



Penerapan Pembelajaran Berbasis Proyek Untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Di Kelas IV Minu Hidayatul Muhtadiin

^aNurul Hidayati, ^bFauzi Fadliansyah

^aPendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP Universitas Terbuka

^bPendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP Universitas Primagraha

Corresponding Email: nurulhidayati.ngantru@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to increase creativity through the STEAM-PjBL model on the subject of My Region and Natural Resources in class IV MINU Hidayatul Muhtadiin for the 2023/2024 academic year. Classroom action research (PTK) was carried out with two learning cycles. The data collection method consists of creativity test sheets for science learning. The results of the research showed that students in cycle I obtained an average score of 70.67%, or in the sufficient category, and the average score of student learning outcomes during cycle II increased to 91.52%, or in the very good category. . Therefore, an increase of 20.85% from qualifications based on cycle I to cycle II is sufficient to meet the good criteria. This research was stopped after cycle II because the success indicators had been reached and the qualifications for completion were reached. The conclusion of this research is that the STEAM-based project-based learning (PjBL) model can increase students' creativity on the subject of My Region and Natural Resources in class IV MINU Hidayatul Muhtadiin.

Keywords: *Project Based Learning, Creativity, STEAM, Canva*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas melalui model STEAM-PjBL pada pokok bahasan Daerahku dan Keakayaan Alam di kelas IV MINU Hidayatul Muhtadiin Tahun Pelajaran 2023/2024. Penelitian tindakan kelas (PTK) dilakukan dengan dua siklus pembelajaran. Metode pengumpulan data terdiri dari lembar tes kreativitas untuk pembelajaran IPAS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peserta didik pada siklus I memperoleh skor rata-rata 70,67 %, atau berada pada kategori cukup, dan nilai rata-rata hasil belajar peserta didik selama siklus II meningkat menjadi 91,52 %, atau berada pada kategori sangat baik. Oleh karena itu, peningkatan sebesar 20,85% dari kulaifikasi berdasarkan siklus I ke siklus II cukup untuk memenuhi kriteria baik. Penelitian ini dihentikan setelah siklus II sebab indikator keberhasilan sudah terjangkau serta mencapai kualifikasi ketuntasan. Kesimpulan dari penelitian ini yakni model pembelajaran berbasis proyek (PjBL) berbasis STEAM dapat meningkatkan kreativitas peserta didik pada pokok bahasan Daerahku dan Kekayaan Alam di kelas IV MINU Hidayatul Muhtadiin.

Kata Kunci: *Project Based Learning, Kreativitas, STEAM, Canva*

PENDAHULUAN

Pendidikan masa lalu tentu jauh berbeda dari yang saat ini, karena pendidikan saat ini lebih canggih. Misalnya, peserta didik dapat dengan mudah mengakses pembelajaran online ketika smartphone Android dan internet mulai tersedia di Indonesia (Junedi dkk, 2020). Sekarang, peserta didik tidak hanya dapat belajar melalui buku, tetapi juga menggunakan smartphone untuk mendapatkan lebih banyak informasi. Peserta didik dapat menggunakan lebih banyak platform untuk belajar. Karena lebih banyak sumber yang tersedia, pencarian informasi mereka akan menjadi lebih beragam (Sabrina, 2021). Selain itu, Sabrina (2021) memaparkan dengan adanya teknologi digital adalah salah satu faktor yang menyebabkan kehidupan semakin berubah. Karena kemajuan ini berdampak pada kehidupan masyarakat, manusia harus dapat menggunakan teknologi dengan lebih bijak. Sit Masganti dkk berpendapat bahwa pendidikan kreatif sangat penting. Kreativitas dalam mendidik peserta didik sangat penting bagi dunia pendidikan, terutama pada masa globalisasi dimana terjadi persaingan di berbagai bidang. Kreativitas sangat penting untuk anak-anak, tidak terkecuali pada anak usia dini, karena memungkinkan mereka untuk menyampaikan pemikiran mereka melalui pengamatan, pertanyaan, komunikasi, dan menalar ke dalam karya. Kreativitas juga dapat meningkatkan kualitas hidup dan membantu menemukan solusi untuk keluar dari masalah (Hasanah dkk 2021). Hasil observasi awal di kelas IV MINU Hidayatul Mubtadiin pada saat pembelajaran IPAS dengan pokok materi Daerahku dan Kekayaan Alam berlangsung antara lain karena mediana tidak bervariasi dan metode pembelajarannya tidak bervariasi, siswa tidak termotivasi untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.

