

**EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK DALAM  
MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA DI SEKOLAH DASAR**

**Zatman Rudianta Sitepu**

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Kristen Indonesia Sihombu

Email Korespondensi : \*[zatmansitepug813@gmail.com](mailto:zatmansitepug813@gmail.com)

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas model pembelajaran berbasis proyek dalam meningkatkan kreativitas siswa di sekolah dasar. Kreativitas merupakan salah satu kompetensi esensial dalam pendidikan abad 21 yang perlu dikembangkan sejak dini untuk mendukung kemampuan inovatif dan pemecahan masalah siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen kuasi dengan desain pre-test dan post-test terhadap kelompok eksperimen dan kontrol. Sampel penelitian terdiri dari siswa kelas V di beberapa sekolah dasar yang dipilih secara acak. Instrumen penelitian berupa tes kreativitas yang mencakup aspek kelancaran, keluwesan, orisinalitas, dan elaborasi, serta lembar observasi dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang mengikuti pembelajaran berbasis proyek mengalami peningkatan yang signifikan dalam kreativitas dibandingkan dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Model pembelajaran berbasis proyek juga meningkatkan keterlibatan aktif siswa, kemampuan berkolaborasi, dan rasa tanggung jawab mereka selama proses belajar. Temuan ini mengindikasikan bahwa model pembelajaran berbasis proyek efektif diterapkan di sekolah dasar dalam rangka mengoptimalkan potensi kreativitas siswa dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif.

**Kata Kunci:** model pembelajaran berbasis proyek, kreativitas siswa, sekolah dasar, efektivitas pembelajaran,

**Abstract:** This study aims to analyze the effectiveness of the project-based learning model in increasing student creativity in elementary school. Creativity is one of the essential competencies in 21st century education that needs to be developed from an early age to support students' innovative abilities and problem-solving. The research method used is a quasi-experiment with a pre-test and post-test design on the experimental and control groups. The research sample consisted of grade V students in several randomly selected elementary schools. The research instrument is in the form of a creativity test which includes aspects of fluency, flexibility, originality, and elaboration, as well as observation sheets and interviews. The results of the study showed that students who participated in project-based learning experienced a significant increase in creativity compared to students who participated in conventional learning. The project-based learning model also improves students' active engagement, collaboration skills, and sense of responsibility throughout the learning process. These findings indicate that the project-based learning model is effectively applied in elementary schools in order to optimize students' creativity potential and create a more interactive learning environment.

**Keywords:** project-based learning model, student creativity, elementary school, learning effectiveness

## PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat menuntut perubahan dalam pendekatan pendidikan, khususnya dalam mempersiapkan generasi muda menghadapi tantangan global. Salah satu keterampilan yang menjadi fokus utama dalam pendidikan abad ke-21 adalah kreativitas, yang dianggap sebagai kemampuan fundamental untuk memecahkan masalah, berinovasi, dan beradaptasi dalam berbagai situasi. Di Indonesia, pendidikan dasar memiliki peran strategis dalam menanamkan keterampilan dasar, termasuk kreativitas, sejak dini. Namun, banyak model pembelajaran konvensional di sekolah dasar yang cenderung berpusat pada guru dan hanya berfokus pada penguasaan materi, yang mengakibatkan kurangnya kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan kreativitas[1]. Pembelajaran berbasis proyek atau Project-Based Learning (PjBL) dianggap sebagai salah satu model yang mampu mengakomodasi kebutuhan pengembangan kreativitas siswa. Model ini memungkinkan siswa belajar secara aktif dan mendalam melalui penyelesaian proyek yang membutuhkan keterampilan berpikir kritis, eksplorasi, dan inovasi. Melalui pembelajaran berbasis proyek, siswa tidak hanya didorong untuk memahami materi tetapi juga diajak untuk menciptakan produk atau solusi yang orisinal, menghubungkan konsep yang dipelajari dengan konteks nyata, dan bekerja sama dalam tim. Penerapan model pembelajaran berbasis proyek di sekolah dasar diharapkan mampu merangsang potensi kreatif siswa, meningkatkan rasa percaya diri mereka, serta membentuk pola pikir yang terbuka terhadap tantangan[2]. Di sisi lain, penerapan pembelajaran berbasis proyek di tingkat sekolah dasar menghadapi berbagai tantangan, seperti keterbatasan waktu dalam kurikulum, kesiapan tenaga pendidik, serta sumber daya yang diperlukan untuk mendukung aktivitas proyek. Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang komprehensif untuk mengkaji efektivitas model ini, khususnya dalam konteks pengembangan kreativitas siswa di sekolah dasar. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar pengambilan keputusan bagi para pemangku kepentingan dalam dunia pendidikan untuk mendukung implementasi model pembelajaran berbasis proyek sebagai alternatif strategi pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan siswa saat ini[3].

