

Model *Project Based Learning*: Meningkatkan Kreativitas Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPA Di Kelas V

Wardah Mashfiya¹, Eva Luthfi Fakhru Ahsani²

¹Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

²Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Institut Agama Islam Negeri Kudus

e-mail: evaluthfi@iainkudus.com

ABSTRAK. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Penerapan Model *Project Based Learning* Untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPA Di Kelas V MI NU Tarsyidut Thullab Singocandi Kota Kudus. Penelitian ini merupakan jenis penelitian lapangan (*field research*) yang bersifat deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Adapun subyek penelitian ini adalah pendidik dan peserta didik kelas V MI NU Tarsyidut Thullab Singocandi Kota Kudus dengan jumlah 26 Peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi, wawancara dan dokumentasi. Data penelitian menggunakan teori menurut Kosasih langkah pembelajaran dengan model *project based learning* ada enam langkah yaitu: 1). Penentuan Proyek. 2). Perancangan langkah-langkah penyelesaian proyek. 3). Penyusunan jadwal pelaksanaan proyek. 4). Penyelesaian proyek. 5). Penyampaian hasil kegiatan. Bentuk penyampaiannya tergantung pada proyek yang dihasilkan siswa. 6). Evaluasi proses dan hasil kegiatan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa : 1). Penerapan metode *Project Based learning* dalam meningkatkan kreativitas belajar peserta didik di MI NU Tarsyidut Thullab Singocandi Kota Kudus dengan meminta mendesain perencanaan serta menentukan alat dan bahan yang digunakan. Dengan mengetahui kreativitas peserta didik dalam mendesain perencanaan serta menentukan alat dan bahan seperti wujud benda, anak di minta menyiapkan alat dan bahan serta merencanakan sebuah proyek. 2). Mengetahui kreativitas siswa dengan melihat empat aspek seperti *Fluency* (Kefasihan), *Flexibility* (Keluwesan, *Elaboration* (Keterperincian), *Originality* (Keaslian). Sehingga dapat dipastikan meningkatnya kreatifitas siswa. 3). Mengetahui bukti peningkatan seperti peserta didik dapat menyelesaikan proyek dengan baik sesuai dengan langkah-langkah dan mampu menyerap pelajaran lebih cepat tanggap dan mudah.

Kata kunci: *Model Project Based Learning, Kreativitas dan Mata Pelajaran IPA*

PENDAHULUAN

Penerapan Model *Project Based Learning* Untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPA Di Kelas V MI NU Tarsyidut Thullab Singocandi Kota Kudus

Upaya dalam meningkatkan kualitas pendidikan sangat tergantung dari munculnya sebuah gagasan pokok dan perilaku kreatif yang di lakukan oleh pihak pusat, daerah, maupun sekolah. Pandangan sementara pihak pihak pusat, daerah, maupun sekolah, pencapaian hasil belajar dapat dilihat dari lingkup sekolah seringkali mendapatkan kemampuan belajar yang dibawah rata-rata atau dapat disebut rendah, akan tetapi ditentukan oleh adanya guru yang kurang dapat memberikan lebih kreatif dalam pembelajaran sehingga kegiatan pembelajaran menjadi konstan, pasif, kurang menarik, kurang memberikan motivasi anak didik, kurang memberikan keaktifan bagi anak didik, dan pembelajaran menjadi kurang memberikan gairah, yang pada akhirnya menjadikan pencapaian kreativitas belajar peserta didik yang rendah (Agung, 2010). Berdasarkan

observasi yang peneliti lakukan di kelas V MI NU Tarsyidut Thullab Singocandi Kota Kudus. Adanya permasalahan dalam pembelajaran yang masih kurang kreatif dalam mata pelajaran IPA dalam menyelesaikan dan menjawab soal ujian harian. Ada beberapa anak didik yang belum dapat mempresentasikan dan menjawab latihan hariannya, dikarenakan beberapa anak didik kurang dapat memahami materi yang disampaikan guru. Disini dapat diketahui bahwa anak didik kurang kreatif dalam menerima proses belajar mengajar dan kurangnya inisiatif anak didik dalam menulis dan membuat catatan ketika guru memberi pertanyaan dan bertindak pasif.

Pembelajaran berkualitas dipengaruhi dari motivasi belajar anak didik dan kemampuan guru dalam menerapkan pembelajaran. Pembelajaran didukung oleh guru dapat memfasilitasi motivasi belajar tersebut akan menghasilkan pencapaian target keberhasilan. Tujuan belajar bisa dilihat melalui perubahan kemampuan dan sikap selama proses belajar. Keberhasilan belajar anak didik didukung oleh model pembelajaran yang sangat baik dan fasilitas yang digunakan dalam pembelajaran serta didukung kreativitas guru dalam mengajar, dari observasi yang peneliti lakukan di kelas V MI NU Tarsyidut Thullab Singocandi Kota Kudus. Adanya permasalahan dalam pembelajaran yang masih kurang kreatif dalam mata pelajaran IPA dalam menyelesaikan dan menjawab soal ujian harian. Ada beberapa anak didik yang belum dapat mempresentasikan dan menjawab latihan hariannya, dikarenakan beberapa anak didik kurang dapat memahami materi yang disampaikan guru. Disini dapat diketahui bahwa anak didik kurang kreatif dalam menerima proses belajar mengajar dan kurangnya inisiatif anak didik dalam menulis dan membuat catatan ketika guru memberi pertanyaan dan bertindak pasif.

