasyda, S., Muhammadong, Saraswati, S., Muhsam, J., Listiyani, L. R., Rahmawati, H. K., Yanuarto, W. N., Maiza, M., Tarjo, Wijayanti, A. (2021). Penelitian Tindakan Kelas Panduan Lengkap Dan Praktis. Adab CV. Adanu Abimata.

Hurit, R. U. (2021). Pengertian Administrasi Pendidikan

Jamun, Yohannes Marryono. (2020). Dampak Teknologi Terhadap Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missio*. Vol. (10), (1), 48-52

Halijah., Satnawati., Andi Yurni Ulfia. (2023). Dampak Game Online Terhadap Pembelajaran. *Jurnal PTI (Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi)*. Vol. 10 No. 2 Hal: 93-99. <https://jpti-upiyptk.org/ojs>

Kurniawan, D. A. (2019). Analisis Sikap Siswa SMP Terhadap Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan* , 323-334.

Undang - Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 Tentang Tentang Pendidikan Tinggi.

Pratama, M. Rizaldi & Abdul Rahman. (2023). Dampak Teknologi pada Dunia Pendidikan. *Journal of Art, Humanity and Social Studies*. Vol. (3),(2)

Rachmadika, Ayu. (2022). *Masih Tantangan, teknologi Digital dalam Pendidikan*. [on line]. Tersedia: [Masih Tantangan, Teknologi Digital dalam Pendidikan -Kompasiana.com](https://www.kompasiana.com/masih-tantangan-teknologi-digital-dalam-pendidikan)

Syahril, Iwan. (2022). G20 Bahas Teknologi Digital dalam Pendidikan sebagai Isu Prioritas. [Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan » Republik Indonesia](https://www.kemendikbud.go.id/kementerian-pendidikan-dan-kebudayaan-republik-indonesia)

Syamina.,Dkk.(2021). Penggunaan Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan dan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMP IT Darul Hikmah Pasaman Barat. *Jurnal Penelitian dan Pembelajaran Fisika*, Vol. 7, (2) 206-212