
**PENERAPAN MODEL *PROJECT BASED LEARNING* (PjBL) UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF
TEMA ORGAN GERAK HEWAN DAN MANUSIA
KELAS V SD N 2 WIRUN**

Titik Sri Utami¹, Titi Anjarini² & Suyoto³

**¹²³Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Purworejo
e-mail: Titiksri3012@gmail.com**

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap : (1) keterlaksanaan penerapan model *Project Based Learning* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada tema organ gerak hewan dan manusia dan (2) peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa pada tema organ gerak hewan dan manusia dengan menerapkan model *Project Based Learning*. Bentuk penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Tiap siklus terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Dikarenakan masih dalam masa pandemi covid-19 maka subjek penelitian adalah sebagian siswa kelas V SD N 2 Wirun yang berjumlah 10 siswa. Data kemampuan berpikir kreatif diukur melalui tes dan observasi. Instrumen penelitian ini terdiri dari dua lembar observasi yaitu lembar observasi keterlaksanaan model *Project Based Learning* dan lembar observasi kemampuan berpikir kreatif, sedangkan untuk soal tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterlaksanaan penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) pada siklus I memperoleh nilai 78,3% dengan kategori baik sedangkan untuk siklus II mendapat nilai 92,5% dengan kategori sangat baik. Untuk kemampuan berpikir kreatif diperoleh data pada siklus I sebesar 68 dengan kriteria kreatif sedangkan untuk siklus II mendapat nilai sebesar 81,5 dengan kriteria sangat kreatif. Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa melalui model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dapat meningkatkan berpikir kreatif siswa kelas V SD N 2 Wirun.

Kata Kunci: *Berpikir Kreatif, Project Based Learning (PjBL)*

**IMPLEMENTATION OF THE *PROJECT BASED LERARNING* (PjBL)
MODEL TO IMPROVE CREATIVE THINKING ABILITY
THEME OF ANIMAL AND HUMAN MOVEMENT ORGANS
CLASS V SD N 2 WIRUN**

Abstract: *This study aims to reveal: (1) the implementation of the Project Based Learning model to improve creative thinking skills on the theme of animal and human motion organs and (2) increase students' creative thinking skills on the theme of animal and human motion organs by applying the Project Based model. The form of this research is Classroom Action Research (CAR) which is carried out in two cycles. Each cycle consists of four stages, namely planning, implementing, observing, and reflecting. Because it is still during the Covid-19 pandemic, the research subjects are some of the fifth grade students of SD N 2 Wirun, totaling 10 students. Data on creative thinking skills are measured through tests and observations. The research instrument consisted of two observation sheets, namely the observation sheet for the feasibility of the Project Based Learning model and the observation sheet for the ability to think creatively, while the test questions were used to determine student learning outcomes. The results showed that the feasibility of implementing the Project Based Learning (PjBL) learning model in the first cycle obtained a value of 78.3% in the good category, while for the second cycle the score was 92.5% in*

the very good category. For the ability to think creatively, the data obtained in the first cycle is 68 with creative criteria, while for the second cycle it gets a score of 81.5 with very creative criteria. Based on the results of this study, it can be concluded that through the Project Based Learning (PjBL) learning model it can improve the creative thinking of fifth grade students of SD N 2 Wirun.

Keywords: *Creative Thinking, Project Based Learning (PjBL)*

PENDAHULUAN

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjabarkan bahwa kegiatan pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada lingkungan belajar yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik sehingga menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan kita adalah masalah lemahnya proses pembelajaran. Proses pembelajaran di kelas sering kali diarahkan kepada kemampuan anak untuk menghafal, otak anak selalu dipaksa untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi tanpa dituntut untuk memahami informasi tersebut untuk dapat dihubungkan dengan kehidupan nyata sehari-hari.

