

## MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF MELALUI MODEL *PROJECT BASED LEARNING* PADA SISWA KELAS IVC SD NEGERI CIPINANG MELAYU 01 KECAMATAN MAKASAR JAKARTA TIMUR

**Nur Faizah**

Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta  
Email: [nrfaizahh@gmail.com](mailto:nrfaizahh@gmail.com), HP:08569777778

**Abstract.** The aims of this research is to increase students' creative thinking ability through the application of Project Based Learning model in the subject of science. This research was conducted at the students of grade IVC, Public Elementary School of Cipinang Melayu 01, East Jakarta, in July-October 2018. The method of the classroom action research consist of 2 cycles with 4 activities: planning, action, observation, and reflection. The research results shows that the percentage of the data on cycle I, the students' creative thinking ability reach at 53,1%. On Cycle II, it indicates a significant reach at 78,1%. As for the monitoring data of the teacher's actions in learning with the Project Based Learning model, On cycle I reach a percentage at 80% and student's action monitoring data reach at 73%. On cycle II, the monitoring data of teacher and student actions reach at 100% and 93%. Therefore, it reached the expected target. This Project Based Learning model can increase the creative thinking ability. The conclusion of this research shows that creative thinking ability get increased after using Project Based Learning model.

**Keywords:** *Creative Thinking Ability, Science, Project Based Learning*

How to cite: 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. Jakarta: LPPM Universitas Indraprasta PGRI. <http://dx.doi.org/10.30998/prokaluni.v2i0.115>

### PENDAHULUAN

Proses perkembangan IPA dan teknologi dalam berbagai bidang kehidupan masyarakat menuntut cara pembelajaran yang dapat menyiapkan peserta didik untuk memahami IPA dan teknologi. Pembelajaran IPA diharapkan tidak hanya teoritis saja tetapi juga mengaitkan dengan permasalahan nyata yang terjadi di kehidupan, oleh karena itu dibutuhkan pengembangan kecakapan abad 21 seperti kemampuan berpikir dan kemampuan pemecahan masalah. Berbagai kemampuan berpikir tersebut merupakan suatu proses dan perilaku siswa yang diintegrasikan untuk mempelajari dan memahami konten materi pembelajaran. Salah satu kemampuan yang harus dimiliki tersebut adalah kemampuan berpikir kreatif.

Kemampuan berpikir kreatif merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang harus diberdayakan dalam pendidikan, karena merupakan komponen penting dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Berpikir kreatif merupakan salah satu kemampuan berpikir yang penting dan dibutuhkan siswa untuk menghadapi masalah dalam proses pembelajaran (Mahanal & Zubaedah, 2017). Berpikir kreatif merupakan kemampuan yang dibutuhkan untuk mendukung siswa dalam upaya menggali pemahaman suatu konsep. Coughlan dalam Mahanal

mengemukakan bahwa berpikir kreatif tidak hanya bermanfaat untuk memperkaya dan memperdalam pengalaman belajar, tetapi juga untuk memecah masalah dalam kehidupan sehari-hari dan mengambil keputusan (Mahanal & Zubaedah, 2017).

Kreativitas merupakan hasil dari berpikir kreatif. Lingkungan belajar sangat penting untuk mendukung kreativitas siswa. Chan dan Yuen menemukan bahwa pembelajaran berbasis gairah, kreasi, kolaborasi, dan atmosfer di mana gagasan dihargai dan kesalahan dipandang sebagai bagian penting dari proses merupakan pembelajaran yang mendukung kreativitas (Chan & Yuan, 2014). Dalam proses belajar, hubungan antara guru dan siswa, hubungan antarsiswa, dan keseluruhan suasana kelas memainkan peran penting dalam mendukung kreativitas. Suasana di mana siswa berkomunikasi dengan bebas, menerima dan mendiskusikan gagasan baru, saling percaya, dan mendukung pengambilan risiko merupakan lingkungan belajar ideal untuk mendukung kreativitas (Peterson & Harrison, 2005). Siswa yang belajar dalam atmosfer pendukung kreativitas telah terbukti memiliki kemampuan penalaran yang lebih tinggi, kemampuan berpikir yang lebih kuat, tingkat kepercayaan yang meningkat, peningkatan motivasi dan keterlibatan dalam pembelajaran, dan peningkatan pemikiran kritis dan kemampuan memecahkan masalah (Richardson & Mishra, 2017).

