



IMPLEMENTASI MODEL *PROJECT BASED LEARNING* UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA DI SEKOLAH DASAR

Salsabilla Nurzakinah¹, Ahmad Syawaluddin², Siti Raihan³

¹PGSD, Universitas Negeri Makassar

¹salsabillahnurzakihanwar@gmail.com,

²PGSD, Universitas Negeri Makassar

²unmsyawal@unm.ac.id,

³PGSD, Universitas Negeri Makassar

³Sitiraihan@unm.ac.id

Artikel info	Abstrak
<i>Received; 10-9-2023</i>	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kreativitas siswa melalui model project-based learning di Sekolah Dasar. Metode penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif. Hasil penelitian ini terdapat peningkatan kreativitas siswa melalui model project-based learning pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IVB UPT SPF SD Negeri Kumala. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata hasil observasi yang dilakukan oleh observer terhadap kemampuan kreativitas siswa pada siklus I memperoleh nilai rata-rata 61% sehingga masih berada dalam kategori cukup. Kemudian pada siklus II terjadi peningkatan kreativitas siswa dengan memperoleh rata-rata 94,4% termasuk kategori baik. Berdasarkan hasil tersebut, maka terlihat peningkatan kreativitas siswa melalui model project-based learning pada pembelajaran Bahasa Indonesia dikelas IVB UPT SPF SD Negeri Kumala. Simpulan penelitian ini adalah dengan menggunakan model project-based learning dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IVB UPT SPF SD Negeri Kumala.
<i>Revised;15-9-2023</i>	
<i>Accepted;25-11-2023</i>	
<i>Published;26-11-2023</i>	
Key words:	artikel pinisi;journal of teacher proffesonal dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-4.0



PENDAHULUAN

Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang benar-benar baru atau sesuatu ide yang diperoleh dengan cara mengaitkan beberapa konsep yang sudah ada kemudian dikembangkan menjadi karya yang nyata dan kreatif. Kreativitas di tingkatan sekolah dasar melibatkan imajinasi untuk sebuah karya yang unik. Menurut (Yohana Setiawan, 2022) kreativitas adalah kemampuan seseorang dalam menghasilkan sebuah karya yang baru, inovatif, menarik, dan kadang-kadang unik, serta memiliki manfaat bagi masyarakat. Sedangkan Menurut (Cascini et al., 2022) bahwa kreativitas dapat didefinisikan sebagai karakteristik manusia yang selalu berusaha untuk berkembang dalam situasi mengarah pada sebuah perubahan yang dinamis. Hal ini menunjukkan bahwa siswa memiliki wawasan baru, kemampuan untuk bekerja sama dan kolaborasi dalam sebuah kelompok. Selain itu, siswa juga mampu berkomunikasi dengan baik. Kedua pandangan tersebut, dianalisis bahwa kreativitas didasarkan pada kemampuan individu untuk berkembang dalam

kehidupannya dengan meningkatkan kemampuan intelektual yang didukung oleh faktor afektif dan psikomotor, seperti kecerdasan bakat dan kemampuan belajar melalui proyek (Rahayu, *et all*, 2023).

Pembelajaran Bahasa Indonesia bukan hanya tentang penguasaan kaidah tata Bahasa dan kosakata, tetapi juga melibatkan aspek kreativitas dalam berkomunikasi secara efektif dan ekspresif. Menurut (Musfiroh, 2023) Pembelajaran Bahasa Indonesia yang berkualitas harus mampu melibatkan siswa dalam proses berpikir kritis, berkomunikasi secara efektif, kreatif, dan inovatif, sehingga siswa dapat menghasilkan karya yang bermakna. Sedangkan menurut (Hidayanti, Novianti, Slamet, 2023) pembelajaran Bahasa Indonesia dapat diasumsikan sebagai pembelajaran kreatif apabila memberikan siswa kebebasan untuk mengekspresikan pemikiran, perasaan, dan ide-ide melalui sebuah karya-karya yang kreatif. Namun, kenyataannya dalam sebuah kegiatan proses pembelajaran dikelas, terkadang beberapa guru masih menggunakan metode pembelajaran tradisional yang seringkali hanya berfokus pada aspek penguasaan teori dan penghafalan aturan tata Bahasa, serta kurang memberikan ruang bagi pengembangan kreativitas siswa. Hal ini dapat menyebabkan ketidakberdayaan siswa dalam menggunakan Bahasa Indonesia secara aktif, kreatif, dan produktif.