Untuk mengatasi masalah ini, guru harus mencari cara untuk meningkatkan kreativitas anak. Peneliti berusaha untuk meningkatkan kualitas pendidikan dengan melakukan perubahan pada pendidikan, mentransformasikan model pembelajaran konvensional menjadi pembelajaran yang mengupayakan kemampuan untuk berpikir kritis serta mendorong anak kreatif. Salah satu cara transformasi sistem pendidikan dapat dicapai yakni melalui Pendekatan STEAM, yang merupakan pendekatan pembelajaran yang membantu guru mengembangkan kreativitas. Pendekatan STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics) menggabungkan 5 disiplin ilmu antara lain Sains, Teknologi, Teknik, Seni, dan Matematika. Pembelajaran STEAM-PjBL menyatukan pendekatan STEAM dan metode pembelajaran berbasis proyek (Najamuddin dkk., 2022). Proses pembelajaran STEAM-PjBL dapat mengajarkan peserta didik berpikir kritis dan logis melalui kegiatan praktik untuk memecahkan masalah (Cahyani & Sulastri, 2021). Proses pembelajaran STEAM-PjBL perlu diterapkan dengan benar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Sintaks yang perlu dilakukan adalah sebagai berikut: refleksi, penelitian, penemuan, penggunaan, dan komunikasi (Adriyawati dkk., 2020). Peserta didik dan guru melakukan langkah-langkah STEAM-PjBL.

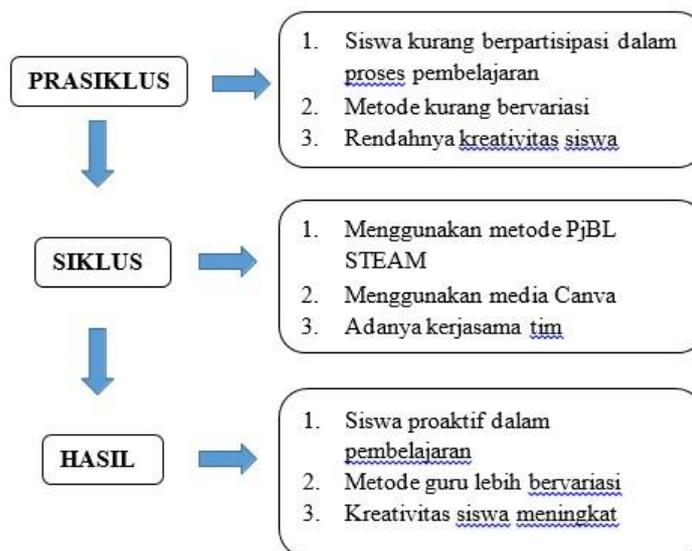
Tujuan pembelajaran IPAS, yang didukung oleh Canva dan menggunakan model pembelajaran berdasarkan proyek, adalah untuk meningkatkan kemampuan kreatif siswa. Model pembelajaran PjBL, yang dirancang sesuai dengan pendekatan STEAM, membantu peserta didik menghasilkan produk terintegrasi STEAM. Setiap langkah dari pendekatan pembelajaran ini akan mendorong peserta didik untuk meningkatkan keterampilan kreatif mereka. Oleh sebab itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk menentukan bagaimana kemampuan berpikir kreatif peserta didik MINU Hidayatul Mubtadiin dapat ditingkatkan melalui model pembelajaran PjBL-STEAM yang dibantu oleh Canva.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK adalah penelitian reflektif yang bertujuan untuk meningkatkan pembelajaran dan menyelesaikan masalah yang muncul selama proses pembelajaran serta meningkatkan efektivitas pembelajaran. Penelitiannya menggunakan siklus: perencanaan (planning), penerapan (implementing), pengamatan (observing), dan refleksi (Agustini et al., n.d.). Untuk melakukan penelitian tindakan kelas yang efektif, peneliti harus mempertimbangkan langkah-langkah tertentu yang akan mereka ikuti selama proses penelitian mereka.