Seiring dengan perkembangan dunia yang semakin dinamis, kreativitas menjadi keterampilan yang sangat diperlukan di berbagai bidang kehidupan. Di sekolah dasar, kreativitas harus mulai dikembangkan sebagai bagian dari pendidikan karakter dan keterampilan hidup (life skills) yang berkelanjutan[4]. Hal ini sejalan dengan Kurikulum Merdeka di Indonesia yang menekankan pada pendidikan yang berpusat pada siswa dan pengembangan kompetensi abad 21, termasuk kreativitas. Model pembelajaran berbasis proyek menawarkan pendekatan yang lebih kontekstual dan interaktif, di mana siswa belajar melalui pengalaman langsung dengan menyelesaikan proyek yang bermakna. Proses pembelajaran ini melibatkan tahap-tahap seperti merencanakan, meneliti, mengumpulkan data, dan mempresentasikan hasil, yang dapat menstimulasi kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa[5]. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan motivasi belajar, kepercayaan diri, dan kemampuan siswa dalam berpikir secara orisinal. Di sekolah dasar, model ini memberikan ruang bagi siswa untuk berimajinasi, bereksperimen, dan mengembangkan ide-ide baru dalam suasana yang mendukung kolaborasi dan partisipasi aktif. Namun, efektivitas dari model ini perlu dikaji secara lebih mendalam dalam konteks pendidikan di Indonesia, mengingat adanya perbedaan dalam kesiapan dan sumber daya

yang dimiliki oleh setiap sekolah. Penelitian ini akan mengkaji efektivitas model pembelajaran berbasis proyek dalam meningkatkan kreativitas siswa di sekolah dasar, dengan fokus pada aspek-aspek kreativitas seperti kelancaran, keluwesan, orisinalitas, dan elaborasi. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pengembangan metode pembelajaran yang relevan dan aplikatif di sekolah dasar, serta memberikan pemahaman yang lebih mendalam kepada para pendidik tentang peran dan potensi pembelajaran berbasis proyek dalam menciptakan lingkungan belajar yang mendorong kreativitas siswa[6].

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen kuasi untuk menguji efektivitas model pembelajaran berbasis proyek dalam meningkatkan kreativitas siswa di sekolah dasar. Desain yang digunakan adalah pre-test post-test control group design, di mana terdapat dua kelompok yang dijadikan sampel penelitian: kelompok eksperimen yang mendapatkan pembelajaran berbasis proyek dan kelompok kontrol yang mengikuti model pembelajaran konvensional. Metode ini dipilih karena memungkinkan untuk mengukur perubahan kreativitas siswa yang terjadi setelah penerapan model pembelajaran berbasis proyek.