Berdasarkan hasil TIMSS (*Trends in International Mathematics and Science Study*) dan hasil PISA (*Programme for International Student Assessment*), kemampuan berpikir siswa Indonesia masih tergolong rendah, khususnya dalam bidang sains. Hasil TIMSS terbaru tahun 2015, literasi sains siswa Indonesia berada di peringkat ke 45 dari 48 negara peserta dengan skor rata-rata 397. Kondisi yang tak jauh berbeda terlihat dari hasil PISA terbaru tahun 2015, literasi sains siswa Indonesia berada pada peringkat ke 62 dari 70 negara peserta dengan skor 403, walaupun meningkat dari tahun sebelumnya tetapi skor tersebut masih di bawah skor rata-rata negara OECD (*Organisation for Economic Cooperation and Development*) yaitu 493 (Sarnapi, 2018). Hasil studi TIMSS dan PISA menunjukkan bahwa kemampuan berpikir siswa masih rendah. Siswa belum memiliki kemampuan untuk menjadi pemikir yang kreatif dan pemecah masalah.

Hasil studi yang dilakukan oleh Mursidik menjelaskan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa kategori tinggi sudah baik, akan tetapi siswa yang termasuk ke dalam kategori sedang dan rendah masih harus mendapatkan pembinaan dalam kemampuan berpikir kreatif (Mursidik & Samsiyah, 2015). Kondisi ini terlihat di SDN Cipinang Melayu 01 Jakarta Timur, berdasarkan hasil pengamatan yang peneliti lakukan di kelas IVC SDN Cipinang Melayu 01 Jakarta Timur dalam kegiatan berdiskusi hanya siswa kategori tinggi saja yang aktif dalam kegiatan berdiskusi, sedangkan siswa lainnya pasif dan tidak mampu mengajukan pertanyaan dan gagasan yang beragam. Selain itu, siswa masih kesulitan jika diminta untuk membuat kesimpulan dari kegiatan diskusi yang telah dilakukan. Selanjutnya, siswa juga masih kesulitan jika dihadapkan dengan soal yang memerlukan kemampuan berpikir kreatif yaitu soal yang membutuhkan jawaban berupa gagasan/ide-ide.

Menyadari akan pentingnya kemampuan berpikir kreatif, maka diperlukan upaya perbaikan dan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa, di antaranya melakukan inovasi dalam pembelajaran menggunakan model pembelajaran yang sesuai agar siswa dapat berlatih menggunakan kemampuannya dalam berpikir kreatif. Permasalahan tersebut dapat diatasi melalui proses pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Belajar akan bermakna bagi siswa apabila mereka aktif dengan berbagai cara untuk mengkonstruksi atau membangun sendiri pengetahuannya. Karena itu, pemilihan model pembelajaran menjadi sangat penting dan harus disesuaikan dengan kemampuan berpikir siswa. Salah satu model yang dapat digunakan adalah model *Project Based Learning*.

*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 (Trianto, 2010). Dari pengertian tersebut dapat diketahui bahwa model pembelajaran PjBL mampu mendorong dan membimbing siswa untuk dapat berpikir kreatif dalam memecahkan masalah, kreatifitas siswa pun semakin berkembang didukung oleh rasa ingin tahu siswa untuk mendapatkan informasi lebih.

Langkah-langkah pembelajaran dalam *Project Based Learning* sebagaimana dikembangkan oleh *The George Lucas Educational Foundation* terdiri dari: 1) *start with the essential question*; 2) *design a plan for the project*; 3) *create a schedule*; 4) *monitor the students and the progress of the project*; 5) *assess the outcome*; dan 6) *evaluate the experience* (Wajdi, 2017). *Start with the essential question*, pembelajaran dimulai dengan pertanyaan esensial, yaitu pertanyaan yang dapat memberi penugasan siswa dalam melakukan suatu aktivitas. *Design a plan for the project*, perencanaan dilakukan secara kolaboratif antara guru dan siswa. *Create a schedule*, guru dan siswa secara kolaboratif menyusun jadwal aktifitas dalam menyelesaikan proyek. *Monitor the students and the progress of the project*, guru bertanggungjawab untuk melakukan monitor terhadap aktifitas siswa selama menyelesaikan proyek. Untuk mempermudah proses monitoring, dibuat sebuah rubrik yang dapat merekam keseluruhan aktivitas yang penting. *Assess the outcome*, penilaian dilakukan untuk membantu guru dalam mengukur ketercapaian standar, berperan dalam mengevaluasi kemajuan masing-masing siswa, memberi umpan balik tentang tingkat pemahaman yang sudah dicapai siswa, membantu guru dalam menyusun strategi pembelajaran berikutnya. *Evaluate the experience*, pada akhir pembelajaran, guru dan siswa melakukan refleksi terhadap aktifitas dan hasil proyek yang sudah dilakukan. Proses refleksi dilakukan baik secara individu maupun kelompok. Guru dan siswa mengembangkan diskusi dalam rangka memperbaiki kinerja selama pembelajaran, sehingga pada akhirnya ditemukan suatu temuan baru untuk menjawab permasalahan yang diajukan pada tahap pertama pembelajaran.