Hasil observasi peneliti dalam pelaksanaan PPL 2 Mahasiswa PPG Prajabatan memperoleh masalah yang teridentifikasi pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IVB di UPT SPF SD Negeri Kumala yaitu pertama kurangnya motivasi belajar siswa untuk menciptakan karya yang kreatif karena pembelajaran yang bersifat monoton. Kedua, kurangnya ruang ekspresi kreativitas untuk siswa artinya pembelajaran Bahasa Indonesia hanya terfokus pada tata Bahasa dan Kosa Kata saja. Ketiga, tidak adanya stimulasi yang kreatif dalam pembelajaran berarti bahwa siswa tidak mendapatkan dorongan atau rangsangan yang cukup untuk mengembangkan kreativitas mereka dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Sehingga, ketika tidak ada stimulasi yang kreatif, siswa mengalami pembelajaran yang monoton, kurang menantang, dan kurang kreatif akibatnya siswa hanya mengikuti instruksi guru tanpa adanya ruang berpikir secara bebas, mengemukakan ide-ide baru, atau berkolaborasi dengan teman sekelas yang menghambat perkembangan kreativitas siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan permasalahan tersebut, Peneliti telah mengeksplorasi melakukan identifikasi solusi yang relevan. Adapun solusi yang relevan dalam meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu dengan implementasi model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL).

Model *Project Based Learning* (PjBL) merupakan pembelajaran yang menekankan pada penerapan praktis pengetahuan dan keterampilan siswa melalui proyek atau tugas yang mencerminkan situasi dunia nyata. Menurut (Darmuki, *et all*, 2023) menyatakan bahwa dalam PjBL, siswa bekerja secara aktif dan kolaboratif merancang, merencanakan, melaksanakan proyek-proyek yang membutuhkan pemecahan masalah, pemikiran kritis, dan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Model PjBL menunjukkan peran guru sebagai fasilitator dan pembimbing untuk memberikan dukungan, arahan, dan umpan balik kepada siswa selama proses pembelajaran (Rajagukguk, 2023). Model PjBL adalah sebuah konsep pembelajaran yang diperkenalkan sebagai bagian dari upaya pemulihan proses belajar akibat dampak pandemi COVID-19, sejalan dengan Surat Edaran Mendikbud no. 4 tahun 2020 (Hanik, *et all*, 2023). Tujuan utama dari Model PjBL adalah untuk memberikan pelatihan kepada siswa yang mendorong kolaborasi, kerja sama tim, kreativitas, dan empati terhadap orang lain. Menurut Dinda & Sukma (2021), model PjBL memiliki langkah-langkah sebagai berikut.

- 1) Menentukan pertanyaan mendasar
- 2) Mendesain perencanaan proyek

- 3) Menyusun jadwal pembuatan proyek
- 4) Monitoring siswa dan kemajuan proyek
- 5) Menguji hasil
- 6) Mengevaluasi pengalaman.

Menurut (Lina, 2023) bahwa langkah-langkah atau sintak model PjBL dapat dideskripsikan yaitu Pertama, penentuan pertanyaan mendasar artinya secara esensial dilakukan pengenalan masalah. Kedua, mendesain perencanaan proyek artinya siswa dapat mendesain atau menyusun proyek dalam sebuah rancangan. Ketiga, menyusun jadwal pembuatan proyek artinya siswa menyusun jadwal pengerjaan proyek bersama guru. Keempat memantau atau monitoring siswa dan kemajuan proyek artinya peran guru sangat dibutuhkan dalam pemantauan dan penyediaan fasilitas siswa untuk berdiskusi terhadap kemajuan proyek. Kelima, menguji atau penilaian hasil artinya siswa dapat mempresentasikan hasil proyek yang telah dibuat berdasarkan rancangan yang disusun serta keenam, mengevaluasi pengalaman artinya guru melakukan evaluasi kinerja dan hasil proyek siswa. Maka dari itu, dari kedua ahli yang menjabarkan dan menjelaskan terkait sintaks model PjBL dapat diuraikan bahwa model PjBL memberikan pengalaman khusus terhadap siswa. Selain itu, proses pembelajaran yang diciptakan merupakan pembelajaran yang berpusat kepada siswa (*student centered learning*).

Pembelajaran yang dirancang tidak dapat memastikan 100% berjalan dengan baik karena setiap model pembelajaran ada kelebihan dan kekurangannya. Khususnya, model pembelajaran PjBL. Menurut Abidin dalam (Sari et al., 2023) Adapun kelebihan dan kelemahan model PjBL sebagai berikut.