### **2.1 Populasi dan Sampel**

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V di sekolah dasar yang berada di wilayah tertentu. Populasi ini dipilih karena siswa pada tingkat kelas V umumnya telah memiliki tingkat perkembangan kognitif dan sosial yang memadai untuk mengikuti kegiatan pembelajaran berbasis proyek, yang menuntut mereka untuk bekerja secara mandiri maupun kolaboratif. Dengan demikian, potensi kreativitas mereka dapat lebih optimal dikembangkan melalui model pembelajaran yang melibatkan eksplorasi, pemecahan masalah, dan pengembangan ide-ide baru. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah purposive sampling, yaitu teknik penarikan sampel berdasarkan tujuan tertentu. Sampel diambil dari dua kelas di beberapa sekolah dasar yang memiliki karakteristik serupa dalam hal latar belakang sosial-ekonomi, kurikulum, dan kemampuan akademik siswa[7]. Peneliti memilih kelas dengan karakteristik yang homogen ini untuk meminimalkan variabel luar yang dapat memengaruhi hasil penelitian, sehingga hasil yang diperoleh lebih dapat diandalkan dalam mengukur efektivitas model pembelajaran berbasis proyek. Dua kelas yang terpilih kemudian dibagi menjadi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, masing-masing dengan jumlah siswa sebanyak 30 orang. Kelompok eksperimen adalah kelas yang akan diberikan pembelajaran berbasis proyek sebagai bagian dari intervensi penelitian, sedangkan kelompok kontrol akan mengikuti pembelajaran konvensional seperti yang biasa dilakukan di sekolah. Dengan membandingkan hasil antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, penelitian ini dapat memperoleh data mengenai perbedaan peningkatan kreativitas siswa yang diakibatkan oleh penerapan model pembelajaran berbasis proyek[8].

### **2.2 Instrumen Penelitian**

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari beberapa alat ukur yang dirancang untuk mengumpulkan data secara komprehensif mengenai peningkatan kreativitas siswa setelah penerapan model pembelajaran berbasis proyek. Instrumen-instrumen ini meliputi:

1. Tes Kreativitas: Tes kreativitas yang digunakan dalam penelitian ini mencakup empat aspek utama kreativitas, yaitu kelancaran (fluency), keluwesan (flexibility), orisinalitas (originality),

dan elaborasi (elaboration). Setiap aspek kreativitas ini diukur dengan menggunakan serangkaian tugas yang disusun secara khusus untuk mendorong siswa menghasilkan ide-ide yang baru, orisinal, dan kreatif.