## METODE

Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas menurut Arikunto adalah suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama (Arikunto, 2006). Penelitian Tindakan Kelas merupakan penelitian dalam bidang sosial yang menggunakan refleksi diri sebagai metode utama, dilakukan oleh orang yang terlibat didalamnya serta bertujuan untuk melakukan perbaikan dalam berbagai aspek. Penelitian Tindakan Kelas di sini adalah penelitian tindakan yang dilakukan dengan tujuan untuk memperbaiki mutu proses pembelajaran di kelas dengan fokus pada proses belajar di kelas. Guru sebagai peneliti bekerja sama secara kolaboratif dengan rekan sejawat dalam kegiatan mendiagnosis masalah, menyusun usulan, melaksanakan penelitian, menganalisa data, dan menyeminarkan hasil. Model proses yang digunakan adalah model proses siklus (putaran/spiral) yaitu dari model putaran ke putaran atau dari siklus ke siklus dengan pencapaian tujuan meningkat dari satu siklus yang satu ke siklus selanjutnya hingga mencapai skor kategori kemampuan berpikir kreatif.

Desain intervensi tindakan/rancangan siklus menggunakan model Kemmis dan Mc.Taggart. Model ini menekankan pentingnya kolaborasi dan partisipasi yang bersifat demokratis sehingga apabila pada awal pelaksanaan tindakan ditemukan adanya kekurangan maka perencanaan dan pelaksanaan tindakan perbaikan masih dapat dilanjutkan pada siklus berikutnya. Dalam satu siklus terdiri dari empat tahapan meliputi tahap perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Setelah refleksi dilanjutkan dengan perencanaan kembali (*replanning*), atau revisi terhadap implementasi siklus berikutnya. Selanjutnya berdasarkan perencanaan ulang dilaksanakan dalam bentuk siklus tersendiri, untuk selanjutnya satu siklus berikutnya sehingga PTK dapat dilakukan beberapa kali siklus. Penelitian

akan dilaksanakan dalam dua siklus, namun, bila dalam kegiatan yang telah direncanakan belum berhasil, siklus akan ditambahkan dengan memperbaiki perencanaan awal dan pemecahan masalah berdasarkan masalah yang ada pada siklus sebelumnya, demikian seterusnya sampai terjadi peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Pencapaian keberhasilan dari setiap tindakan yang dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran IPA di kelas IVC SDN Cipinang Melayu 01 Kecamatan Makasar Jakarta Timur dengan menggunakan model *Project Based Learning* ditentukan melalui: 1) proses saat berlangsungnya kegiatan pembelajaran, apakah sesuai dengan perencanaan dan berlangsung sesuai dengan bentuk kegiatan yang telah dirancang; 2) melalui ketercapaian skor pemantau tindakan guru dan siswa minimal tercapai 90%; dan 3) melalui ketercapaian hasil tes kemampuan berpikir kreatif IPA dengan nilai  $\geq 73$  dari 75% jumlah seluruh siswa.

Teknik pengumpulan data untuk mendapatkan data penelitian menggunakan cara: 1) pengisian soal essay oleh siswa untuk mengumpulkan data variabel kemampuan berpikir kreatif; 2) observasi dengan lembar pengamatan untuk mengumpulkan data variabel model *Project Based Learning*; 3) mendokumentasikan kegiatan dengan foto untuk pelaksanaan peningkatan kemampuan berpikir kreatif dengan model *Project Based Learning*.