Berdasarkan observasi di SD N 2 Wirun, dengan jumlah siswa 23 yang terdiri dari 13 anak perempuan dan 10 anak laki-laki, menunjukkan kemampuan berpikir kreatif siswa masih rendah. Hal tersebut dibuktikan dari hasil pekerjaan siswa dalam menjawab soal kemampuan berpikir kreatif yang peneliti lakukan ketika mengambil data awal yaitu terdapat 8 siswa yang tuntas belajar dengan persentase 34,78% sedangkan siswa yang tidak tuntas adalah 15 siswa dengan persentase 65,21%. Ketika siswa diberikan permasalahan untuk menggambar jaring-jaring balok dan kubus. Jawaban siswa sebetulnya sudah baik, tetapi siswa seharusnya dapat menjawab lebih dari satu jawaban. Sehingga dapat peneliti simpulkan bahwa kurangnya kemampuan berpikir kreatif ini dikarenakan guru jarang atau bahkan tidak pernah melakukan pembelajaran yang mengarah kepada kemampuan berpikir kreatif.

Kurikulum 2013 menuntut hasil belajar yang begitu lengkap dan baik, yakni hasil belajar kognitif, afektif, dan psikomotor. Seseorang dengan pikiran kreatif tinggi tentu akan mendapatkan hasil belajar yang baik. Namun berpikir kreatif yang tinggi jika tidak diimbangi dengan proses pembelajaran yang mendukung hasilnya tidak sesuai dengan kemampuannya. Penerapan kurikulum 2013 menuntut guru menggunakan pendekatan dan model pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif. Oleh karena itu dibutuhkan model pembelajaran efektif yang baik dan benar untuk membentuk peserta didik dapat belajar mandiri tanpa melupakan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik, salah satunya dengan menggunakan model *Project Based Learning (PjBL)*.

Berdasarkan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah: (1) untuk mendeskripsikan keterlaksanaan penerapan model *Project Based Learning* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada tema organ gerak hewan dan manusia dan (2) untuk mengetahui peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa pada tema organ gerak hewan dan manusia dengan menerapkan model *Project Based Learning*.

KAJIAN PUSTAKA

1. Model Pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)*

Menurut Risnaini (2016: 20), model pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student center learning*). Selama pembuatan

proyek, siswa bisa melatih dan mengembangkan keterampilan proses sains mereka yaitu seperti mengamati, menginterpretasikan, merencanakan proyek, menerapkan konsep, dan mengajukan pertanyaan. Sedangkan menurut Trianto (dalam Faizah, 2010:437), *Project Based Learning* (PjBL) adalah model pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam kegiatan pemecahan masalah dan memberi peluang peserta didik bekerja secara otonom mengonstruksi belajar mereka sendiri, dan puncaknya menghasilkan produk karya siswa bernilai dan realistik.

Langkah-langkah pembelajaran berbasis proyek yang dikembangkan oleh *The George Lucas Educational Foundation* (dalam Donni, 2017:216) adalah sebagai berikut:

- 1) Dimulai dengan pertanyaan esensial (*start with the essential question*)
Pertanyaan dimulai dengan pertanyaan esensial, yaitu pertanyaan yang dapat mengeksplorasi pengetahuan awal peserta didik serta memberi penugasan peserta didik dalam melakukan suatu aktivitas.
- 2) Mendesain rencana proyek (*design a plan for the project*)
Tahap ini guru membantu peserta didik untuk menentukan judul proyek yang sesuai dengan materi dan permasalahannya.
- 3) Membuat jadwal (*create a schedule*)
Tahap ketika guru dan peserta didik secara kolaboratif menyusun jadwal aktivitas dalam menyelesaikan produk.
- 4) Memonitor peserta didik dan memantau perkembangan proyek (*monitor the students and the progress of the project*)
Guru bertanggung jawab untuk melakukan monitor terhadap aktivitas peserta didik selama menyelesaikan produk.
- 5) Menilai hasil (*assess the outcome*)
Penilaian dilakukan untuk membantu guru dalam mengukur ketercapaian standar dan tujuan belajar.
- 6) Mengevaluasi pengalaman (*evaluasi the experience*)
Pada tahap ini, guru meminta siswa untuk mengungkapkan perasaan dan pengalamannya selama menyelesaikan proyek.

2. Kemampuan Berfikir Kreatif

Kementerian Pendidikan Nasional (dalam Sari, 2019: 120) menjelaskan bahwa berpikir kreatif merupakan berpikir untuk melakukan sesuatu dengan menghasilkan suatu cara atau hasil dari sesuatu yang telah dimiliki. Menurut Faizah (2019:436), berpikir kreatif merupakan kemampuan yang dibutuhkan untuk mendukung siswa dalam upaya menggali pemahaman suatu konsep.