Proses umum dalam penelitian tindakan kelas antara lain:

1. Identifikasi masalah;
2. Menyelidiki masalah dan menemukan penyebab utamanya;
3. mengembangkan ide pemecahan masalah untuk faktor penyebab utama tersebut dengan mengumpulkan data dan menafsirkannya, sehingga ide-ide tersebut dipertajam dan hipotesis tindakannya dibuat; dan
4. menentukan strategi pemecahan masalah.



Gambar 1 Prosedur Penelitian

Penelitian ini melibatkan peserta didik MINU Hidayatul Mubtadiin di kelas IV di Desa Ngantru, Kecamatan Ngantang, Kabupaten Malang, yang berisi 12 peserta didik laki-laki dan 12 peserta didik perempuan. Penelitian ini dilakukan melalui 2 siklus. Variabel penelitian ini adalah 1) Variabel input, yang mencakup kondisi kelas guru dan sistem pembelajaran peserta didik sebelum Penelitian Tindakan Kelas; 2) Variabel proses, yang mencakup kinerja guru dalam mengelola pembelajaran dengan menggunakan media Canva dan upaya mereka untuk membantu peserta didik menjadi lebih kreatif; dan 3) Variabel output, yang mencakup peningkatan kreativitas peserta didik yang ditunjukkan oleh peran guru yang berkurang dan aktifitas yang dilakukan oleh peserta didik. Data dikumpulkan melalui observasi dan tes; setelah itu, persentase digunakan untuk menganalisis deskripsi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Prasiklus

Pengambilan tindakan di dalam penelitian dengan melaksanakan atau melakukan prasiklus terlebih dahulu pada pembelajaran IPAS dengan materi Daerahku dan Kekayaan Alam pada kelas IV MINU Hidayatul Mubtadiin Desa Ngantru Kabupaten Malang. Pra siklus ini menunjukkan atau menunjukkan latar belakang masalah penelitian ini, yaitu rendahnya kreativitas peserta didik. Rendahnya kreativitas ini dapat dilihat dari variasi tugas yang dibuat peserta didik, kurangnya media yang di tampilkan oleh guru, peserta didik cenderung pasif saat belajar dan tidak tertarik untuk bertanya apa pun selama proses pembelajaran, kurangnya percaya diri peserta didik terhadap kemampuannya, semua itu terlihat pada saat peserta didik mengikuti proses pembelajaran berlangsung di dalam kelas sehingga peneliti menjadikan hal tersebut penguat agar penelitian ini dapat dilakukan.

Berikut merupakan rekapitulasi hasil tes prasiklus peserta didik kelas IV MINU Hidayatul Mubtadiin :

Tabel 1: Ringkasan Hasil Tes Berdasarkan Indikator Kreativitas Prasiklus

| No. | Indikator Kreativitas | Hasil Tes | Kriteria |
|------------------|-----------------------|----------------|--------------|
| 1 | Fleksibilitas | 41,67% | Tidak Tuntas |
| 2 | Originalitas | 37,50% | Tidak Tuntas |
| 3 | Elaborasi | 29,16 % | Tidak Tuntas |
| 4 | Fluency | 51,15% | Tidak Tuntas |
| Jumlah | | 162,48% | |
| Rata-rata | | 40,62% | |