Sumber data dalam penelitian ini adalah peneliti langsung dan siswa kelas IVC SDN Cipinang Melayu 01 Kecamatan Makasar Jakarta Timur. Sumber data dalam penelitian ini ada dua yaitu: (1) sumber data pemantau tindakan dengan model *Project Based Learning* yaitu data pemantau tindakan guru dan siswa; (2) sumber data penelitian berupa hasil kemampuan berpikir kreatif dalam pembelajaran IPA dari siswa kelas IV SDN Cipinang Melayu 01 Kecamatan Makasar Jakarta Timur berupa pengisian soal essay.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data tentang peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa dengan menggunakan model *Project Based Learning*, maka ada dua data yang diperlukan yaitu data kemampuan berpikir kreatif dan data tentang pelaksanaan penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning*.

Berikut ini adalah tabel kisi-kisi instrumen kemampuan berpikir kreatif dalam pembelajaran IPA kelas IV SD:

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Kemampuan Berpikir Kreatif

No.	Dimensi	Indikator	Butir Nomor	Jumlah
1.	Berpikir Lancar	Mencetuskan banyak gagasan, jawaban dan penyelesaian masalah	1	1
2.	Berpikir Luwes	Menghasilkan gagasan atau jawaban yang bervariasi	2	1
		Mencari banyak alternatif atau arah yang berbeda	3	1
3.	Berpikir Orisinal	Mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik	4	1
4.	Berpikir terperinci	Mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk	5	1
<b>Jumlah</b>				<b>5</b>

$$\text{Nilai Perolehan} = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Rata-rata nilai} = \frac{\text{Jumlah total nilai akhir}}{\text{jumlah total siswa}} \times 100\%$$

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Pemantau Tindakan Guru dan Siswa Melalui Model *Project Based Learning*

DIMENSI	INDIKATOR		NOMOR BUTIR AKTIVITAS		JUMLAH
	GURU	SISWA	GURU	SISWA	
1. Membuka pelajaran dengan suatu pertanyaan menantang	a. Memberikan pertanyaan yang menggiring siswa pada konteks pembelajaran berbasis proyek	a. Menjawab pertanyaan menantang dari guru	1, 2	1, 2	4
	b. Memberikan tugas kepada siswa untuk melakukan sebuah aktifitas yang terkontrol.	B. Membuat perencanaan aktifitas yang akan dilakukan.	3	3	2
2. Perencanaan proyek	c. Membimbing siswa dalam menyusun perencanaan proyek	c. Menyusun perencanaan proyek yang akan dikerjakan.	4, 5	4, 5	4
3. Menyusun jadwal aktivitas	d. Memberikan pengarahan dengan memberikan contoh jadwal kegiatan yang pernah ada	d. Membuat sebuah jadwal kegiatan yang akan dilakukan berdasarkan perencanaan aktifitas-aktifitas yang akan dilakukan.	6	6	2
4. Mengawasi jalannya proyek	e. Memfasilitasi siswa pada setiap proses	e. Memilih perannya masing-masing dengan tidak mengesampingkan kepentingan kelompok.	7, 8, 9, 10	7, 8,9, 10	8

DIMENSI	INDIKATOR		NOMOR BUTIR AKTIVITAS		JUMLAH
	GURU	SISWA	GURU	SISWA	
5. Penilaian terhadap produk yang dihasilkan	f. Memberi umpan balik tentang tingkat pemahaman yang sudah dicapai oleh peserta didik	f. Mempresentasikan produknya di depan kelompok lain secara bergantian.	11, 12	11, 12	4
6. Evaluasi proyek	g. Melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah dijalankan.	g. Mengungkapkan perasaannya dan pengalaman baru yang mereka peroleh	13, 14, 15	13, 14, 15	6

**Jumlah Nilai :**

Untuk no 1 – 15

: Pernyataan Ya = 1

: Pernyataan Tidak = 0

**Jumlah Total Nilai = 15**

Prosentase =  $\frac{\text{Jumlah nilai yang diperoleh}}{\text{Jumlah total nilai}} \times 100\%$

Jumlah total nilai

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

*Hasil*

Target yang dicapai dalam penelitian ini adalah 75% dari jumlah siswa kelas IVC SDN Cipinang Melayu 01 Kecamatan Makasar Jakarta Timur mencapai nilai minimal yang ditetapkan oleh peneliti yaitu  $\geq 73$ . Sebelum melakukan tindakan, peneliti memberi soal pre test kemampuan berpikir kreatif. Hasil *pretest* menunjukkan hanya 37,5% siswa yang mencapai nilai minimal, maka peneliti melakukan penelitian dengan melaksanakan pembelajaran menggunakan langkah-langkah dalam model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL). Peneliti akan melakukan tindakan selama dua kali pertemuan pada siklus I.