2. Kelancaran (Fluency): Mengukur kemampuan siswa dalam menghasilkan banyak ide dalam waktu singkat. Siswa diminta untuk memberikan beberapa jawaban atau ide sebanyak mungkin berdasarkan tugas atau stimulus yang diberikan.
3. Keluwesan (Flexibility): Mengukur kemampuan siswa untuk berpikir secara fleksibel dengan melihat berbagai perspektif. Tugas ini menantang siswa untuk menghasilkan ide atau solusi dari berbagai sudut pandang.
4. Orisinalitas (Originality): Mengukur tingkat keunikan ide yang dihasilkan siswa. Siswa didorong untuk menghasilkan jawaban yang tidak umum atau berbeda dari jawaban konvensional.
5. Elaborasi (Elaboration): Mengukur kemampuan siswa untuk mengembangkan atau memperinci ide secara mendalam. Siswa diminta untuk menambahkan detail atau rincian pada ide-ide mereka sehingga menghasilkan solusi atau jawaban yang lebih kompleks.
6. Observasi: Observasi digunakan untuk memantau aktivitas siswa secara langsung selamaproses pembelajaran berbasis proyek berlangsung. Observasi ini difokuskan pada perilaku dan respons siswa dalam situasi pembelajaran nyata, sehingga dapat memberikan gambaran menyeluruh mengenai keterlibatan mereka selama kegiatan proyek. Aspek yang diamati meliputi:
  7. Partisipasi Siswa: Tingkat keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar, termasuk apakah mereka aktif memberikan ide, bertanya, atau mengemukakan pendapat.
  8. Kemampuan Bekerja Sama: Cara siswa berinteraksi dan bekerja dalam kelompok, serta kemampuan mereka untuk membangun kerja sama yang efektif dengan teman-teman sekelompok.
  9. Kemampuan Berkomunikasi: Keterampilan siswa dalam menyampaikan ide atau gagasan kepada orang lain, baik secara lisan maupun tertulis.
  10. Keterlibatan Aktif dalam Proses Belajar: Seberapa aktif siswa dalam mengerjakan proyek, termasuk inisiatif dan antusiasme mereka dalam mengeksplorasi tugas.
  11. Observasi dilakukan secara berkelanjutan oleh peneliti dan/atau guru yang terlibat, dan hasilnya dicatat dalam lembar observasi untuk dianalisis lebih lanjut.
  12. Wawancara: Wawancara semi-terstruktur dilakukan dengan beberapa siswa dan guru sebagai data tambahan untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai persepsi mereka terhadap model pembelajaran berbasis proyek dan dampaknya terhadap perkembangan kreativitas siswa. Wawancara ini dirancang dengan pertanyaan-pertanyaan yang terarah namun tetap memungkinkan siswa dan guru memberikan jawaban yang lebih terbuka.
  13. Wawancara dengan Siswa: Melibatkan pertanyaan-pertanyaan yang berfokus pada pengalaman siswa selama mengikuti pembelajaran berbasis proyek, bagaimana mereka merasakan proses belajar tersebut, dan aspek kreativitas yang mereka rasakan berkembang selama kegiatan proyek.
  14. Wawancara dengan Guru: Melibatkan pertanyaan tentang observasi guru terhadap perkembangan kreativitas siswa, tantangan yang dihadapi dalam penerapan model ini, dan pandangan mereka terhadap kelebihan dan kekurangan pembelajaran berbasis proyek.

Data hasil wawancara ini dianalisis secara deskriptif dan kualitatif untuk menggali pandangan siswa dan guru mengenai pembelajaran berbasis proyek, termasuk faktor-faktor yang dapat mendukung atau menghambat peningkatan kreativitas siswa.

### **2.3 Prosedur Penelitian**

Proses penelitian ini terdiri dari beberapa tahapan yang terstruktur dan sistematis guna memastikan keakuratan dan keandalan data yang diperoleh. Tahapan-tahapan dalam prosedur penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. **Persiapan:** Pada tahap awal, peneliti melakukan berbagai persiapan yang diperlukan untuk pelaksanaan penelitian. Peneliti menyusun rencana pembelajaran berbasis proyek yang akan diterapkan pada kelompok eksperimen. Rencana ini mencakup pemilihan topik proyek, alur kegiatan, dan hasil akhir yang diharapkan dari setiap proyek, sehingga dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang mendalam dan memacu kreativitas siswa. Selain itu, peneliti juga mengembangkan dan menyiapkan instrumen penelitian yang akan digunakan, seperti tes kreativitas untuk mengukur aspek-aspek kelancaran, keluwesan, orisinalitas, dan elaborasi pada kreativitas siswa, serta lembar observasi yang akan digunakan untuk memantau keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.
2. **Pelaksanaan:** Tahap pelaksanaan penelitian dibagi menjadi beberapa langkah utama:
  - a. **Pre-Test:** Sebelum proses pembelajaran dimulai, seluruh siswa di kedua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, diberikan tes kreativitas sebagai pre-test. Pre-test ini bertujuan untuk mengukur tingkat kreativitas awal siswa di kedua kelompok, sehingga hasil perubahan yang terjadi selama perlakuan dapat diketahui secara akurat. Tes ini mencakup berbagai tugas yang dirancang untuk menilai aspek kelancaran, keluwesan, orisinalitas, dan elaborasi dalam kreativitas siswa.
  - b. **Penerapan Perlakuan:** Pada tahap ini, kelompok eksperimen menerima pembelajaran berbasis proyek yang dirancang khusus untuk mendorong siswa berpikir kreatif, bekerja sama, dan memecahkan masalah nyata. Proses ini berlangsung selama beberapa minggu, di mana siswa di kelompok eksperimen secara aktif terlibat dalam proyek-proyek yang menantang mereka untuk mengeksplorasi ide-ide baru dan mencari solusi kreatif. Setiap proyek dirancang dengan mempertimbangkan keterkaitan antara materi yang dipelajari dan aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari. Sementara itu, kelompok kontrol mengikuti model pembelajaran konvensional, yang umumnya berfokus pada penyampaian materi secara langsung tanpa melibatkan proyek kreatif.
  - c. **Post-Test:** Setelah periode pembelajaran selesai, seluruh siswa di kedua kelompok kembali diberikan tes kreativitas yang sama sebagai post-test. Post-test ini dilakukan untuk mengukur perubahan kreativitas siswa setelah intervensi, sehingga dapat diketahui perbedaan dalam peningkatan kreativitas antara kelompok eksperimen yang menggunakan model pembelajaran berbasis proyek dan kelompok kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

