

## PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK TERHADAP KREATIVITAS SISWA SEKOLAH DASAR

Nurhaswinda<sup>1</sup>, Dwi Kurnia Putri<sup>2</sup>, Fitri Zuliana<sup>3</sup>, Nurpadila<sup>4</sup>, Siti Nurjanah<sup>5</sup>, Velerisa Febyola<sup>6</sup>, Yessy Oktaviani Eka Putri<sup>7</sup>

Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai

[1nurhaswinda01@gmail.com](mailto:nurhaswinda01@gmail.com), [2dwikurniaputri2001@gmail.com](mailto:dwikurniaputri2001@gmail.com)

[3fitrizuliana1@gmail.com](mailto:fitrizuliana1@gmail.com), [4Padilanur829@gmail.com](mailto:Padilanur829@gmail.com), [5sitinurjanaah3a@gmail.com](mailto:sitinurjanaah3a@gmail.com), [6velerisafebyola02@gmail.com](mailto:velerisafebyola02@gmail.com), [7yessyoktaviani2210@gmail.com](mailto:yessyoktaviani2210@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran berbasis proyek terhadap kreativitas siswa di kelas IV UPT SDN 005 Bukit Ranah. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kreativitas siswa yang menunjukkan kreativitas siswa pada kategori kurang karena masih banyak siswa yang belum mampu memiliki kreativitas yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuasi eksperimen dengan desain Nonequivalent Control Group Design. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV UPT SDN 005 Bukit Ranah dengan sampel kelas IVA sebagai kelas eksperimen dan kelas IVB sebagai kelas kontrol yang diambil dengan menggunakan teknik total sampling. Pengumpulan data penelitian dengan menggunakan observasi, tes, dan dokumentasi. Hasil uji-t dengan taraf signifikansi 5% diperoleh nilai sig. (2-tailed)  $(0,000) < \alpha (0,05)$  sehingga  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis proyek berpengaruh terhadap kreativitas siswa sekolah dasar.

Keyword: Model Pembelajaran Berbasis Proyek, Kreativitas, Siswa Sekolah Dasar.

### PENDAHULUAN

Sekolah sebagai lembaga kependidikan yang menyelenggarakan proses pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam mengembangkan pengetahuan dan keterampilan peserta didik untuk mencetak kualitas Sumber Daya Manusia (SDM). Untuk mencetak Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas baik dari segi potensi diri, mengolah akal pikiran serta kecerdasan maka diperlukan suatu pola pendidikan melalui proses pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan hal penting dalam pendidikan, karena dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran tersebut menempati posisi terpenting dalam usaha mensukseskan kegiatan belajar pada umumnya agar kegiatan belajar didalam

kelas dapat berjalan dan sukses dengan baik, maka proses pembelajaran harus dilakukan secara efektif .

Pembelajaran yang efektif sebagai tolak ukur keberhasilan guru dalam mengelola kelas. Proses pembelajaran dikatakan efektif apabila seluruh peserta didik dapat terlibat secara aktif baik mental maupun fisik, sebab dalam proses pembelajaran, aktivitas yang menonjol/terlihat pada peserta didik menunjukkan semangat belajar yang tinggi, dengan demikian peserta didik termotivasi untuk mengeksplorasi dirinya dalam hal berekspresi kreatif dan membangkitkan kreatif peserta didik perlu dilatih melalui kepekaan, rasa ingin tahu dan berani berinovasi. Melalui bimbingan dari guru pada saat proses pembelajaran, salah satunya dengan pembelajaran berbasis proyek, sebab pembelajaran berbasis proyek ini sangat penting karena guru akan membimbing secara langsung pola pikir sehingga dapat memunculkan kreativitas pada peserta didik.<sup>1</sup>

Kreativitas menurut Slameto merupakan kemampuan untuk menghasilkan hal yang berbeda dan tidak dapat dibuat oleh orang lain.<sup>2</sup> Sesuatu yang dihasilkan ini merupakan suatu hal atau benda yang baru yang tentunya memiliki daya guna. Kreativitas merupakan suatu proses mental yang mana proses ini mengarah pada kemampuan untuk berpikir orisinal dibandingkan dengan orang lain. Kreativitas itu sendiri merupakan pengalaman yang digunakan untuk mengekspresikan diri, baik dengan diri sendiri maupun dengan orang lain secara asli yang mana dengan pengalaman tersebut dapat mendapatkan ide, gagasan, dan langkah-langkah yang berbeda yang tentunya suatu hal yang memiliki nilai guna.