Tabel 1. Kelebihan dan Kekurangan model *project based learning*

Kelebihan Model PjBL	Kelemahan Model PjBL
1. Model ini bersifat keterpaduan dengan kurikulum sehingga tidak membutuhkan tambahan dalam pelaksanaannya.	1. Memerlukan banyak waktu dan biaya.
2. Siswa terlibat dalam kegiatan dunia nyata serta terdapat kegiatan kerja sama. Serta Siswa bekerja secara kolaboratif dalam memecahkan masalah yang penting baginya.	2. Memerlukan guru dan siswa yang punya niat dan tekad sama-sama siap belajar untuk berkembang.
3. Teknologi terintegrasi sebagai alat bantu pencapaian tujuan belajar.	3. Memerlukan banyak media dan sumber belajar.

Berdasarkan penjelasan diatas, pembelajaran berbasis proyek dapat diimplementasikan dalam proses pembelajaran karena dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut (Herawati Susilo, Husnul Chotimah, 2022) menyatakan bahwa dalam PTK guru sebagai peneliti aktif terlibat dalam mengumpulkan data, menganalisis data, dan menggunakan temuan tersebut untuk menginformasikan perbaikan dan pengembangan praktik pembelajaran. Tujuan utama dari PTK adalah meningkatkan pembelajaran dan hasil belajar siswa melalui intervensi yang dilakukan oleh guru secara berkesinambungan. (Selviana, *et all*, 2022) PTK terbagi menjadi 4 yaitu 1) Perencanaan, 2) Pelaksanaan, 3) Evluasi/Observasi, dan 4) Refleksi. Sehingga, pada penelitian ini guru menjadi subjek berperan melakukan tindakan serta merefleksikan hasil pengamatan selama melakukan Tindakan. Hasil dari PTK dapat

digunakan oleh guru untuk menginformasikan praktik pembelajaran di kelas mereka, serta berkontribusi pada pemahaman yang lebih luas tentang strategi pembelajaran yang efektif.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian adalah pendekatan kualitatif. Menurut (Putra, 2023) menyatakan bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang menggunakan pendekatan kualitatif artinya penelitian yang mengumpulkan dan menganalisis data. Penelitian kualitatif menekankan pada pemahaman konteks, makna, persepsi, dan pengalaman subjek yang terlibat dalam pembelajaran. Maka, PTK yang menggunakan pendekatan kualitatif bertujuan untuk mendapatkan wawasan yang mendalam tentang perbaikan praktik pembelajaran dan pengembangan konteks kelas yang hasilnya mengarah pada peningkatan pembelajaran di kelas.

Fokus penelitian ini yaitu pertama, implementasi model *Project Based Learning* (PjBL) dan, kedua peningkatan kreativitas siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Tempat penelitian di kelas IVB UPT SPF SD Negeri Kumala. Subjek penelitian yaitu 1 guru dan siswa kelas IVB berjumlah 34 orang terdiri dari 26 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data yaitu observasi, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan prosedur kualitatif mengarah pada analisis data deskriptif. menurut (Mutia, *et all*, 2023) menyatakan bahwa teknik analisis data meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Adapun indikator keberhasilan penelitian ini yaitu dilihat dari lembar observasi kemampuan kreativitas belajar siswa kelas IVB UPT SPF SD Negeri Kumala dalam indikator hasil yang berkaitan dengan implementasi model PjBL untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas IVB UPT SPF SD Negeri Kumala. Menurut (Arikunto, Suhardjono, 2015) bahwa pada indikator hasil kemampuan kreativitas siswa setelah diberikan sebuah proyek minimal 70% nilai yang diperoleh.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan siklus I dimulai dengan tahap perencanaan yang berawal dari peneliti melakukan komunikasi bersama observer (guru kelas IVB UPT SPF SD Negeri Kumala). Peneliti juga melakukan beberapa persiapan yaitu 1) membuat modul ajar, 2) menyiapkan bahan ajar yang relevan dengan modul ajar kurikulum merdeka, 3) membuat lembar observasi kemampuan kreativitas siswa, 4) membuat media pembelajaran berupa *power point* yang didesain menggunakan aplikasi canva berisi penjelasan dan video pembelajaran, 5) membuat LKPD, 6) mempersiapkan alat dokumentasi yang digunakan untuk mendokumentasikan proses pembelajaran yang dilaksanakan.