Untuk hasil wawancara yang telah peneliti lakukan dengan guru kelas V MI NU Tarsyidut Thullab Singocandi Kota Kudus, ada juga faktor menyebabkan pemahaman materi rendah oleh anak didik dikarenakan pada saat guru melakukan kegiatan belajar mengajar di depan kelas masih ada anak didik yang tidak tertarik, tidak bisa duduk diam ketika dijelaskan, dan masih banyak anak didik yang bermain dan bergurau saat guru sedang menjelaskan materi di kelas. Adanya permasalahan di atas, diperlukan cara untuk mendorong kreativitas anak didik untuk membuat minatnya dalam pembelajaran. Salah satu model yang sesuai dengan permasalahan tersebut dapat digunakan dalam pembelajaran adalah model *Project Based Learning* dimana definisi dari model *Project Based Learning* adalah suatu model pembelajaran yang mengajak anak didik untuk membuat suatu proyek atau kegiatan yang menghasilkan suatu produk berdasarkan dari kreativitas sendiri. Fokus dalam pembelajaran tersebut terletak pada konsep-konsep inti dari suatu disiplin studi, melibatkan anak didik untuk memecahkan masalah dan kegiatan tugas-tugas yang lain, memberikan kesempatan kepada anak didik untuk mengonstruksi pemikirannya sendiri dan mencapai puncaknya menghasilkan produk yang nyata (Nugraha et al., 2018). Dengan menawarkan model pembelajaran *Project Based Learning* yang memungkinkan anak didik lebih aktif, berkomunikasi, memecahkan masalah, memberikan pengalaman dan pengetahuan kepada anak didik dalam mengorganisasi dan melaksanakan proyek, membuat suasana dan kondisi belajar menjadi menyenangkan dan bisa meningkatkan kreativitas belajar anak didik terhadap materi yang dipelajari sehingga menghasilkan suatu karya/produk. Adapun kelebihan dari model ini adalah melibatkan anak didik secara mandiri merefleksikan ide/gagasan. Penelitian ini relevan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Abdi Rizka Nugraha, dkk (2018) menyimpulkan bahwa dengan menerapkan model *Project Based Learning* (PJBL) bisa meningkatkan presentase kreativitas belajar kategori kelas cukup kreatif meningkat menjadi kategori kelas kreatif sehingga dengan model *Project Based Learning* (PJBL) bias meningkatkan kreativitas dan dapat hasil belajar IPA anak didik kelas 5 SD (Nugraha et al., 2018). Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Richard Adony Natty, dkk (2019) menyimpulkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) dikatakan berhasil dalam meningkatkan hasil belajar dan kreativitas belajar siswa sehingga akan didapatkan rasa percaya diri bertambah, motivasi belajar bertambah, toleransi, kerjasama serta pemahaman materi anak didik juga akan bertambah (Natty et al., 2019). Dengan penerapan model *Project Based Learning* pada mata pelajaran IPA di kelas V MI NU

Tarsyidut Thullab, kreativitas belajar anak didik dengan menggunakan model *Project Based Learning* pada mata pelajaran IPA, peningkatan kreativitas belajar anak didik dengan menggunakan model *Project Based Learning* pada mata pelajaran IPA di kelas V MI NU Tarsyidut Thullab dengan dapat diharapkan bisa memberikan kontribusi dalam mengembangkan ilmu belajar mengajar Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) dalam bidang studi penerapan model *Project Based Learning* untuk meningkatkan kreativitas belajar anak didik pada mata pelajaran Ipa di kelas V MI NU Tarsyidut Thullab Singocandi Kota Kudus. Rhosalia (2006) mengemukakan bahwa indikator kreativitas belajar pada anak didik digunakan untuk melihat sampai mana tingkat kreativitas pada masing-masing anak didik.