Menurut Yuliani (dalam Nursito, 2017:51), indikator berpikir kreatif pada ranah kognitif adalah sebagai berikut:

- a) Kemampuan Berpikir Lancar
Kemampuan berfikir lancar (*fluency*) adalah siswa dapat mengajukan banyak pertanyaan dan mampu mengemukakan ide-ide yang serupa untuk memecahkan suatu masalah.
- b) Kemampuan Berpikir Luwes
Kemampuan berfikir luwes (*flexibility*) adalah siswa dapat memberikan bermacam-macam penafsiran terhadap suatu gambar.
- c) Kemampuan Berpikir Orisinil
Berpikir orisinil (*originality*) adalah siswa dapat memberikan bermacam-macam penafsiran terhadap suatu gambar dan memikirkan hal-hal yang tak pernah terpikirkan oleh orang lain.
- d) Kemampuan Merinci

Kemampuan merinci (*elaboration*) siswa dapat mengembangkan atau memperkaya gagasan orang lain dan menyusun langkah-langkah secara terperinci.

3. Pembelajaran Tematik

Menurut Ngazizah (2018:45), pembelajaran tematik adalah suatu pembelajaran dengan menggunakan tema untuk mengaitkan dua atau lebih mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman kepada siswa. Sedangkan Effendi (dalam Tri, 2016:129), pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggunakan tema dalam mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas disingkat dengan istilah PTK (dalam bahasa Inggris disebut *Classroom Action Research*, disingkat CAR) adalah penelitian tindakan yang dilakukan oleh guru dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelasnya (Arikunto, 2017: 124). Menurut Arikunto (2017: 143), PTK ditandai dengan adanya tindakan. Tindakan tersebut dilakukan tidak hanya sekali. Akan tetapi, berulang-ulang sampai dengan tujuan PTK tercapai. Setiap tindakan terdiri empat kegiatan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

Subyek dalam penelitian ini adalah sebagian dari jumlah siswa kelas V SD N 2 Wirun yang berjumlah 10 siswa yang terdiri 2 siswa putra dan 8 siswi putri, hal ini dikarenakan adanya covid-19. Untuk penentuan subyek yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *simple random sampling* dimana pengambilannya berdasarkan letak rumah terdekat. Data dalam penelitian ini adalah data hasil observasi keterlaksanaan penerapan model *Project Based Learning* dan hasil observasi kemampuan berpikir kreatif.

Teknik analisis data hasil observasi keterlaksanaan penerapan model *Project Based Learning* dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Rata - rata} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{jumlah skor total}} \times 100 \%$$

Nilai yang diperoleh lalu dimasukkan ke dalam kriteria sebagai berikut:

Tabel 1. *Klasifikasi Persentase Hasil Observasi*

Persentase	Keterangan
91% - 100%	Sangat Baik
76% - 90%	Baik
56% - 75%	Cukup
41% - 55%	Kurang
≤ 41%	Sangat Kurang

(Sumber: Sari, 2019:126)

Analisis data kemampuan berpikir kreatif dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Rata - rata skor responden} = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Jumlah skor total}} \times 100$$

Nilai yang diperoleh lalu dimasukkan ke dalam kriteria sebagai berikut:

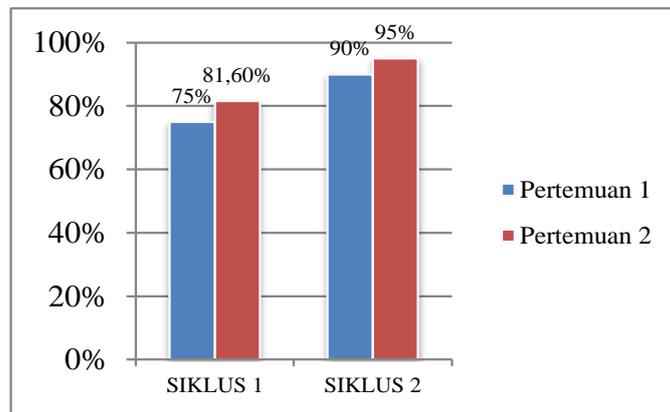
Tabel 2. *Kriteria Penilaian Kemampuan Berpikir Kreatif*