Pelaksanaan tindakan pada siklus I dilakukan pada hari Senin, 27 Maret 2023 pukul 07.30-0915 WITA yang dihadiri oleh 34 siswa terdiri dari 26 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan. Pada tahapan pelaksanaan tindakan, peneliti bertindak sebagai guru dan guru kelas IVB UPT SPF SD Negeri Kumala bertindak sebagai observer.

Kegiatan awal pada siklus I yaitu kegiatan orientasi dengan beberapa aktivitas seperti 1) guru bersama siswa saling memberi dan menjawab salam serta menyampaikan kabar masing-masing, 2) kelas dilanjutkan dengan membaca doa yang dipimpin oleh ketua kelas, 3) guru mengecek kehadiran siswa dengan melakukan presensi. Kegiatan motivasi dengan aktivitas siswa menyanyikan salah satu lagu nasional yaitu “Rayuan Pulau Kelapa” dan menyanyikan lagu dimensi “Profil Pelajar Pancasila”. Kegiatan apersepsi dengan aktivitas yaitu guru mengingatkan kembali siswa apa yang sudah dipelajari pada pertemuan sebelumnya. Dan kegiatan menginformasikan dengan dua aktivitas yaitu 1) guru menyampaikan topik materi hari ini dan, 2) guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

Pelaksanaan kegiatan inti berdasarkan Langkah-langkah model *project based learning* artinya guru melaksanakan 6 langkah pembelajaran yaitu tahap 1 menentukan pertanyaan mendasar dengan beberapa kegiatan pembelajaran yaitu a) siswa menjawab pertanyaan guru tentang “siapakah nenek moyang kita”, b) siswa membaca teks “Nenek Moyang Kita” lalu menjelaskan informasi yang didapatkan setelah membaca teks, c) siswa mengetahui makna informasi atau kata-kata sulit dari teks yang telah dibaca, d) siswa menyimak videp pembelajaran tentang “Asal Usul Persebaran Nenek Moyang Kita” selanjutnya menyanyikan lagu “Nenek Moyangku Seorang Pelaut”, e) siswa mendengarkan penjelasan guru tentang silsilah keluarga. Tahap 2 mendesain perencanaan proyek dengan beberapa kegiatan pembelajaran yaitu a) siswa dibagi dalam 4 kelompok yang heterogen, b) guru membagikan LKPD kelompok. Tahap 3 menyusun jadwal pembuatan proyek dengan beberapa kegiatan pembelajaran yaitu a) siswa dipandu guru berdiskusi menyusun jadwal *start* dan *finish* tentang kegiatan proyek yang akan dilaksanakan pada hari, tahap 4 monitoring siswa dan kemajuan proyek dengan kegiatan pembelajaran yaitu a) siswa berdiskusi bersama kelompoknya menyelesaikan LKPD yang berisi membuat proyek Silsilah Keluarga, b) guru memantau kegiatan setiap kelompok dan melakukan penilaian proses, c) siswa menyusun hasil diskusinya pada LKPD. Tahap 5 menguji hasil dengan kegiatan pembelajaran yaitu a) masing-masing kelompok menunjukkan hasil proyeknya dan mempresentasikan proyek yang telah dibuat dihadapan teman-temannya, b) siswa dari kelompok lain diminta untuk menanggapi presentasi temannya, c) guru memberikan apresiasi kepada kelompok yang berhasil mempresentasikan hasil diskusinya. dan tahap 6 mengevaluasi pengalaman dengan kegiatan pembelajaran yaitu siswa mengerjakan soal evaluasi menggunakan aplikasi *quizizz* berbasis *modddde barcode* dikertas.

Akhir pembelajaran terdiri dari beberapa kegiatan pembelajaran yaitu 1) siswa menyimpulkan materi pembelajaran hari ini dibimbing oleh guru, 2) guru memberikan penguatan terhadap materi yang telah dipelajari, 3) siswa menyimak penjelasan guru tentang aktivitas pembelajaran pertemuan sebelumnya, 4) guru menutup proses pembelajaran dengan kalimat penutup dan salam. Pada observasi kemampuan kreativitas yang telah dilakukan oleh guru kelas IVB UPT SPF SD Negeri Kumala dengan menggunakan lembar observasi kemampuan kreativitas siswa melalui implementasi model *project-based learning* pada pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IVB UPT SPF SD Negeri Kumala, maka diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 1. Data Siklus I Hasil Observasi Kemampuan Kreativitas Siswa