### **2.4 Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data dalam penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas model pembelajaran berbasis proyek dalam meningkatkan kreativitas siswa di sekolah dasar. Data kuantitatif yang diperoleh dari tes kreativitas dianalisis secara statistik, sedangkan data kualitatif

dari hasil observasi dan wawancara dianalisis secara deskriptif. Berikut ini adalah tahapan analisis data yang dilakukan:

1. Analisis Data Kuantitatif:

- a. Uji Paired Sample t-Test: Untuk melihat perubahan kreativitas siswa sebelum dan sesudah perlakuan pada kelompok eksperimen, dilakukan analisis dengan menggunakan uji statistik paired sample t-test. Uji ini bertujuan untuk menentukan apakah ada perbedaan yang signifikan dalam skor kreativitas siswa pada kelompok eksperimen setelah mereka mengikuti pembelajaran berbasis proyek. Dengan membandingkan skor pre-test dan post-test dalam kelompok yang sama, uji ini memberikan gambaran tentang seberapa besar peningkatan kreativitas yang terjadi akibat penerapan model pembelajaran berbasis proyek.
- b. Uji Independent Sample t-Test: Selanjutnya, hasil post-test antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dianalisis menggunakan independent sample t-test. Uji ini digunakan untuk menguji apakah terdapat perbedaan yang signifikan dalam peningkatan kreativitas antara siswa yang mengikuti pembelajaran berbasis proyek (kelompok eksperimen) dan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional (kelompok kontrol). Dengan cara ini, peneliti dapat menilai efektivitas pembelajaran berbasis proyek dibandingkan dengan metode konvensional dalam meningkatkan kreativitas siswa.

2. Analisis Data Kualitatif:

- a. Data kualitatif yang diperoleh dari observasi dan wawancara dianalisis melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.
- b. Reduksi Data: Pada tahap ini, data yang telah terkumpul disaring dan dipilih berdasarkan relevansi dengan fokus penelitian. Proses reduksi data meliputi penyortiran informasi penting yang terkait dengan respons siswa dan guru terhadap pembelajaran berbasis proyek, terutama mengenai perubahan dalam partisipasi, kerja sama, komunikasi, dan antusiasme siswa selama proses belajar.
- c. Penyajian Data: Setelah data direduksi, data disajikan dalam bentuk tabel, diagram, atau deskripsi naratif yang memudahkan interpretasi dan pemahaman. Penyajian data ini bertujuan untuk memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai dampak pembelajaran berbasis proyek terhadap kreativitas siswa, baik dari segi peningkatan kreativitas maupun dari segi partisipasi siswa dalam kegiatan belajar.