Hasil tes kreativitas prasiklus kelas IV MINU Hidayatul Mubtadiin menunjukkan bahwa hanya 7 (29,16%) dari 24 peserta didik mencapai ketuntasan dengan KKM 75, sedangkan sisanya 17 (70,83%) tidak mencapai ketuntasan. Nilai rata-rata kelas adalah 40,62%, yang menunjukkan kemampuan yang rendah. Selanjutnya, ringkasan data hasil tes prasiklus dievaluasi dengan mempertimbangkan indikator kreativitas. Kesimpulannya adalah bahwa kreativitas belajar peserta didik masih rendah. Untuk dapat meningkatkan kreativitas peserta didik pada pertemuan berikutnya, peneliti akan menggunakan pendekatan STEAM-PjBL dengan bantuan aplikasi Canva.

Hasil Penelitian Siklus I

Pada tanggal 11 Mei 2024, 24 peserta didik di kelas IV MINU Hidayatul Mubtadiin menerima hasil penelitian Siklus I. Hasil tes diambil dari lembar jawaban peserta didik, dikoreksi dan dinilai, dan nilai rata-rata untuk setiap indikator kreativitas dihitung, seperti yang ditunjukkan dalam tabel 2.

Tabel 2. Ringkasan Hasil Tes Berdasarkan Indikator Kreativitas Siklus I

| No. | Indikator Kreativitas | Hasil Tes | Kriteria |
|------------------|-----------------------|-----------------|----------|
| 1 | Fleksibilitas | 68,98% | Baik |
| 2 | Originalitas | 64,24% | Baik |
| 3 | Elaborasi | 77,01% | Baik |
| 4 | Fluency | 72,45% | Baik |
| Jumlah | | 282,68 % | |
| Rata-rata | | 70,67 % | |

Hasil Penelitian Siklus II

Hasil penelitian Siklus II, yang mencakup lima soal esai, dibagikan kepada 24 peserta didik di kelas IV MINU Hidayatul Mubtadiin pada tanggal 18 Mei 2024. Ini dilakukan untuk menilai kreativitas peserta didik dalam menjawab soal-soal yang berkaitan dengan kearifan lokal. Selanjutnya, hasil tes dikumpulkan dalam bentuk lembar jawaban peserta didik untuk koreksi dan penilaian serta menghitung nilai rata-rata untuk setiap indikator kreativitas ditunjukkan pada tabel 3.

Tabel 3. Ringkasan Hasil Tes Berdasarkan Indikator Kreativitas Siklus II

| No. | Indikator Kreativitas | Hasil Tes | Kriteria |
|------------------|-----------------------|----------------|----------|
| 1 | Fleksibilitas | 92,44% | Baik |
| 2 | Originalitas | 94,01% | Baik |
| 3 | Elaborasi | 91,27% | Baik |
| 4 | Fluency | 88,36% | Baik |
| Jumlah | | 366,08% | |
| Rata-rata | | 91,52% | |

Berdasarkan keberhasilan siklus kedua, hasil belajar, aktivitas belajar, dan kinerja guru telah meningkat. Oleh sebab itu, penelitian disudahi pada siklus II. Menurut Budiman dkk. (2022), penelitian tindakan kelas disebut berhasil apabila hasil belajar peserta didik mencapai 80% dari kriteria ketuntasan maksimal. Berdasarkan data di atas, pendekatan pembelajaran STEAM-PjBL dapat membantu meningkatkan kreativitas peserta didik dalam siklus pembelajaran IPAS. Dapat dibuktikan dengan adanya

peningkatan persentase ketuntasan dari 63,09% menjadi 70,67% pada siklus I (terjadi peningkatan 7,58%) dan terus meningkat menjadi 91,52% pada siklus II (terjadi peningkatan 20,85%). Rekapitulasi Peningkatan hasil tes kreativitas prasiklus, siklus I dan siklus II ditampilkan oleh tabel 4.