Indikator yang Dinilai	Persentase	Keterangan
Kreativitas Berpikir Lancar Dalam menyelesaikan masalah dalam menghasilkan sebuah proyek	66,6%	Cukup
Kreativitas Berpikir Orisinil dalam menciptakan ide atau karya dalam pembelajaran Berbasis proyek.	50%	Cukup
Kreativitas Berpikir Detail (elaborasi) dalam membuat laporan proyek	66,6%	Cukup
Rasa Ingin Tahu dalam merancang proyek yang kreatif.	66,6%	Cukup
Kreativitas Bekerja sama dalam menyelesaikan sebuah proyek.	50%	Cukup
Berani menyatakan Pendapat sesuai dengan kreativitas terhadap proyek.	66,6%	Cukup
Jumlah	61%	Cukup

Tabel 1 diatas menunjukkan data siklus I hasil observasi kemampuan kreativitas siswa dengan implementasi model *project-based learning* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IVB UPT SPF SD Negeri Kumala. Indikator pertama yaitu Kreativitas Berpikir Lancar Dalam menyelesaikan masalah dalam menghasilkan sebuah proyek memperoleh 66,6% kategori cukup. Indikator kedua yaitu Kreativitas Berpikir Orisinil dalam menciptakan ide atau karya dalam pembelajaran Berbasis proyek memperoleh 50% kategori cukup. Indikator ketiga yaitu Kreativitas Berpikir Detail (elaborasi) dalam membuat laporan proyek memperoleh 66,6% kategori cukup. Indikator keempat yaitu Rasa Ingin Tahu dalam merancang proyek yang kreatif memperoleh 66,6% kategori cukup. Indikator kelima yaitu Kreativitas Bekerja sama dalam menyelesaikan sebuah proyek memperoleh 50% kategori cukup. Dan indikator Berani menyatakan Pendapat sesuai dengan kreativitas terhadap proyek memperoleh 66,6% kategori cukup. Secara keseluruhan kemampuan kreativitas pada siklus I yaitu berjumlah 61% dengan kategori cukup.

Tahap refleksi dilakukan pada akhir pertemuan setiap siklus untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan yang terjadi selama proses pembelajaran. Adapun hasil refleksi yang diperoleh pada siklus I yaitu pada saat proses pembelajaran dengan menerapkan model *project-based learning* guru belum mencapai kategori baik dalam meningkatkan kemampuan kreativitas siswa. Data yang diperoleh belum mencapai indikator hasil kemampuan kreativitas siswa setelah diberikan sebuah proyek minimal 70% nilai yang diperoleh karena nilai kemampuan kreativitas hanya 61%. Dengan demikian, tujuan pembelajaran belum tercapai sehingga pembelajaran dapat dilanjutkan pada siklus II.

Pelaksanaan Tindakan pada siklus II dilakukan pada hari Senin, 3 April 2023 pukul 07.30-09.15 WITA yang dihadiri oleh 34 siswa terdiri dari 26 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan. Pada tahapan pelaksanaan tindakan, peneliti bertindak sebagai guru dan guru kelas IVB UPT SPF SD Negeri Kumala bertindak sebagai observer. Kegiatan awal pada siklus I yaitu kegiatan orientasi dengan beberapa aktivitas seperti 1) guru bersama siswa saling memberi dan menjawab salam serta menyampaikan kabar masing-masing, 2) kelas dilanjutkan dengan membaca doa yang dipimpin oleh ketua kelas, 3) guru mengecek kehadiran siswa dengan melakukan presensi. Kegiatan motivasi dengan aktivitas siswa menyanyikan salah satu lagu nasional yaitu “Rayuan Pulau Kelapa” dan menyanyikan lagu dimensi “Profil Pelajar Pancasila”. Kegiatan apersepsi dengan aktivitas yaitu guru mengingatkan kembali siswa apa yang sudah dipelajari pada pertemuan sebelumnya. Dan kegiatan menginformasikan dengan dua aktivitas yaitu 1) guru menyampaikan topik materi hari ini dan, 2) guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