Kreativitas sebagai salah satu kemampuan yang dibutuhkan oleh siswa dalam membantu memecahkan permasalahan dan menemukan konsep baru. Kreativitas sebagai kemampuan berpikir divergen atau cara memecahkan suatu permasalahan dengan menggunakan berbagai macam alternatif jawaban terhadap persoalan yang sama benarnya. Kreativitas siswa sebagai suatu kemampuan siswa untuk menghasilkan berbagai macam ide melalui proses berpikir yang luas dan beragam. Penanaman kebiasaan untuk berpikir kreatif perlu diterapkan melalui proses pembelajaran khususnya dalam pembelajaran.<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup> Rodiyah, H., Abdullah, A., Susilawati, S., Muspita, Z., & Amalia, I. R. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran PjBL (Project Based Learning) Terhadap Kreativitas Siswa Pada Tema 8 Kelas V. *Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(2), 347-357.

<sup>2</sup> Slameto. (2016). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Metode Pembelajaran Make A Match Berbantu Media Gambar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(2), 2-5.

<sup>3</sup> Titu, M. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PJBL) Untuk

Sopan mengemukakan ada 4 indikator Kreativitas siswa yaitu *pertama* kelancaran (*Fluency*) atau kemampuan untuk mengemukakan banyak Gagasan. *Kedua* keluwesan (*Flexibility*), adalah kemampuan untuk mengemukakan bermacam-macam pemecahan atau pendekatan terhadap masalah. *Ketiga* originalitas (*Originality*), adalah kemampuan untuk mencetuskan gagasan dengan cara-cara yang asli, tidak klise. *Keempat* elaborasi (*Elaboration*), adalah kemampuan untuk menguraikan sesuatu secara terinci.<sup>4</sup>

Kreativitas merupakan salah satu komponen yang paling penting dalam pembelajaran kontekstual agar dapat memecahkan permasalahan yang ada di lingkungan sekitar.<sup>5</sup> Menurut Satiadarma kreativitas merupakan salah satu modal yang harus dimiliki peserta didik untuk mencapai prestasi belajar. Kreativitas peserta didik tidak seharusnya diartikan hanya sebagai kemampuan menciptakan sesuatu yang benar-benar baru, namun dapat dikombinasikan ide-ide yang sudah ada kemudian diterapkan menjadi sesuatu yang berbeda dari yang sebelumnya.<sup>6</sup>

Kreativitas merupakan kelebihan kemampuan seseorang yang unik dalam proses suatu informasi atau masalah untuk menciptakan sesuatu hal yang baru, orisinal, dan berguna berdasarkan dorongan diri sendiri dan lingkungannya. Kreativitas tidak hanya dapat mengembangkan berpikir kritis, pembentukan sikap dan ciri-ciri kepribadian yang kreatif, namun kemampuan kreatif akan mendorong peserta didik akan memiliki harga diri. Kreativitas yang harus dikembangkan ini justru memiliki peranan penting meningkatkan kualitas pendidikan disemua bidang pembelajaran, terutama pada peserta didik sebagai Sumber Daya Manusia (SDM). Kreativitas peserta didik dapat dimunculkan perilaku yaitu mengembangkan ide-ide, sikap dalam menentukan strategi mereka didalam belajar, biasanya peserta didik yang kreatif juga berkecenderungan untuk lebih tertarik pada hal yang rumit, detail dan fleksibel dalam menghadapi suatu permasalahan. Kreativitas melibatkan pengungkapan atau pengekspresian gagasan dan perasaan serta penggunaan berbagai macam cara untuk melakukannya.

---

Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Materi Konsep Masalah Ekonomi. *Jurnal Refleksi Edukatika*, 6(1), 177-178.

<sup>4</sup> Sopan, D. (2015). Upaya Peningkatan Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Muatan Lokal Batik Menggunakan Metode Project Based Learning Pada Siswa Kelas VIII G SMPN 1 Trucuk Kab. Klaten. *Jurnal Universitas Negeri Yogyakarta*, 4(2), 18-21.

<sup>5</sup> Suardana, N., Wulandari, A. S., & Devi, N. P. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Kreativitas Siswa SMP Pada Pembelajaran IPA. *Jpsi: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sains Indonesia*, 2(1), 47-58.