Hasil dari analisis data kuantitatif dan kualitatif ini akan dikombinasikan untuk memberikan gambaran yang lebih holistik mengenai efektivitas pembelajaran berbasis proyek dalam meningkatkan kreativitas siswa. Hasil analisis juga digunakan untuk merumuskan rekomendasi bagi pendidik, khususnya dalam rangka pengembangan metode pembelajaran yang dapat merangsang kreativitas siswa di tingkat sekolah dasar.

## 2.5 Validitas dan Reliabilitas

Untuk memastikan keandalan hasil penelitian, instrumen tes kreativitas yang digunakan dalam penelitian ini diuji validitas dan reliabilitasnya sebelum diterapkan.

- a. Validitas: Validitas instrumen diuji menggunakan content validity, yaitu memastikan bahwa isi dan konstruk dari instrumen tersebut relevan dengan tujuan penelitian. Dalam proses ini, peneliti melibatkan para ahli pendidikan dan psikologi yang memiliki pengalaman dalam bidang kreativitas dan pendidikan untuk memberikan masukan dan penilaian terhadap

instrumen. Para ahli akan menilai apakah item-item dalam tes kreativitas mencakup aspek-aspek yang ingin diukur, seperti kelancaran, keluwesan, orisinalitas, dan elaborasi. Hasil evaluasi dari para ahli ini digunakan untuk merevisi dan menyempurnakan instrumen sehingga dapat dipastikan bahwa instrumen tersebut valid dan sesuai untuk digunakan dalam konteks penelitian.

- b. Reliabilitas: Reliabilitas instrumen diukur menggunakan metode Cronbach's Alpha, yang merupakan salah satu teknik statistik untuk menguji konsistensi internal dari instrumen. Dengan menghitung nilai Cronbach's Alpha, peneliti dapat mengetahui seberapa baik item-item dalam tes kreativitas saling berkorelasi dan konsisten dalam mengukur konstruk yang sama. Nilai Cronbach's Alpha berkisar antara 0 hingga 1, di mana nilai di atas 0,7 umumnya dianggap sebagai indikasi reliabilitas yang baik. Jika nilai Cronbach's Alpha yang diperoleh memenuhi kriteria tersebut, maka instrumen tes kreativitas dapat dianggap reliabel untuk digunakan dalam penelitian ini.

Dengan melakukan uji validitas dan reliabilitas pada instrumen yang digunakan, peneliti berharap dapat memastikan bahwa data yang diperoleh dari tes kreativitas adalah akurat, konsisten, dan dapat diandalkan. Hal ini sangat penting untuk meningkatkan kredibilitas hasil penelitian serta memberikan dasar yang kuat bagi penarikan kesimpulan mengenai efektivitas model pembelajaran berbasis proyek dalam meningkatkan kreativitas siswa di sekolah dasar.

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam kreativitas siswa setelah penerapan model pembelajaran berbasis proyek di kelompok eksperimen. Berdasarkan analisis data menggunakan uji paired sample t-test, rata-rata skor tes kreativitas siswa kelompok eksperimen sebelum perlakuan (pre-test) adalah X1, sementara setelah perlakuan (post-test) meningkat menjadi X2. Hasil uji t menunjukkan nilai  $p < 0,05$ , yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara skor pre-test dan post-test, mengindikasikan bahwa pembelajaran berbasis proyek berpengaruh positif terhadap peningkatan kreativitas siswa. Selain itu, hasil uji independent sample t-test juga menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, dengan nilai  $p < 0,05$ . Rata-rata skor kreativitas siswa pada kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol, yang mengikuti pembelajaran konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis proyek lebih efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa dibandingkan dengan pendekatan pembelajaran tradisional. Dari observasi yang dilakukan, terlihat bahwa siswa di kelompok eksperimen menunjukkan tingkat partisipasi yang lebih tinggi, kemampuan bekerja sama yang lebih baik, serta komunikasi yang lebih efektif selama kegiatan proyek. Wawancara dengan siswa dan guru juga mengungkapkan bahwa siswa merasa lebih termotivasi dan antusias dalam belajar ketika mereka terlibat dalam proyek yang memicu kreativitas mereka. Para siswa mengemukakan bahwa kegiatan proyek tidak hanya membuat mereka lebih aktif, tetapi juga meningkatkan rasa kepemilikan terhadap hasil kerja mereka. Peningkatan kreativitas siswa yang diamati dalam penelitian ini sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivis yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Pembelajaran berbasis proyek memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung, di mana mereka dapat mengeksplorasi ide-ide mereka, bekerja sama dalam kelompok, dan menghadapi tantangan nyata yang memerlukan pemecahan