Pelaksanaan kegiatan inti berdasarkan Langkah-langkah model *project-based learning* artinya guru melaksanakan 6 langkah pembelajaran yaitu tahap 1 menentukan pertanyaan mendasar dengan beberapa kegiatan pembelajaran yaitu a) siswa menjawab pertanyaan guru tentang apakah yang dimaksud dengan batik? Mengapa batik perlu dilestarikan? Dan Siapakah yang berperan menjaga kebudayaan kita?, kegiatan selanjutnya yaitu b) siswa menyimak penjelasan guru tentang batik dan cara melestarikannya serta berbagai macam batik yang ditampilkan melalui *power point*, c) siswa membaca teks “Batik Basurek” lalu menjelaskan informasi yang didapatnya dari teks tersebut melalui *power point* yang ditampilkan, d) siswa menyimak video pembelajaran tentang “Batik Khas Makassar” kemudian siswa menyampaikan informasi yang didapatkan dalam tampilan video. Tahap 2 mendesain perencanaan proyek dengan beberapa kegiatan pembelajaran yaitu a) siswa dibagi dalam 4 kelompok yang heterogen, b) guru menjelaskan terlebih dahulu tentang membuat batik dengan metode *ecoprint*, c) guru membagikan LKPD kelompok. Tahap 3 menyusun

jadwal pembuatan proyek dengan beberapa kegiatan pembelajaran yaitu a) siswa dipandu guru berdiskusi menyusun jadwal *start* dan *finish* tentang kegiatan proyek yang akan dilaksanakan pada hari, b) guru menyampaikan jadwal pembuatan proyek pada *power point* serta mengarahkan siswa bekerja sesuai instruksi. Tahap 4 monitoring siswa dan kemajuan proyek dengan kegiatan pembelajaran yaitu a) siswa berdiskusi dengan kelompoknya menyelesaikan LKPD, b) guru memantau kegiatan setiap kelompok dan melakukan penilaian proses, c) siswa menyusun hasil diskusinya pada LKPD. Tahap 5 menguji hasil dengan kegiatan pembelajaran yaitu a) masing-masing kelompok menunjukkan hasil proyeknya dan mempresentasikan proyek yang telah dibuat dihadapan teman-temannya, b) siswa dari kelompok lain diminta untuk menanggapi presentasi temannya, c) guru memberikan apresiasi kepada kelompok yang berhasil mempresentasikan hasil diskusinya. dan tahap 6 mengevaluasi pengalaman dengan kegiatan pembelajaran yaitu siswa mengerjakan soal evaluasi menggunakan aplikasi *quizizz* berbasis *moddddde barcode* dikertas.

Akhir pembelajaran terdiri dari beberapa kegiatan pembelajaran yaitu 1) siswa menyimpulkan materi pembelajaran hari ini dibimbing oleh guru, 2) guru memberikan penguatan terhadap materi yang telah dipelajari, 3) siswa menyimak penjelasan guru tentang aktivitas pembelajaran pertemuan sebelumnya, 4) guru menutup proses pembelajaran dengan kalimat penutup dan salam. Pada observasi kemampuan kreativitas yang telah dilakukan oleh guru kelas IVB UPT SPF SD Negeri Kumala dengan menggunakan lembar observasi kemampuan kreativitas siswa melalui implementasi model *project-based learning* pada pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IVB UPT SPF SD Negeri Kumala, maka diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 2. Data Siklus II Hasil Observasi Kemampuan Kreativitas Siswa

Indikator yang Dinilai	Persentase	Keterangan
Kreativitas Berpikir Lancar Dalam menyelesaikan masalah dalam menghasilkan sebuah proyek	100%	Baik
Kreativitas Berpikir Orisinil dalam menciptakan ide atau karya dalam pembelajaran Berbasis proyek.	83,3%	Baik
Kreativitas Berpikir Detail (elaborasi) dalam membuat laporan proyek.	100%	Baik
Rasa Ingin Tahu dalam merancang proyek yang kreatif.	100%	Baik
Kreativitas Bekerja sama dalam menyelesaikan sebuah proyek.	83,3%	Baik
Berani menyatakan Pendapat sesuai dengan kreativitas terhadap proyek.	100%	Baik
Jumlah	94,4%	Baik

Tabel 2 diatas menunjukkan data siklus II hasil observasi kemampuan kreativitas siswa dengan implementasi model *project-based learning* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IVB UPT SPF SD Negeri Kumala. Indikator pertama yaitu Kreativitas Berpikir Lancar Dalam menyelesaikan masalah dalam menghasilkan sebuah proyek memperoleh 100% kategori baik. Indikator kedua yaitu Kreativitas Berpikir Orisinil dalam menciptakan ide atau karya dalam pembelajaran Berbasis proyek memperoleh 83,3% kategori baik. Indikator ketiga yaitu Kreativitas Berpikir Detail (elaborasi) dalam membuat laporan proyek memperoleh 100% kategori baik. Indikator keempat yaitu Rasa Ingin Tahu dalam merancang proyek yang kreatif memperoleh 100% kategori baik. Indikator kelima yaitu Kreativitas Bekerja sama dalam menyelesaikan sebuah proyek memperoleh 83,3% kategori baik. Dan indikator Berani menyatakan Pendapat sesuai dengan kreativitas terhadap proyek memperoleh 100% kategori baik. Secara keseluruhan kemampuan kreativitas pada siklus II yaitu berjumlah 94,4% dengan kategori baik.