<sup>6</sup> Rati, N. W., Kusmaryatni, N., & Rediani, N. (2017). Model Pembelajaran Berbasis Proyek, Kreativitas dan Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 6(1), 60-71.

Namun berdasarkan pengamatan dilapangan masih banyak guru yang mendominasi kegiatan pembelajaran dan kurang memberikan kesempatan pada siswa untuk mengembangkan kreativitasnya. Kondisi yang ditemukan di lapangan saat ini di SD pembelajaran IPA untuk ketrampilan berkarya (proyek) belum ditangani secara serius, karena guru masih kurang kreatif dalam menciptakan kondisi untuk mengarahkan siswa agar mampu mengintegrasikan konstruksi pengalaman kehidupan sehari-hari diluar sekolah dengan pengetahuannya di kelas. Akibatnya pencapaian tujuan pembelajaran IPA kurang berhasil Hal ini terbukti dari masih rendahnya kualitas proses dan hasil pembelajaran.

Disamping itu dalam pembelajaran guru masih berpatokan pada buku sebagai sumber belajar dan kurang dalam memanfaatkan lingkungan alam sekitar. Temuan-temuan ini mengindikasikan bahwa kualitas proses dan hasil belajar masih rendah. Dalam proses pembelajaran juga masih berpusat pada guru (*teacher centered*) sehingga hasil belajar tidak maksimal dan kurang dari KKM yang ditentukan.

Kondisi yang demikian juga ditemukan di UPT SDN 005 Bukit Ranah dimana siswa kelas IV masih banyak yang dibawah KKM. Hal ini terbukti 11 siswa (39,28%) masih dibawah KKM dari jumlah siswa sebanyak 28 siswa. Permasalahan yang dapat ditemukan diantaranya penggunaan model pembelajaran masih tradisional, penyampaian materi kurang menarik, metode pembelajaran tidak kontekstual dan tidak menggunakan media.

Rendahnya kreatifitas siswa karena banyak siswa yang belum berani mengungkapkan gagasan dan ide-ide baru mereka, dan kurangnya wadah untuk mengekspresikan dan berpendapat sesuai dengan kreatifitas masing-masing anak. Untuk mengatasi permasalahan tersebut diatas dengan menerapkan model pembelajaran yang inovatif. Dalam kegiatan pembelajaran inovatif siswa perlu diberi kesempatan untuk mengekspresikan ide, gagasan dalam satu karya. Salah satu model pembelajaran yang dipandang dapat mengembangkan kreativitas dan meningkatkan hasil belajar siswa adalah model pembelajaran berbasis proyek.

Model pembelajaran berbasis proyek ialah lebih berpusat pada adanya proyek atau kegiatan sederhana dalam pembelajaran. Pembelajaran berbasis proyek oleh Fathurrohman adalah model pembelajaran yang melakukan kegiatan yang sebagai sarana atau media dalam mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal dilihat dengan siswa memperoleh

kemampuan pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang dapat diaplikasikan dalam dunia nyata siswa.<sup>7</sup> Sedangkan Murfiah menjelaskan bahwa model pembelajaran berbasis proyek adalah model yang langkah awal kegiatan memberi pengetahuan baru yang berdasarkan pengalaman beraktivitas di kehidupan nyata.<sup>8</sup>

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut maka model pembelajaran berbasis proyek adalah pembelajaran yang dilakukan oleh siswa secara individu atau kelompok dalam melakukan kegiatan yang bersumber dari masalah kehidupan nyata siswa dan menghasilkan hasil sederhana. Pada pembelajaran ini siswa diberi kesempatan dalam memberikan ide serta pendapatnya terhadap keputusan yang akan dihasilkan bersama.