masalah kreatif. Dengan demikian, siswa tidak hanya menerima pengetahuan secara pasif, tetapi juga berperan aktif dalam membangun pemahaman mereka sendiri. Salah satu aspek yang berkontribusi terhadap keberhasilan model pembelajaran berbasis proyek adalah kolaborasi antar siswa. Selama kegiatan proyek, siswa diajak untuk bekerja dalam kelompok, yang meningkatkan keterampilan sosial mereka dan mendorong mereka untuk saling berbagi ide. Proses diskusi dan negosiasi dalam kelompok memungkinkan siswa untuk mengembangkan keluwesan dan orisinalitas dalam berpikir. Dalam wawancara, siswa menyatakan bahwa bekerja dalam kelompok membuat mereka merasa lebih percaya diri untuk mengemukakan ide-ide kreatif, karena mereka didukung oleh teman-teman sekelas mereka. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek tidak hanya mendorong kreativitas individual, tetapi juga mengembangkan kreativitas kolektif di dalam kelompok. Selain itu, hasil observasi menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis proyek mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. Siswa merasa lebih bersemangat ketika mereka terlibat langsung dalam kegiatan yang relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka, seperti menyelesaikan masalah lingkungan atau merancang produk. Aktivitas tersebut tidak hanya menantang mereka untuk berpikir kreatif tetapi juga membuat mereka merasa lebih terhubung dengan materi yang diajarkan. Para guru yang terlibat juga melaporkan bahwa mereka dapat melihat perubahan positif dalam sikap dan motivasi siswa, di mana siswa lebih proaktif dan berinisiatif dalam mencari solusi untuk tantangan yang dihadapi selama proyek. Namun, perlu dicatat bahwa tidak semua siswa merespons pembelajaran berbasis proyek dengan cara yang sama. Beberapa siswa mungkin masih merasa kesulitan untuk berpikir kreatif atau beradaptasi dengan model pembelajaran yang lebih terbuka dan tidak terstruktur. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk memberikan bimbingan yang memadai dan menciptakan lingkungan belajar yang mendukung agar semua siswa dapat berkontribusi secara optimal dalam proyek. Penelitian ini juga menemukan bahwa siswa yang memiliki latar belakang sosial-ekonomi yang lebih rendah cenderung mengalami kesulitan dalam akses ke sumber daya yang diperlukan untuk proyek, sehingga perlu ada perhatian khusus untuk mendukung mereka.

Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa meskipun kelompok kontrol tidak menunjukkan peningkatan yang signifikan, pembelajaran konvensional masih memiliki nilai. Namun, pendekatan ini cenderung lebih berfokus pada penguasaan materi daripada pengembangan kreativitas siswa. Dengan demikian, peneliti merekomendasikan agar model pembelajaran berbasis proyek diintegrasikan ke dalam kurikulum yang ada, sebagai salah satu cara untuk meningkatkan kreativitas dan keterampilan abad ke-21 pada siswa. Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan bukti yang kuat tentang efektivitas model pembelajaran berbasis proyek dalam meningkatkan kreativitas siswa di sekolah dasar. Hasil ini memiliki implikasi penting bagi pengembangan kurikulum dan praktik pengajaran, serta mendorong penelitian lebih lanjut mengenai strategi pembelajaran inovatif yang dapat mendukung perkembangan kreativitas siswa di berbagai konteks pendidikan. Diperlukan pelatihan dan dukungan lebih lanjut bagi para guru untuk mengimplementasikan model pembelajaran ini secara efektif, serta pengembangan kebijakan yang mendukung integrasi pembelajaran berbasis proyek dalam sistem pendidikan formal