Tahap refleksi dilakukan pada akhir pertemuan siklus II untuk mengetahui inti dari ketercapaian proses pembelajaran. Adapun hasil refleksi yang diperoleh pada siklus II yaitu pada saat proses pembelajaran dengan menerapkan model *project-based learning* guru sudah mencapai kategori baik dalam meningkatkan kemampuan kreativitas siswa. Data yang diperoleh telah mencapai indikator hasil yang dinilai berdasarkan melalui lembar observasi dalam melihat kemampuan kreativitas siswa setelah diberikan sebuah proyek minimal 70%. Hasil yang diperoleh siklus II yaitu 94,4%. Dengan demikian, tujuan pembelajaran dari penelitian ini yaitu terdapat peningkatan kreativitas siswa melalui model *project based learning* pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IVB UPT SPF SD Negeri Kumala sehingga tidak perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada pihak terlibat dan membantu sehingga penelitian ini dapat terlaksana dan dituangkan dalam sebuah artikel, sebagai berikut.

1. Prof. Dr. Ir. H. Husain Syam, M.TP., IPU, ASEAN Eng. sebagai Rektor Universitas Negeri Makassar.
2. Dr. Ir. H. Darmawang, M.Kes. sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Profesi Guru Universitas Negeri Makassar, dan Ir. Ahmad Syawaluddin, S.Kom., M.Pd. sebagai Sekretaris Program Studi Pendidikan Profesi Guru universitas Negeri Makassar.
3. Siti Raihan, S.Pd., M.Pd. sebagai Dosen Pembimbing Seminar (DPS).
4. Nur Aivi, S.Pd. sebagai Guru Pamong Kampung (GPK), dan Kartia, S.Pd., Gr. Sebagai Guru Pamong Sekolah (GPS) yang membimbing dan mengarahkan peserta didik pada saat melakukan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL).
5. Muhammad Anwar dan Sitti Nurwani merupakan kedua orang tua peneliti yang telah membesarkan, mendidik, memberikan semangat, serta berkorban begitu banyak sehingga peneliti dapat berkuliah dan mengejar cita-cita yang sangat diimpikan. Terima kasih pula saya ucapkan kepada saudara-saudaraku yaitu Muhammad Asrial Anwar, Muhammad Hafiz Anwar, dan Muhammad Roihan Anwar yang telah mendoakan dan mendukung peneliti selama perkuliahan dan penyelesaian laporan ini.

Semangat merupakan sebuah usaha untuk berani memulai hal-hal baik. Hasil yang baik berasal dari usaha yang keras. Namun, atas bantuan dari berbagai pihak, peneliti mampu menjalani proses perkuliahan dengan baik hingga sampai sekarang. Hanya doa yang dapat peneliti panjatkan, semoga segala bantuan yang telah diberikan bernilai ibadah serta mendapatkan pahala. Peneliti menyadari masih banyak terdapat kekurangan dalam penyusunan laporan refleksi diri ini, sehingga peneliti mengharapkan adanya saran maupun kritik yang bersifat membangun dari semua pihak demi kesempurnaan laporan ini. Semoga hasil laporan ini bermanfaat dan merupakan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan kreativitas siswa melalui model *project based learning* pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IVB UPT SPF SD Negeri Kumala. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata hasil observasi yang dilakukan oleh observer terhadap kemampuan kreativitas siswa pada siklus I memperoleh nilai rata-rata 61% sehingga masih berada dalam kategori cukup. Kemudian pada siklus II terjadi peningkatan kreativitas siswa dengan memperoleh rata-rata

94,4% termasuk kategori baik. Berdasarkan hasil tersebut, maka terlihat peningkatan kreativitas siswa melalui model *project based learning* pada pembelajaran Bahasa Indonesia dikelas IVB UPT SPF SD Negeri Kumala.