Tabel 4. Ringkasan Hasil Tes Berdasarkan Indikator Penilaian

| No. | Indikator Kreativitas | Prasiklus | Siklus I | Siklus II | Peningkatan | Kriteria |
|-----|-----------------------|-----------------|----------------|----------------|---------------|----------|
| 1 | Fleksibilitas | 62,01 % | 68,98% | 92,44% | 23,46% | Baik |
| 2 | Originalitas | 70,67 % | 64,24% | 94,01% | 29,77% | Baik |
| 3 | Elaborasi | 51,01 % | 77,01% | 91,27% | 14,26% | Baik |
| 4 | Fluency | 68,67 % | 72,45% | 88,36% | 15,91% | Baik |
| | Jumlah | 252,36 % | 282,68% | 366,08% | 83,40% | |
| | Rata-rata | 63,09 % | 70,67% | 91,52% | | |

Peneliti menemukan, setelah melihat hasil kreativitas peserta didik pada siklus I dan siklus II, bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Canva dapat meningkatkan kreativitas peserta didik dalam belajar. Ini terutama berlaku untuk pelajaran IPAS dengan materi "Daerahku" dan "Kekayaan Alam" di kelas IV MINU Hidayatul Mubtadiin.

KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian terlaksana dengan baik dan menunjukkan peningkatan hasil belajar peserta didik selama pembelajaran. Rerata nilai hasil belajar peserta didik selama siklus I sebanyak 70,67%, atau berada pada kategori cukup, dan rerata hasil belajar peserta didik selama siklus II sebesar 91,52%, atau tergolong baik. Pada masa revolusi industri 4.0 abad ke-21, ilmu pengetahuan dan teknologi mengalami kemajuan yang signifikan dan kecepatan luar biasa. Sehingga menyebabkan tuntutan di dunia kerja yang membutuhkan berbagai keterampilan khusus. Salah satu dari empat keterampilan yang difokuskan untuk menghadapi tantangan di abad ke-21 adalah pemikiran kreatif. Ilmu pengetahuan alam dan sosial merupakan mata pelajaran yang kontekstual pada jenjang MI sehingga membutuhkan model pembelajaran yang dapat diimplementasikan langsung dalam kehidupan sehari-hari. Oleh sebab itu, model pembelajaran PjBL-STEAM dengan bantuan Canva dapat digunakan sebagai alternatif untuk meningkatkan kemampuan kreativitas peserta didik melalui pembelajaran IPAS. Materi IPAS yang dipelajari melalui PjBL-STEAM, seperti Daerahku dan Kekayaan Alam, cocok dengan STEAM. Dengan bantuan Canva, model pembelajaran PjBL-STEAM diharapkan dapat meningkatkan kreativitas peserta didik, sehingga generasi bangsa dapat menghadapi tantangan abad 21.

DAFTAR PUSTAKA

- Adriyawati, Utomo, E., Rahmawati, Y., & Mardiah, A. (2020). Steam-Project-Based Learning Integration To Improve Elementary School Students' Scientific Literacy On Alternative Energy Learning. *Universal Journal of Educational Research*, 8(5), 1863–1873.
- Agustini, A., Fadliansyah, F., Program, M., Pgsd, S., Keguruan, F., & Pendidikan, I. (n.d.). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Peserta Didik Melalui Pendekatan Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (Ctl) Pada Sampel Kelas Ii Uptd Sdn Campor 3 Kecamatan Geger Kabupaten Bangkalan*. 18, 62–70. <http://jurnal.amalinsani.org/index.php/sehran>
- Anjarwati, A., Qomariyah, R. S., Putri, M. K., & ... (2022). Integrasi Pendekatan STEAM-Project Based Learning (PjBL) Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas V SDN Sukabumi 2 Probolinggo. *Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)*, 1, 1031– 1038.
- Bistari, dkk. 2021. *Buku Pedoman Metode Berbasis Proyek*. Pontianak: Universitas Tanjungpura.