Persentase	Keterangan
80 - 100	Sangat Kreatif
66 - 79	Kreatif
56 - 65	Cukup Kreatif
40 - 55	Kurang Kreatif
30 - 39	Gagal

(Sumber: Suharsimi Arikunto dalam Sari 2019:126)

HASIL DAN PEMBAHASAN

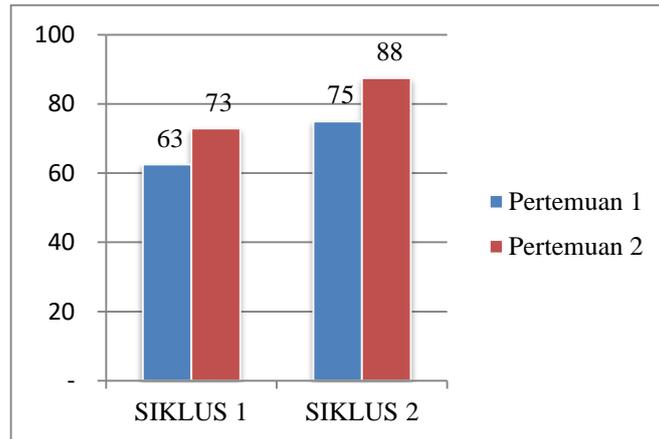
Berdasarkan hasil penelitian dengan penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* hasil keterlaksanaan pembelajaran sebagai berikut:



Gambar 1. Hasil Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

Berdasarkan gambar 1 secara keseluruhan peneliti telah melaksanakan langkah - langkah pembelajaran sesuai dengan model pembelajaran *Project Based Learning* yang telah disusun pada lembar observasi yang sesuai dengan tahapan inti pada RPP. Pada siklus I terdiri dari 2 pertemuan, pertemuan 1 dikategorikan cukup dengan mendapat nilai 75%, sedangkan pada pertemuan 2 dikategorikan baik dengan nilai 81,6%. Siklus II juga terdiri dari 2 pertemuan, pertemuan 1 dikategorikan baik dengan nilai 83% sedangkan pertemuan 2 dikategorikan sangat baik dengan nilai 95%.

Pada siklus I penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* tidak dapat dilakukan sepenuhnya yaitu pada pertemuan pertama, belum terlaksananya langkah penyusunan laporan dan persentasi hasil proyek karena tidak cukup waktu serta belum ada hasil proyek dan pada pertemuan kedua hanya beberapa peserta siswa yang dapat menyelesaikan produk dan mempresentasikan hasil proyeknya serta mendapat penilaian karena tidak cukup waktu. Pada siklus II penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* dapat dilakukan dengan sepenuhnya sehingga terlihat adanya peningkatan persentase hasil observasi yaitu sebesar 92,5% sehingga termasuk ke dalam kategori sangat baik.



Gambar 2. Hasil Observasi Kemampuan Berpikir Kreatif

Berdasarkan gambar 2 secara keseluruhan peneliti telah melaksanakan langkah-langkah pembelajaran sesuai dengan aspek kemampuan berpikir kreatif yang telah disusun pada lembar observasi yang sesuai dengan tahapan inti pada RPP. Pada siklus I terdiri dari 2 pertemuan, pertemuan 1 dikategorikan cukup kreatif dengan mendapat nilai 63, sedangkan pada pertemuan 2 dikategorikan kreatif dengan nilai 73. Siklus II juga terdiri dari 2 pertemuan, pertemuan 1 dikategorikan kreatif dengan nilai 75 sedangkan pertemuan 2 dikategorikan sangat kreatif dengan nilai 88. Pada siklus I kemampuan berpikir kreatif masih memiliki kekurangan diantaranya yaitu: pertama, masih banyak siswa yang kurang bisa mengidentifikasi masalah yang terkait dengan topik yang sedang dipelajari. Kedua, siswa juga masih kurang kerja sama dalam pembuatan proyek. Dan yang ketiga, siswa belum bisa menetapkan waktu yang telah ditetapkan oleh guru. Sedangkan hasil observasi tentang kemampuan berpikir kreatif siswa dengan menggunakan model *Project Based Learning* siklus II menunjukkan bahwa hasil tindakan yang diharapkan sudah tercapai adalah yaitu 81,5. Hal ini menunjukkan bahwa hasil tindakan yang diharapkan sudah tercapai karena sudah mencapai 66-79. Hasil tindakan yang diharapkan sudah dianggap berhasil dan cukup sampai siklus II.