Hasil *posttest* kemampuan berpikir kreatif siswa pada siklus I menunjukkan 53,1% siswa yang mencapai nilai minimal yang ditetapkan. Hasil tersebut belum mencapai target yang diharapkan yaitu 75% dari jumlah siswa mencapai nilai minimal yang ditetapkan oleh peneliti, maka peneliti melanjutkan penelitian ke siklus II. Peneliti melanjutkan tindakan siklus II selama dua kali pertemuan. Pada siklus selanjutnya peneliti mengambil materi yang berbeda dan menyiapkan kegiatan proyek yang lebih inovatif serta dapat membuat siswa lebih memahami tentang manfaat lingkungan biotik dan abiotik bagi manusia dan mampu melestarikannya, masih menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dalam melaksanakan proses pembelajaran. Selanjutnya, pada siklus II menunjukkan 25 siswa atau sebanyak 78,1% siswa sudah mencapai nilai minimal yang ditetapkan oleh peneliti yaitu  $\geq 73$ , sedangkan target yang ditetapkan 75%. Berdasarkan hasil refleksi dan hasil analisis data tersebut dapat dinyatakan telah

mencapai target yaitu 75% sedangkan data yang dihasilkan 78,1% dari jumlah siswa mencapai nilai minimal yang ditetapkan oleh peneliti, maka penelitian dinyatakan berhasil, sehingga peneliti menghentikan penelitian pada siklus II.

Tabel 3. Data Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa

No.	Jumlah Siswa	Siklus	Target	Persentase
1	32	I	75%	53,1%
2	32	II	75%	78,1%
<b>Peningkatan</b>				25%

Berdasarkan hasil tes dan analisis data yang diperoleh dapat ditemukan bahwa adanya peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran IPA melalui model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) pada siklus I ke siklus II. Berikut adalah tabel interpretasi hasil analisis kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran IPA pada siklus I dan siklus II:

Tabel 4. Interpretasi Hasil Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa

Siklus	Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa	Interpretasi Hasil Analisis
I	53,1%	Kemampuan berpikir kreatif siswa belum mencapai indikator keberhasilan minimal 75% dari jumlah seluruh siswa.
II	78,1%	Kemampuan berpikir kreatif siswa sudah mencapai indikator keberhasilan minimal 75% dari jumlah seluruh siswa.

Peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa berbanding lurus dengan peningkatan keberhasilan penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dalam pembelajaran IPA. Pada siklus I persentase kemampuan berpikir kreatif siswa mencapai 53,1% kemudian meningkat menjadi 78,1% pada siklus II. Melihat hasil yang diperoleh membuktikan bahwa model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) yang digunakan peneliti untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dalam pembelajaran IPA siswa kelas IVC SDN Cipinang Melayu 01 Kecamatan Makasar Jakarta Timur sudah tepat dan berhasil. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya peningkatan jumlah siswa yang mencapai nilai minimal yang sudah ditetapkan peneliti dalam hasil *posttest* kemampuan berpikir kreatif.

Instrumen non tes berupa data pemantau tindakan guru dan siswa diperoleh dari lembar pengamatan pemantau tindakan oleh observer. Lembar pengamatan pemantau tindakan merupakan langkah-langkah model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) yang harus dilaksanakan dalam melakukan tindakan oleh peneliti. Data pemantau tindakan guru terdiri dari 15 butir pernyataan dan data pemantau tindakan siswa terdiri dari 15 butir pernyataan. Pada siklus I hasil dari pemantau tindakan guru adalah 12 butir pernyataan muncul dalam proses pembelajaran IPA dengan model *Project Based Learning* (PjBL). Hal tersebut menunjukkan bahwa pemantau tindakan guru pada siklus I mencapai 80%. Hasil pemantau tindakan siswa pada siklus I adalah 11 butir pernyataan muncul dalam proses pembelajaran IPA dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL). Hal tersebut menunjukkan bahwa pemantau tindakan siswa pada siklus I mencapai 73%. Pada siklus II data hasil pemantau tindakan guru dan siswa mengalami peningkatan. Hal ini dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran dengan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) berhasil dilaksanakan sesuai dengan yang diharapkan oleh peneliti. Pada siklus II dari 15 butir pernyataan pada lembar pengamatan pemantau tindakan guru seluruh pernyataan muncul dalam proses pembelajaran IPA dengan

menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL). Hal ini menunjukkan bahwa data pemantau tindakan guru pada siklus II mencapai 100%. Data hasil pemantau tindakan siswa pada siklus II dari 15 butir pernyataan pada data pemantau tindakan siswa 14 butir pernyataan muncul dalam proses pembelajaran IPA dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL). Hal ini menunjukkan bahwa data pemantau tindakan siswa pada siklus II mencapai 93%.