METODOLOGI

Peneliti menggunakan jenis penelitian lapangan (*field research*) yaitu bahwa peneliti melakukan pengamatan mengenai suatu keadaan ilmiah dan peneliti harus terjun langsung ke lapangan dan terlibat dengan partisipan setempat. Terlibat dengan partisipan setempat berarti peneliti turut merasakan apa yang dirasakan partisipan setempat dan sekaligus mendapatkan gambaran yang lebih komprehensif tentang situasi setempat (Semiawan, 2010). Penggunaan pendekatan kualitatif sebagai pendekatan penelitian karena peneliti melihat masalah yang diteliti dapat berkembang sesuai dengan kondisi dan situasi di lapangan. Peneliti juga berkeyakinan bahwa dengan pendekatan alamiah, peneliti akan menghasilkan informasi yang sangat kaya. Jadi, dipilihnya pendekatan kualitatif dalam penelitian karena peneliti berkeinginan memahami kasus yang terjadi di lokasi secara mendalam, menemukan makna yang mendalam terhadap suatu masalah yang dihadapi, yang tampak dalam bentuk data kualitatif baik berupa gambar, kata, maupun kejadian (Yususf, 2017). Dalam penelitian ini yang akan diteliti adalah Penerapan Model *Project Based Learning* Untuk Meningkatkan Kreativitas anak didik. Penelitian ini dilakukan di kelas V MI NU Tarsyidut Thullab yang beralamat di Jl.Mbah Surgi Candi Lor, Singocandi, Kecamatan Kota Kudus Kabupaten Kudus, Jawa Tengah 59314, Subyek penelitian ini adalah pendidik dan anak didik kelas V MI NU Tarsyidut Thullab dengan jumlah 26 anak didik, yang terdiri dari 10 anak didik laki – laki dan 16 anak didik perempuan. Pemilihan subyek penelitian ini berdasarkan hasil observasi pada pembelajaran IPA di MI NU Tarsyidut Thullab Singocandi Kota Kudus dan diketahui bahwa pendidik masih menggunakan metode konvensional atau metode ceramah.

Siswa sangat heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin, bakat, dan minat anak didik. Jika dilihat dari prestasi akademik, dapat dikategorikan bahwa kemampuan siswa terbagi antara kelompok siswa berkemampuan rendah, sedang, dan tinggi. Berdasarkan observasi diketahui bahwa banyak siswa yang belum aktif dalam mengikuti pembelajaran. Penelitian ini fokus pada kreativitas belajar IPA anak didik kelas V pada materi perubahan wujud benda.

TEMUAN DAN DISKUSI

Model pembelajaran adalah suatu rangkain yang digunakan sebagai teori dasar pembelajaran didalam kelas atau pembelajaran dalam cara untuk menentukan Alat-alat pembelajaran termasuk di dalamnya Jurnal-jurnal, buku-buku, video pembelajaran, komputer, dan kurikulum (Trianto, 2009). Selanjutnya model pembelajaran mengarahkan kita untuk medesain pembelajaran sedemikian rupa yang akan digunakan dalam membantu anak didik untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Model pembelajaran mengarah pada model pendekatan yang akan digunakan dalam pembelajaran yang didalamnya memuat tahapan-tahapan pembelajaran, tujuan-tujuan pengajaran, lingkungan pembelajaran serta pembelajaran yang ada di dalam kelas. Tahapan tersebut sesuai

dengan pendapat yang dikemukakan oleh Joyce (1992) bahwa *“Each Model Guides Us As We Design Instruction To Help Students Achieve Various Objectives”*. Yang artinya untuk memberikan bantuan anak didik dalam mencapai suatu tujuan pembelajaran dibutuhkan suatu rancangan model pembelajaran yang akan digunakan (Trianto, 2015).

Dengan berbagai pendapat tersebut peneliti dapat menyimpulkan bahwa model pembelajaran yang digunakan untuk membantu anak didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Thomas (1999) pembelajaran *PjBL* adalah Suatu model yang dengan melibatkan guru dengan mengolah pembelajaran di dalam kelas menggunakan media proyek. Dari hal tersebut guru tidak lagi menjadi pusat pembelajaran yang bersifat tradisional (Munawaroh et al., 2012).

Metode *PjBL* oleh *Buck Institute For Education* (BIE) dalam Trianto (2014) ialah suatu model pembelajaran dengan menyertakan anak didik untuk menyelesaikan masalah serta lebih mengekspresikan kreativitas yang memberikan peluang kepada anak didik untuk meningkatkan kreativitas anak didik (Surya et al., 2018). Menurut Hosnan (2014) *PjBL* ialah model pembelajaran dengan media proyek. Model *PjBL* memakai masalah sebagai langkah awal dalam memaparkan informasi baru yang berasal dari pengalaman dalam beraktivitas yang rasional. Dalam *PjBL* anak didik diminta menemukan sendiri dengan individu atau kelompok sehingga mendorong anak didik memiliki kemampuan yang mereka miliki sendiri. Dengan media pembelajaran, siswa dapat menerima dan memahami pembelajaran dengan baik (Maharani et al., 2023).