Saran

Saran yang perlu dipertimbangkan. Pertama, lembaga dinas dan penyuluhan pendidikan sebaiknya fokus pada pengajaran dan bimbingan bagi tenaga pendidik mengenai pembelajaran kreatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan. Kedua, bagi guru untuk selalu mengikuti perkembangan terkait kreativitas siswa dalam pembelajaran dengan menerapkan metode pembelajaran yang inovatif dan kreatif, sehingga mengatasi kebosanan siswa terhadap metode pembelajaran konvensional untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menarik bagi siswa dan membantu mencapai tujuan pembelajaran. Ketiga, siswa perlu secara aktif dan tertib mengikuti pembelajaran. Hal ini akan memastikan efektivitas pencapaian tujuan pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran berbasis proyek yang sangat bermanfaat bagi siswa. Keempat, bagi calon peneliti disarankan melaksanakan penelitian dengan menerapkan model pembelajaran ini pada materi atau pelajaran lain. Penelitian dapat menjadi bahan refleksi untuk peningkatan penelitian di masa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suhardjono, dan S. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. PT. Bumi Aksara.
- Cascini, *et all*. (2022). Perspectives on design creativity and innovation research: 10 years later. *International Journal of Design Creativity and Innovation*, 10(1), 1–30. <https://doi.org/10.1080/21650349.2022.2021480>
- Darmuki, A., Nugrahani, F., Fathurohman, I., Kanzunnudin, M., & Hidayati, N. A. (2023). The impact of inquiry collaboration project based learning model of Indonesian language course achievement. *International Journal of Instruction*, 16(2), 247–266.
- Dinda, N. U., & Sukma, E. (2021). Analisis Langkah-Langkah Model Project Based Learning (PjBL) Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar Menurut Pandangan Para Ahli (Studi Literatur). *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 44–62.
- Hanik Fiktorul Amalia, Wahyu Prihanta, D. K. (2023). Peningkatan Keterampilan Berpikir Kreatif dalam Membuat Pantun Menggunakan Model Project Based Learning. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 1255–1264.
- Herawati Susilo, Husnul Chotimah, Y. D. S. (2022). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bayumedia Publishing.
https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=TApZEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=penelitian+tindakan+kelas+adalah&ots=aWoy_L1QSC&sig=UdWBiqisBmtfc57bc_ImOQypVb4&redir_esc=y#v=onepage&q=penelitian+tindakan+kelas+adalah&f=false
- Hidayanti, Novianti, Slamet, S. (2023). Effectiveness Project-Based Learning in ESP Class: Viewed from Indonesian Students 'Learning Outcomes. *International Journal of Information and Education Technology*, 13(3), 558–565.
- Lina, A. (2023). Telaah Model Project Based Learning Terintegrasi STEM terhadap Literasi Matematika Siswa. *Prisma, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 6, 334–341.
- Musfiroh, N. (2023). Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Multimedia Interaktif Pada Siswa Kelas Vi Sd/Mi Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah PGSD*, 5(1), 47–53.

- Mutia Sari, Habibur Rachman, Noni Juli Astuti, Muh Win Afgani, R. A. S. (2023). Explanatory Survey Dalam Metode Penelitian Deskriptif Kuantitatif. *Komputer, Jurnal Pendidikan Sains Dan*, 3(01), 10–16.
- Putra, R. W. P. (2023). Improving Students' Vocabulary Through Paper-Mode Quizizz: A Classroom Action Research in Indonesian EFL setting. *English Learning Innovation (Englie)*, 4(1), 22–31.
- Rahayu, G. D. S., Altaftazani, D. H., & Wardani, D. S. (2023). The Development of Teaching Materials Based on Project-Oriented TPACK Approach to Improve the Creative Thinking Skills of Elementary School Teacher Prospective Students. *ELEMENTARY: Islamic Teacher Journal*, 10(2).
- Rajagukguk, S. (2023). Penerapan Project Based Learning untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa SD. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasa*, 3(1), 1–23.
- Sari, A. M., Suryana, D., Bentri, A., & Ridwan, R. (2023). Efektifitas Model Project Based Learning (PjBL) dalam Implementasi Kurikulum Merdeka di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 432–440. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4390>
- Selviana Napitupulu, Jumaria Sirait, Suprpto Manurung, David Berthony Manalu, Sahat Sitompul, Osco Parmonangan Sijabat, Susy Alestriani Sibagariang, H. M. M. (2022). Sosialisasi Peningkatan Professional Pendidik Melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) bagi Guru Guru Sma/Smk Swasta HKBP Pangururan Kabupaten Samosir. *Wadah Ilmiah Penelitian Pengabdian Untuk Nommensen*, 1(2), 43–49.
- Yohana Setiawan, A. P. (2022). Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas IV SD melalui Pengembangan Buku MathLite Seri Kerajaan Tudus. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(4), 1349–1358. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i4.6105>.