Hal ini berarti pada siklus II terjadi peningkatan penilaian pemantau tindakan guru dan siswa karena hasil sudah mencapai target bahkan pada hasil pemantau tindakan guru melebihi target yang diharapkan yaitu 90%. Peningkatan hasil persentase pemantau tindakan guru dan siswa pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 5. Data Peningkatan Persentase Pemantau Tindakan Guru dan Siswa Siklus I Dan Siklus II

No.	Siklus	Persentase	
		Tindakan Guru	Tindakan Siswa
1.	Siklus I	80%	73%
2.	Siklus II	100%	93%
	<b>Peningkatan</b>	20%	20%

Meningkatnya pemantau tindakan guru dan siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning*, maka kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IVC SDN Cipinang Melayu 01 Kecamatan Makasar Jakarta Timur juga meningkat. Berikut ini adalah tabel interpretasi hasil analisis instrumen pemantau tindakan guru dan siswa pada siklus I dan siklus II:

Tabel 6. Interpretasi Hasil Analisis Instrumen Pemantau Tindakan Guru Dan Siswa

Siklus	Instrumen Pemantau Tindakan		Interpretasi Hasil Analisis
	Guru	Siswa	
I	80%	73%	Hasil kualitas proses pembelajaran baik
II	100%	90%	Hasil kualitas proses pembelajaran sangat baik.

Terdapat perbedaan tingkat optimalisasi tindakan yang dilakukan pembelajaran siswa kelas IVC SDN Cipinang Melayu 01 Kecamatan Makasar Jakarta Timur melalui model pembelajaran *Project Based Learning*. Pada siklus I penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* belum maksimal, sedangkan pada siklus II penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* sudah maksimal. Hal tersebut terbukti dengan adanya peningkatan perolehan persentase pada setiap siklusnya. Peningkatan pemantau tindakan guru dan siswa melalui model pembelajaran *Project Based Learning* berbanding lurus dengan peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa.

### **Pembahasan**

Pada siklus I terdapat beberapa hal yang menjadi perhatian peneliti, antara lain: 1) Sebagian siswa belum dapat menjawab pertanyaan menantang yang diajukan oleh guru; 2) Siswa kurang memperhatikan waktu yang sudah disepakati, sehingga mempengaruhi efektivitas waktu penyelesaian proyek; 3) Sebagian besar siswa belum bisa melakukan kegiatan secara mandiri sehingga suasana menjadi tidak kondusif akibat banyaknya siswa yang bertanya kepada guru dan proses pembelajaran masih didominasi oleh guru; 4) Pembuatan kesimpulan sepenuhnya masih



dilakukan dan dibantu oleh guru, sehingga siswa masih belum dapat mandiri membuat kesimpulan dari kegiatan proyek yang dilakukan; 5) Siswa belum dapat mengaitkan proyek yang mereka buat dengan manfaat dalam kehidupan sehari-hari; 6) Siswa masih malu-malu dalam mempresentasikan produk yang telah dibuatnya.

Pada penelitian siklus II siswa sudah lebih banyak berkembang dibandingkan dengan siklus I. Hal ini terlihat pada: 1) Seluruh siswa sudah dapat menjawab pertanyaan menantang yang diajukan oleh guru; 2) Semua kelompok sudah tertib pada waktu yang sudah disepakati dalam penyelesaian proyek; 3) Siswa sudah bisa melakukan kegiatan proyek secara mandiri; 4) Semua siswa dalam kelompok sudah dapat menarik kesimpulan dari proyek yang dilakukan; 5) Semua siswa sudah dapat mengaitkan proyek yang mereka buat dengan manfaat dalam kehidupan sehari-hari; 6) Proses pembelajaran sudah tidak didominasi oleh guru, guru hanya bertindak sebagai fasilitator dan mentor; 7) Semua siswa dalam kelompok percaya diri dalam menyampaikan produk yang dihasilkannya.