Dari penjelasan tersebut peneliti mengambil kesimpulan bahwa model *PjBL* adalah suatu model untuk mencetak kompetensi sikap, keterampilan, dan pengetahuan dengan melibatkan proyek sebagai sarana pembelajaran yang akan menghasilkan produk nyata. Model *PjBL* menekankan kepada anak didik pemecahan suatu *Based* dengan memakai kemampuan meneliti, menganalisis, hingga mempresentasikan suatu hasil proyek pembelajaran berdasarkan kehidupan yang kontekstual. Sedangkan Langkah dalam *PjBL* oleh Kosasih (2016) ialah 1) Anak didik menentukan aktivitas yang mereka buat sesuai dengan kebutuhannya. Langkah ini disebut penentuan proyek. 2) Dalam perancangan langkah dalam proyek meliputi fase awal dengan perancangan awal, fase melaksanakan dengan perancangan intinya dan fase akhir dengan tindak lanjut. 3) Dengan bimbingan guru kemudian anak didik menjadwalkan aktivitasnya disebut penyusunan jadwal. 4) Dalam langkah penyelesaian proyek, anak didik menyelesaikan perintah yang telah disusun sebelumnya. 5) Penyampaian hasil kegiatan dengan menyesuaikan proyek yang akan dihasilkan. 6) Guru dan anak didik melaksanakan refleksi aktivitas yang dilaksanakan disebut evaluasi proses dan hasil kegiatan (Hidayat, 2012).

Mengetahui sejauh mana tingkat kreativitas anak didik, maka ada empat jenis yang digunakan untuk melihat dan mengukur kreativitas anak didik ialah 1) *Fluency* (Kelancaran) Kelancaran adalah kemampuan anak didik dalam mengemukakan pemikirannya dengan cepat dan bagus. Seperti kemampuan dalam mengemukakan ide dengan cepat dan cermat. 2) *Flexibility* (Keluwesan) Keluwesan adalah kemampuan anak didik untuk menghasilkan pemikiran dengan membuatnya menjadi pemikiran yang bebas sehingga dapat meluas menjadi pemikiran serta leluasa melakukan bentuk melalui cara tertentu untuk memperbaiki cara permasalahan yang terpilih. 3) *Elaboration* (Keterperincian) Kelancaran adalah kemampuan untuk membuat suatu pemikiran baru dengan syarat pemikiran tersebut sama isinya dengan pemikiran yang digunakannya. Misalnya mengutip suatu ide biasa lalu dikembangkannya menjadi ide yang menarik. 4) *Originality* (Keaslian) Keaslian lawan kata dengan plagiasi, pemikiran-pemikiran muncul dari diri anak didik sendiri dan diakui hasil karya anak didik sendiri serta menggambarkan tentang kepribadian dan karakternya. karena itu, orang yang berfikir sendiri merupakan orang yang memiliki keaslian yang kuat (Marzuki Ahmad, 2022).

Menurut Guilford dan Torrance (19830) dan Evans (1991) mengemukakan bahwa indikator kreativitas Selanjutnya, Maulana (2016) berpendapat bahwa indikator kreativitas yakni kepekaan atau *sensitivity*, kelancaran atau *fluency*, keluwesan atau *flexibility*, keterperincian atau *elaboration*, keaslian atau *originality* (Maulana, 2017).

Untuk mengetahui data dalam upaya untuk meningkatkan kreativitas peserta didik dengan pembelajaran model *Project Based Learning* pada mata pelajaran IPA di kelas V MI NU Tarsyidut Thullab, maka dapat di paparkan tahapan sebagai berikut :

Penerapan

Penerapan merupakan sebuah proses yang digunakan dalam pembelajaran bagi peserta didik dan guru sedangkan Selanjutnya model pembelajaran mengarahkan kita untuk medesain pembelajaran sedemikian rupa yang akan digunakan dalam membantu anak didik untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Dalam model pembelajaran yang di sampaikan oleh beberapa guru yang berfokus pada teori, terkadang anak didik kurang memahami apa yang di sampaikan. peneliti memberikan system *project based learning* yang diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih lengkap kepada anak didik dengan cara teori dan praktek.

Dalam penerapan pembelajaran model *Project Based Learning* pada mata pelajaran IPA di kelas V MI NU Tarsyidut Thullab, guru menyampaikan langkah-langkah yang dilakukan untuk melaksanakan pembelajaran model *Project Based Learning* dengan melaksanakan pembelajaran enam kali pertemuan sebagai berikut 1) Penentuan Proyek (proyek perubahan wujud benda lilin), 2) Perancangan Langkah-Langkah Penyelesaian Proyek (perubahan wujud benda), 3) penyusunan jadal pelaksanaan proyek (perubahan wujud benda membeku menair meguap), 4) pelaksanaan proyek (Menyiapkan dan melaksanakan proyek perubahan wujud benda lilin), 5) Pembuatan Laporan dan Presentasi Hasil Proyek (Menyiapkan dan memmbuat laporan di presntasikan di depan kelas), 6) Evaluasi Proses dan Hasil Proyek (Menganalisa dan evaluasi proyek berupa perubahan wujud benda padat dan cair dengan hasil pelaksanaan proyek lilin). Dengan penerapan model *Project Based Learning* siswa terlibat aktif, dapat mengemukakan pendapatnya sendiri, lebih dapat berkreasi dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Model pembelajaran dapat mendorong siswa dalam pembelajaran yang menimbulkan keinginan kuat untuk mencapai tujuan pembelajaran (A'isah et al., 2023). Siswa juga menjadi lebih aktif dalam mengikuti pelajaran juga lebih berani dalam mengemukakan pendapat (Rahmasari, 2016).