PENUTUP

Berdasarkan proses pembelajaran, hasil penelitian dan pembahasan dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) yang terdiri dari tahap penentuan pertanyaan mendasar, perencanaan proyek, penyusunan jadwal, monitoring, menguji proyek serta mengevaluasi pengalaman telah terlaksana dengan baik. Dapat dilihat dari siklus I diperoleh persentase sebesar 78,3% dengan kriteria bari. Sedangkan untuk siklus II memperoleh nilai sebesar 92,5% dengan kriteria sangat baik.
2. Terdapat peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa dengan penerapan model *Project Basad Learning*. Hal ini dapat dilihat dari siklus I diperoleh persentase sebanyak 67,7 dengan kategori kreatif. Sedangkan untuk siklus II kemampuan berpikir kreatif siswa dalam proses pembelajaran sudah mulai menunjukkan hasil yang cukup bagus yaitu selama kegiatan pembelajaran siswa semakin aktif dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini dapat dilihat pada saat mereka mengerjakan proyek tepat pada waktunya, sehingga mendapat jumlah persentase 81,25 dengan kategori sangat kreatif..

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S., et.al. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Faizah, N. 2019. Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Melalui Model *Project Based Learning* Pada Siswa Kelas IVC SD Negeri Cipinang Melayu 01 Kecamatan Makasar Jakarta Timur. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan KALUNI*, Vol. 2, 436-445. [Http://dx.doi.org/10.30998/prokaluni.v2i0.115](http://dx.doi.org/10.30998/prokaluni.v2i0.115)
- Fitri, H., et.al. 2018. Pengaruh Model *Project Based Learning* (PjBL) Terhadap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Ditinjau dari Motivasi Berprestasi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Riset dan Konseptual*, 3 (2), 201-212. [Https://jurnal.unublitar.ac.id/index.php/briliant/article/187/pdf](https://jurnal.unublitar.ac.id/index.php/briliant/article/187/pdf),
- Juni, Donni P. 2017. Pengembangan Strategi & Model Pembelajaran Inovatif, Kreatif, Dan Prestatif Dalam Memahami Peserta Didik. Pustaka Setia:Bandung
- Ngazizah, Nur. 2018. Modul Pembelajaran IPA. Program Studi PGSD: Universitas Muhammadiyah Purworejo.
- Rusman. 2016. *Pembelajaran Tematik Terpadu Teori, praktik dan penilaian*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Risnaini, A.U.C., Khoiri. N., & Nuroso. H. (2016). Efektivitas Model *Project Based Learning* Terhadap Keterampilan Proses Sains Dan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Pokok Bahasan Kalor Kelas X SMAN 1 Wonosegoro Tahun Pelajaran 2014/2015. *Jurnal penelitian pembelajaran fisika*. Volume 7 Nomor 1, Hal 19-24. [Http://journal.upgris.ac.id/index.php/JP2F/article/download/1149/1017](http://journal.upgris.ac.id/index.php/JP2F/article/download/1149/1017)
- Sari, S. P., et.al. 2019. Penerapan Model *Project Based Learning* (PjBL) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif Peserta Didik. *JP2EA*, Vol. 5 No. 2, Des. 2019, 119 - 131. [Http://jurnal.fkip.unla.ac.id/index.php/jp2ea/article/329/309](http://jurnal.fkip.unla.ac.id/index.php/jp2ea/article/329/309),
- Yuliani. H., et.al. 2017. Keterampilan Berpikir Kreatif Pada Siswa Sekolah Menengah Di Palangka Raya Menggunakan Pendekatan Saintifik. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Keilmuan (JPFK)* Vol 3 No 1 Maret 2017, hal 48-56. [Http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/JPFK](http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/JPFK)