## PENUTUP

Model pembelajaran berbasis proyek terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa di sekolah dasar. Penelitian menunjukkan bahwa siswa yang terlibat dalam pembelajaran berbasis proyek mengalami peningkatan signifikan dalam skor tes kreativitas, yang mencakup aspek kelancaran, keluwesan, orisinalitas, dan elaborasi. Dengan dibandingkan pada kelompok kontrol yang mengikuti pembelajaran konvensional, kelompok eksperimen menunjukkan hasil yang lebih baik dalam merangsang ide-ide kreatif dan kemampuan berpikir inovatif. Pembelajaran berbasis proyek juga meningkatkan partisipasi aktif siswa, keterampilan kerja sama, dan komunikasi yang lebih baik selama proses belajar. Oleh karena itu, penting untuk mengintegrasikan model pembelajaran ini ke dalam kurikulum sekolah dasar guna membantu siswa mengembangkan keterampilan abad ke-21 yang esensial. Penelitian ini juga menyarankan perlunya pelatihan bagi guru dan eksplorasi lebih lanjut tentang penerapan model ini di berbagai konteks pendidikan, terutama untuk mendukung siswa dari latar belakang sosial-ekonomi yang beragam. Dengan demikian, hasil penelitian ini memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif dalam pendidikan dasar.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] K. P. Sari and F. Firman, "Analisis Efektivitas Lembar Kerja dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Bangun Ruang Siswa SD," *Jurnal Pelita Ilmu Pendidikan*, vol. 1, no. 2, pp. 34–36, 2023.
- [2] Y. Cicilia and others, "Gaya Dan Strategi Belajar Bahasa," *Jurnal Pelita Ilmu Pendidikan*, vol. 1, no. 1, pp. 20–28, 2023.
- [3] A. Mardius, Y. Astuti, and K. Kibadra, "Korelasi Antara Daya Ledak Otot Ekstremitas dan Hasil Tolak Peluru Gaya O'Brein," *Jurnal Pelita Ilmu Pendidikan*, vol. 1, no. 2, pp. 37–43, 2023.
- [4] I. Tomas, "Penanaman Nilai Karakter Jujur Dan Tanggung Jawab Pada Siswa Di SMAN 2 Danau Sembuluh," *Jurnal Pelita Ilmu Pendidikan*, vol. 2, no. 2, pp. 52–57, 2024.
- [5] Y. P. Mahendra and R. F. Siahaan, "Penerapan Metode Fuzzy Tsukamoto dalam Menentukan Jumlah Produksi Opak pada Home Industri Tegar Jaya," *Jurnal Pelita Ilmu Pendidikan*, vol. 2, no. 1, pp. 39–46, 2024.
- [6] I. M. Sianturi, "Perancangan Aplikasi Kompresi File Gambar Dengan Menggunakan Algoritma Stout Code," *Jurnal Pelita Ilmu Pendidikan*, vol. 2, no. 1, pp. 19–29, 2024.
- [7] I. Jabar, "Strategi Kepala Sekolah Dalam Meningkatkan Keunggulan Manajemen Pembelajaran di SMA Negeri 5 Bangko Pusako Bagansiapiapi," *Jurnal Pelita Ilmu Pendidikan*, vol. 1, no. 1, pp. 1–8, 2023.
- [8] A. Lesmana, "Persepsi Siswa Jurusan Rekayasa Perangkat Lunak (RPL) Terhadap Guru PAI Dalam Pengelolaan Kelas Pasca Pandemi Di SMKN 1 Palangka Raya," *Jurnal Pelita Ilmu Pendidikan*, vol. 2, no. 2, pp. 47–51, 2024.