Data Kreativitas

Kreativitas ialah kesanggupan seseorang untuk menyajikan suatu produk yang membuatnya baik berupa komposisi, produk atau gagasan. Hasilnya bukan hanya perangkuman dan berupa kegiatan imajinasi dan sintesis pemikiran, dapat berupa informasi baru yang diperoleh dari informasi sebelumnya, produk harus menentukan tujuan dan maksudnya, dan dapat berupa karya seni, karya ilmiah, kesusasteraan, atau suatu metodologi.

Dengan adanya penerapan pembelajaran model *Project Based Learning* pada mata pelajaran IPA di kelas V salah satu proyek berupa perubahan wujud benda lilin warna dengan dengan langkah-langkah penentuan proyek, penentuan kelompok, pelaksanaan proyek, uji proyek, pelaporan dan presentasi. Hal itu dapat menjadi bahan acuan yang menjadikan peningkatan kreatifitas anak didik.

Berdasarkan data yang diperoleh dapat dilihat kreativitas anak didik dari jumlah anak didik 26 dalam pelajaran IPA sebagai berikut :

Table 1.1 Presentase

No	Nilai Perkembangan	Keterangan	Jumlah Peserta didik	Presentase
1	75-100	SK	4	15%
2	55- 74	K	6	23%
3	20-54	KK	16	62%
Total		40	26	100%

Keterangan : Rentan Nilai (Fajriah & Asiskawati, 2015):
 SK : Sangat Kreatif Nilai ≥ 75
 K : Kreatif $55 \leq \text{Nilai} < 74$

KK : Kurang Kreatif Nilai < 54

Dari tabel tersebut dapat diperoleh dalam penerapan pembelajaran Model *Project Based Learning* bahwa dari 26 anak didik di kelas V dalam pelajaran IPA . Terdapat 4 (15%) anak didik memperoleh interval nilai 75-100 atau berada dalam kategori sangat kreatif, dalam hal ini anak didik yang mendapatkan interval nilai 75-100 pada dasarnya mempunyai kecakapan dan kreativeitas yang lebih dibandiegkang anak didik yang lainnya karena anak didik tersebut sudah mampu menguasai dan mengikuti materi yang telah disampaikan. 6 (23%) peserta didik memperoleh interval nilai 55-74 atau berada pada kategori kreatif, dalam hal ini anak didik yang berada di interval nilai 55-74 para anak didik mampu mengikuti namun masih perlu dievaluasi sehingga dapat memahami materi yang di samapaikan dan ada beberapa aspek langkah-langkah yang belum di kuasai. 16 (62%) anak didik memperoleh interval nilai 20- 54 atau berada dalam kategori kurang kreatif, dalam hal ini anak didik yang berada dalam interval nilai 20-54 para anak didik rata-rata belum mampu dan banyak yang belum dapat mengikuti langkah-langkah yang telah disampaikan sehingga belum bisa menguasai dan mengikuti materi yang di samapaikan oleh guru.

Dalam meningkatkan kreaktifitas anak didik dengan model *project based learning* dalam pembelajaran anak didik melakukan aktifitas dalam mengolah pembelajaran dengan menggunakan model *project based learning* dengan materi Perubahan Wujud Benda proyek Lilin.

Setelah mengetahui rendahnya nilai kreativitas anak dapat dilta dari pengaruh yang dapat mempengaruhi kreativitas anak yaitu : Peran orang tua/keluarga dengan analisa a) Kebebasan. Orang tua yang menerapkan kebebasan kepada anaknya akan menjadikan anak tersebut kreatif. Mereka tidak khawatir dengan apa yang dilakukan anak, tidak membatasi kegiatan yang dilakukan, tidak menuntut anak untuk mengikuti kehendak mereka, b) *Respect*. Anak-anak yang kreatif dalam hal ini biasanya mempunyai orang tua yang percaya akan mereka dan mendukung mereka, dan menghargai keistimewaan anak. Secara alamiah anak-anak ini berkembang dalam suatu kepercayaan diri dan berani menjalankan sesuatu yang asli. c) kedekatan emosional yang sedang. Kreativitas dapat di dapatkan dalam kedekatan emosional sehingga dapat melakukan hal apapun dengan tulus dan senang hati, d) prestasi bukan angka Sesorang yang kreatif memiliki orang tua yang selalu mendukung prestasi anak, keluarga yang baik selalu memberi semangat setiap aktivitas yang anak lakukan guna untuk menghasilkan karya dengan sebaik-baiknya. Orang tua yang baik tidak menekankan anak untuk mendapatkan nilai dan angka yang baik dalam proses belajar mereka. Bagi orang tua seperti itu, angka yang baik kurang penting dan yang paling penting adalah kejujuran pada anak, e) keluarga kreatif, aktif dan mandiri. sifat keluarga akan sangat dianut oleh anaknya, keluarga yang yakin dengan diri sendiri akan sangat penting menjadi peran utama bagi anak. keluarga yang seperti itu akan memiliki sifat mampu dan memunyai banyak keinginan di dalam maupun di luar ruangan, f) Mengakui kreativitas. Sebagai keluarga yang kreatif anak juga harus didorong untuk melaksanakan suatu kegiatan yang kreatif.