Tamba dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa kemampuan berpikir kreatif fisika siswa menggunakan model pembelajaran berbasis proyek lebih baik daripada kemampuan berpikir kreatif fisika siswa menggunakan pembelajaran konvensional (Tamba, 2017). Hal ini dapat ditunjukkan dari data penelitian yang menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif fisika siswa menggunakan model pembelajaran berbasis proyek sebesar 70,29 dan pada kemampuan berpikir kreatif fisika siswa menggunakan pembelajaran konvensional 62,57. Data dalam penelitian tersebut dianalisis dengan menggunakan independent-samples t-test. Rohana dalam penelitiannya juga menyimpulkan terdapat peningkatan kemampuan berpikir kreatif yang mendapatkan pembelajaran berbasis proyek secara signifikan lebih tinggi dibandingkan dengan peserta didik yang mendapatkan pembelajaran secara konvensional (Rohana, 2016). Melalui serangkaian kegiatan yang terdapat pada model PjBL, siswa dapat memberikan gagasan-gagasan baru dengan menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, yang menekankan pada segi kuantitas, ketergantungan dan keragaman jawaban dan menerapkannya dalam pemecahan masalah. Selain itu juga dapat mendorong dan membimbing siswa untuk dapat berpikir kreatif dalam memecahkan masalah, sehingga kreatifitas siswa pun semakin berkembang didukung dengan rasa ingin tahu siswa untuk mendapatkan informasi lebih.

## PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) yang telah dilaksanakan pada bulan Juli-Oktober 2018 di SDN Cipinang Melayu 01 Kecamatan Makasar Jakarta Timur, serta pembahasan yang telah diuraikan dan pelaksanaan dari siklus satu sampai siklus kedua, dapat dikemukakan kesimpulan bahwa model *Project Based Learning* (PjBL) dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IVC SDN Cipinang Melayu 01 Kecamatan Makasar Jakarta Timur melalui langkah-langkah model *Project Based Learning* (PjBL), yaitu: 1) membuka pembelajaran dengan suatu pertanyaan menantang; 2) perencanaan proyek; 3) menyusun jadwal aktivitas; 4) mengawasi jalannya proyek; 5) penilaian terhadap produk yang dihasilkan; 6) evaluasi proyek. Dengan adanya peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa, diharapkan guru dapat lebih cermat lagi dalam menentukan model pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar agar peserta didik dapat mengembangkan kemampuan yang dimilikinya dan tidak selalu menerima informasi hanya dari guru saja.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Chan, S. & M. Yuan. (2014). Personal and Environmental Factors Affecting Teachers' Creativity Fostering Practices in Hongkong. *Thinking Skills and Creativity*. Vol. 12.
- Mahanal dan Siti Zubaedah. (2017). Model Pembelajaran *RICOSRE* yang Berpotensi Memberdayakan Keterampilan Berpikir Kreatif. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 2(5).
- Mursidik, Elly's Mersina dan Nur Samsiyah. (2015). Kemampuan Berpikir Kreatif dalam Memecahkan Masalah Matematika *Open-Ended* Ditinjau Dari Tingkat Kemampuan Matematika Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogia*, 4(1).
- Petterson, R. E. & H. L. Harrison. (2005). The Created Environment: An Assesment Tool For Technology Education Teachers: Creativity Doesn't Happen By Chance; The Prepared Environment Nourishes It. *The Technology Teacher*, 64(6).
- Richardson, Carmen & Punya Mishra. (2017). Learning Environments That Support Student Creativity: Developing The Scale. *Thinking Skill and Creativity*. Vol. 27.
- Rohana, Rena Surya. (2016). Penerapan Model Project Based Learning dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Penguasaan Konsep Peserta Didik Pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Prosiding Seminar Nasional Inovasi Pendidikan*. Serang: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sarnapi. (2018). Peringkat Pendidikan Indonesia Masih Rendah. *Pikiran Rakyat*. <http://www.pikiran-rakyat.com/pendidikan/2016/06/18/peringkat-pendidikan-indonesia-masih-rendah-372187> (diakses 29 Maret 2018).
- Tamba, Paian. (2017). The Effect of Project Based Learning Model For Students' Creative Thinking Skills And Problem Solving. *IOSR Journal of Research & Method in Education*, 7(5).
- Wajdi, Fathullah. (2017). Implementasi Project Based Learning (PjBL) dan Penilaian Autentik dalam Pembelajaran Drama Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 17(1).