- Cahyani, G. P., & Sulastri, S. (2021). Pengaruh Project Based Learning dengan Pendekatan STEAM Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis pada Pembelajaran Online di SMK Negeri 12 Malang. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 9(3), 372–379.
- Dahri, Nuraeni. 2022. *Problem and Project Based Learning (PPjBL) Model Pembelajaran Abad 21*. Padang: CV Muharika Rumah Ilmiah.
- Dewi, A.I. dkk. 2024. Meningkatkan Kreativitas Siswa pada Mata Pelajaran SBdP dengan Menggunakan Model Project Based Learning (Pjbl) di Kelas IV SDN 4 Balaesang Tanjung. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*,7(1), 3121.
- Halimah, Leli & Iis Marwati. 2020. *Project Based Learning untuk Pembelajaran Abad 21*.
- Hasanah, Aas dkk. 2021. Penerapan Pendekatan STEAM dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 5(2).
- Junedi, B., Mahuda, I., & Kusuma, J. W. (2020). Optimalisasi keterampilan pembelajaran abad 21 dalam proses pembelajaran pada Guru MTs Massaratul Mut'allimin Banten. *Transformasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 16(1), 63–72.
- Juwairia, J., Koryati, D., Amrina, D. E., & Sintara, U. (2022). Meningkatkan Kreativitas Desain Flyer Digital Menggunakan Aplikasi Canva Melalui Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL). *Jurnal PROFIT: Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi*,9(1), 15-26.
- Lathifah. 2023. *CANVA Tool Desain Andalan Sejuta Umat*.Lombok Tengah: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia.
- Lestari, S. (2021). Pengembangan Orientasi Keterampilan Abad 21 pada Pembelajaran Fisika melalui Pembelajaran PjBL-STEAM Berbantuan Spectra-Plus.Ideguru: *Jurnal Karya Ilmiah Guru*,6(3), 272-279
- Maryati, Iyam. 2021. *Model Project Based Learning Modifikasi (Teori dan Implementasi dalam Peningkatan Statistis SMP/MTs)*. Purbalingga : CV. Eureka Media Aksara.
- Mu'miah. Iim Halimatul. 2021. *Studi Literatur: Pembelajaran Abad-21 Melalui Pendekatan Steam (Science, Technology, Engineering, Art, And Mathematics) Dalam Menyongsong Era Society 5.0*.
- Purwanto, Eko Sigit. 2023. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jawa Tengah: Eureka Media Aksara.
- Rajagukguk, Suryana. 2023. Penerapan Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa SD. *Elementary: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 3(1). Medan.
- Rosalina, M, & Herry Sanoto. 2023. Upaya Peningkatan Kreativitas Siswa dengan Model Project Based Learning Pelajaran Seni Rupa Kelas II di SD Negeri Pulutan 02. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(5).
- Rukminingsih, dkk. 202. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Erhaka Utama.
- Sabrina, R. 2021. *Manajemen Sumber Daya Manusia: Unggul, Kreatif, dan Inovatifdi Era Revolusi Industri 4.0*. *Jurnal Ilmiah Manajemen Dan Bisnis*, 22(2). Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
- Triatmini, dkk. 2024. Penerapan Metode Project Based Learning (Pjbl) pada Mata Pelajaran Sbdp Materi Kerajinan Cap dari Bahan Alam Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa SD
- Triprani, E. K. dkk. 2023. Implementasi Pembelajaran STEAM Berbasis PjBL Terhadap Kemampuan Problem Solving pada Materi Energi Alternatif di SD. Jawa Timur: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Wati, L. dkk. 2023. Inovasi Pembelajaran Model Project Based Learning sebagai Upaya Peningkatan Kreativitas Menggambar Komik Edukatif. *Jurnal Karya ilmiah Guru* 9(2). Dinas Dikpora Yogyakarta.
- Werdiningsih, D. dkk. 2021. *Pembelajaran Berbasis Proyek*. Jawa Timur: Malang.