Peran Guru dengan menggunakan cra belajar seperti : a) Penilaian. Guru dalam penilaian melakukan yang pertama memberikan umpan balik. Kedua, melibatkan anak didik untuk menilai apa sudah dikerjakan sehingga anak didik, b) Hadiah. Setiap anak senang mendapatkan hadiah dan mereka akan melakukan apa saja untuk mendapatkan hadiah tersebut. Dengan lebih memberikan senyuman, memberikan tepuk tangan, kesempatan untuk memaparkan pekerjaan mandri, kata penghargaan dan pekerjaan lanjutan, d) Pilihan. Anak diberikan hak untuk memilih konsep dan membuat karyanya sendiri. Dalam pembelajaran *sains* anak dibolehkan memilih uji coba mana yang akan dilakukan. Anak melakukan satu cara tidak menjadikan kreativitasnya berkembang. Anak memerlukan tujuan arah, mereka memerlukan batasan untuk mengerjakan tugas.

Peningkatan Kreativitas

Dalam meningkatkan kreatifitas anak didik dengan model *project based learning* dalam pembelajaran Anak didik melakukan aktifitas dalam mengolah pembelajaran dengan menggunakan model *project based learning* dengan materi Perubahan Wujud Benda proyek Lilin di pada mata pelajaran IPA di kelas Lima V MI NU Tarsydot Tullab Singocandi Kudus. Mendapatkan hasil sebagai berikut :

Tabel 1.2 observasi peningkatan kreativitas

No	Interval Nilai	Tatap muka pertama		Tatap muka Kedua		Tatap muka Ketiga		Tatap muka Keempat		Tatap muka Kelima		Tatap muka Keenam	
		Jml	(%)	Jml	(%)	Jml	(%)	Jml	(%)	Jml	(%)	Jml	(%)
1	75-100	4	15%	4	15%	7	26%	10	38%	11	42%	16	61%
2	55-74	6	23%	12	46%	10	37%	10	38%	10	38%	6	23%
3	20-54	16	62%	10	39%	9	39%	6	24%	5	20%	4	12%
Total		26	100%	26	100%	26	100%	26	100%	26	100%	26	100%

Keterangan :

SK : Sangat Kreatif

K : Kreatif

KK : Kurang Kreatif

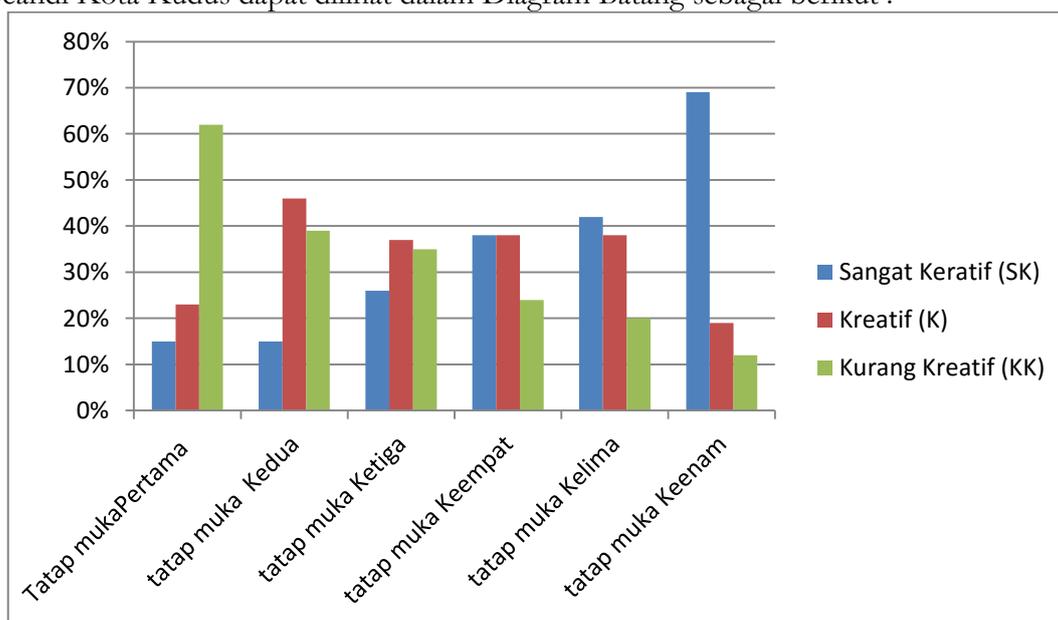
Rentan Nilai (Fajriah & Asiskawati, 2015):

Nilai ≥ 75

$55 \leq \text{Nilai} < 74$

Nilai < 54

Peningkatan Kreativitas Belajar Anak didik Di Kelas V MI NU Tarsydot Thullab Singocandi Kota Kudus dapat dilihat dalam Diagram Batang sebagai berikut :



Gambar 1.1 diagram peningkatan kreativitas siswa setiap pertemuan

Dari diagram batang di atas dapat diperoleh dalam penerapan pembelajaran model *project based learning* bahwa dari 26 anak didik di kelas V dalam pelajaran IPA di. Dalam pertemuan pertama terdapat 4 (15%) anak didik memperoleh interval nilai 75-100 atau berada dalam kategori sangat kreatif, 6 (23%) anak didik memperoleh interval nilai 55-74 atau berada pada kategori kreatif, 16 (62%) anak didik memperoleh interval nilai 20- 54 atau berda dalam kategori kurang kreatif. Pertemuan kedua 4 (15%) anak didik memperoleh interval nilai 75-100 atau berada dalam kategori sangat kreatif, 12 (46%) anak didik memperoleh interval nilai 55-74 atau berada pada kategori kreatif, 10 (39%) anak didik memperoleh interval nilai 20- 54 atau berada dalam kategori kurang kreatif. Pertemuan ketiga 7 (26%) anak didik memperoleh interval nilai 75-100 atau berada dalam kategori sangat kreatif, 10 (37%) anak didik memperoleh interval nilai 55-74 atau berada pada kategori kreatif, 9 (35%) anak didik memperoleh interval nilai 20- 54 atau berada dalam kategori kurang kreatif. Pertemuan keempat 10 (38%) anak didik memperoleh interval nilai

75-100 atau berada dalam kategori sangat kreatif, 10 (38%) anak didik memperoleh interval nilai 55-74 atau berada pada kategori kreatif, 6 (24%) anak didik memperoleh interval nilai 20- 54 atau berada dalam kategori kurang Kreatif. Pertemuan kelima 11 (42%) anak didik memperoleh interval nilai 75-100 atau berada dalam kategori sangat kreatif, 10 (38%) anak didik memperoleh interval nilai 55-74 atau berada pada kategori kreatif, 5 (20%) anak didik memperoleh interval nilai 20- 54 atau berada dalam kategori kurang kreatif. Pertemuan keenam 16 (61%) anak didik memperoleh interval nilai 75-100 atau berada dalam kategori sangat kreatif, 6 (23%) anak didik memperoleh interval nilai 55-74 atau berada pada kategori kreatif, 3 (12%) anak didik memperoleh interval nilai 20- 54 atau berada dalam kategori kurang kreatif. Sesuai dengan penelitian (Farida et al., 2018) bahwa melalui model PjBL dapat meningkatkan aktivitas belajar terpadu siswa hal ini terlihat pada rata-rata persentase aktivitas siswa secara klasikal. Hal ini sejalan (Setyorini, 2020) bahwa model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik khususnya mupel IPA Kelas. Dengan menggunakan model pembelajaran dan media berbasis proyek siswa lebih kreatif. Media pembelajaran yang sesuai yang dapat merangsang pemikiran siswa untuk berkembang secara inovatif serta kreatif (Ahsani et al., 2022).

KESIMPULAN

Penerapan model *Project Based Learning* di Madrasah Ibtidaiyah NU Tarsyidut Thullab mulai dilaksanakan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Kreativitas belajar anak didik dengan menggunakan model *Project Based Learning* pada mata pelajaran IPA di kelas V MI NU Tarsyidut Thullab Singocandi Kota Kudus dilakukan bertujuan mendapatkan data kreatifitas anak didik sebelum ditingkatkan dengan beberapa aspek pengamatan yaitu *Fluency* (Kefasihian) anak didik dapat menyampaikan ide dengan baik, *Flexibility* (Keluwesannya) anak didik dapat menghasilkan pemikiran yang bebas, *Elaboration* (Keterperincian) anak didik dapat menyusun ide dan diperluas menjadi ide yang lebih baik, *Originality* (Keaslian) anak didik dapat memberikan sebuah ide yang memang bersal dari pemikiran sendiri. Dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Anak didik melakukan aktifitas dalam mengolah pembelajaran dengan menggunakan model *project based learning* dengan materi Perubahan Wujud Benda proyek Lilin. Dengan melaksanakan proyek dengan tema perubahan wujud benda yaitu lilin dengan melaksanakan langkah-langkah dengan melakukan observasi selama enam kali pertemuan dalam pembelajaran Model *Project Based Learning* sehingga peneliti mendapatkan data peningkatan yaitu pertemuan pertama terdapat 4 (15%) anak didik memperoleh interval nilai 75-100 berada dalam kategori Sangat Kreatif, 6 (23%) anak didik memperoleh interval nilai 55-74 berada pada Kategori Kreatif, 16 (62%) anak didik memperoleh interval nilai 20- 54 atau berada dalam kategori kurang kreatif sampai pertemuan keenam Pertemuan keenam 16 (61%) anak didik memperoleh interval nilai 75-100 masuk dalam kategori Sangat Kreatif, 6 (23%) anak didik memperoleh interval nilai 55-74 masuk berada pada Kategori Kreatif, 3 (12%) anak didik memperoleh interval nilai 20- 54 masuk dalam kategori kurang kreatif. Dengan adanya data peningkatan tersebut peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran Model *PjBL* dipastikan mampu meningkatkan kreativitas siswa.

REFERENSI

- A'isah, K., Khamidah, A., & Ahsani, E. L. F. (2023). Penerapan Model Snowball Throwing dalam Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Pembelajaran IPS Kelas V. *Jurmia: Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 35–43.
- Agung, I. (2010). *Meningkatkan Kreativitas Pembelajaran Bagi Guru*. Bustari Buana Murni.
- Ahsani, E. L. F., Zuhaida, K., Putri, M. A., Jannah, A. F., & Arumdiyah, I. A. (2022). Pembuatan

- Power Point Sebagai Upaya Guru Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Fasilitas Di Bitc Bandung. *YASIN: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Budaya*, 2(1), 48–60. <https://doi.org/https://doi.org/10.36088/yasin.v2i1.182>
- Fajriah, N., & Asiskawati, E. (2015). Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Pembelajaran Matematika Menggunakan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik di SMP. *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 157–165. <https://doi.org/10.20527/edumat.v3i2.643>
- Farida, Fitria, Y., Saputri, L., & Syawir. (2018). Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Projek Based Learning (PjBL) di Kelas V SD Pembangunan UNP: Hasil Penugasan Dosen di Sekolah (PDS). *Prosiding Seminar Nasional Hibah Program Penugasan Dosen Ke Sekolah (PDS) Universitas Negeri Padang, November*, 89–95. <http://pdsunp.ppj.unp.ac.id/index.php/PDSUNP/article/view/14>
- Hidayat, A. (2012). *Menulis Narasi Kreatif*. Deeplublish.
- Maharani, T., Maesaroh, E., & Ahsani, E. L. F. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Audio Visual dan Peer Teaching Method (PTM) dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 6 di SD N 3 Baturejo. 5(2), 74–82.
- Marzuki Ahmad. (2022). *Pendidikan Matematika Realistik untuk Membelajarkan Kreativitas dan Komunikasi Matematika*. PT Nasya Expanding Magement.
- Maulana. (2017). *Konsep Dasar Matematika dan Pengembangan Kemampuan Berpikir Kritis-Kreatif*. UPI Sumedang Press.
- Munawaroh, R., Subali, B., & Sopyan, A. (2012). Penerapan Model Project Based Learning dan Kooperatif untuk Membangun Empat Pilar Pembelajaran Siswa SMP. *Upej*, 1(1), 33–37.
- Natty, R. A., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2019). Peningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Project Based Learning Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(4), 1082–1092. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i4.262>
- Nugraha, A. R., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Ipa Pada Siswa Kelas 5 SD Abdi. *Kalam Cendekia*, 6(4), 9–15.
- Rahmasari, R. (2016). Application of Problem Based Learning Model to Increase Science Learning Result of 4th Grade Student. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5, 3456–3465.
- Semiawan, D. R. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif*. Grafindo.
- Setyorini, E. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar IPA pada Siswa Di Sekolah Dasar Kelas V dengan Model Pembelajaran Project Based Learning (PBL) Berbantuan Google Meet. *Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series*, 3(3), 2314–2319. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- Surya, A. P., Relmasira, S. C., & Hardini, A. T. A. (2018). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING (PjBL) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DAN KREATIFITAS SISWA KELAS III SD NEGERI SIDOREJO LOR 01 SALATIGA. *Jurnal Pesona Dasar*, 6(1), 41–54. <https://doi.org/10.24815/pear.v6i1.10703>
- Trianto. (2009). *Mendesain Metode Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Kencana Prenada Media Group.
- Trianto. (2015). *Model Pembelajaran Terpadu*. Bumi Aksara.
- Yususf, M. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*. Kencana.