Model pembelajaran berbasis proyek mempunyai karakteristik yang khas sehingga membedakan dari model pembelajaran lain. Lubis menjelaskan bahwa model pembelajaran proyek mempunyai 6 karakteristik. *Pertama*, secara langsung siswa terlibat langsung. *Kedua*, pembelajaran yang dilakukan menghubungkan dengan kondisi dunia nyata siswa. *Ketiga*, dalam pembelajaran terlibat kegiatan sebagai sarana seperti melakukan percobaan sederhana. *Keempat*, melibatkan beragam sumber pembelajaran sehingga tidak membuat siswa merasa jenuh. *Kelima*, menyatukan pengetahuan dan keterampilan siswa. *Keenam*, dalam proses pembelajaran ada sebuah hasil yang didapatkan oleh siswa.<sup>9</sup> Model pembelajaran berbasis proyek yang efektif memiliki karakteristik yang menuntut siswa dalam mengembangkan ide yang dimilikinya. Model yang digunakan harus berdasarkan kebutuhan dan minat yang dimiliki oleh siswa.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, maka karakteristik model pembelajaran berbasis proyek yaitu (1) siswa adalah pusat pembelajaran; (2) melibatkan berbagai sumber pembelajaran; (3) menyatukan antara informasi dan kemampuan yang dimiliki oleh siswa; (4) siswa menjadi mandiri, dan (5) kegiatan yang diberikan berkaitan dengan kehidupan nyata siswa. Model pembelajaran memiliki beberapa langkah-langkah dalam pelaksanaannya. Adapun sintaks model pembelajaran berbasis proyek yaitu: (1) memberikan pertanyaan kepada siswa; (2) menentukan langkah apa yang akan digunakan; (3) guru bersama siswa menentukan jadwal kegiatan/proyek; (4) guru melakukan

---

<sup>7</sup> Fathurrohman, M. (2017). *Model-Model Pembelajaran Inovatif: Alternatif Desain Pembelajaran Yang Menyenangkan*. Jakarta: Ar- Ruzz Media.

<sup>8</sup> Murfiah, U. (2017). *Pembelajaran Terpadu Teori dan Praktik Terbaik Di Sekolah*. Jakarta: Refika Aditama.

<sup>9</sup> Lubis, A. L., Jalinus, N., Abdullah, R., & Yulastri, A. (2019). *Cooperative-Project Based Learning*. Qiara Media.

pengamatan terhadap kegiatan siswa; (5) guru melakukan penilaian hasil kerja siswa, dan (6) melakukan evaluasi.<sup>10</sup>

Model pembelajaran berbasis proyek yang diterapkan oleh guru telah diseleksi secara keseluruhan sesuai kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran berbasis proyek mempunyai kelebihan. Kelebihan model pembelajaran berbasis proyek menurut Hotimah yaitu melalui model pembelajaran berbasis proyek mampu meningkatkan kreativitas siswa dalam menyelesaikan kegiatan secara individu maupun berkelompok, serta mengembangkan sikap tanggung jawab siswa.<sup>11</sup>

Berkaitan dengan hal tersebut, maka penulis tertarik atau merasa perlu untuk melakukan penelitian yang dituangkan sebagai upaya peningkatan kreativitas siswa dengan judul: “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Kreativitas Siswa Sekolah Dasar”

## METODE PENELITIAN

Desain penelitian yang digunakan pada penelitian adalah eksperimen semu (*Quasi Experiment*) berbentuk *nonequivalent control group*. Penelitian ini akan dilaksanakan di UPT SDN 005 Bukit Ranah pada kelas IVA dan IVB. Kelas IVA yang berjumlah 28 orang peserta didik, yang terdiri dari 10 orang siswa laki-laki dan 18 orang siswa perempuan. Sedangkan pada kelas IVB berjumlah 28 peserta didik, yang terdiri 12 orang siswa laki-laki dan 16 orang siswa perempuan. Adapun kelas penelitiannya dapat dilihat pada Tabel 1.

**Tabel 1.**  
Profil Kelas Penelitian

No	Kelas	Keterangan Kelas	Perlakuan
1	IVA	Eksperimen	Model Pembelajaran <i>Peer Teaching</i>
2	IVB	Kontrol	Model Konvensional

Adapun desain penelitian dapat dilihat pada tabel 2

**Tabel 2.**  
Desain Penelitian

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	R <sub>1</sub>	X	R <sub>1</sub>
Kontrol	R <sub>2</sub>	-	R <sub>2</sub>

<sup>10</sup> Al- Tabany, T. I. B. (2017). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum 2013*. Kencana

<sup>11</sup> Hotimah. (2020). Peningkatan Kreativitas Mahasiswa PGSD dalam Mendesain Media Pembelajaran. *Publikasi Journal UNM*, 10(2), 168–176.

Populasi dalam penelitian ini berjumlah 56 orang siswa. Oleh karena itu, teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik Nonprobability Sampling dengan berbentuk teknik Total Sampling. Sampel penelitian ini hanya terdiri dari dua kelas yaitu IVA dan IVB, kelas tersebut dapat mewakili seluruh siswa kelas IV UPT SDN 005 Bukit Ranah. Pengumpulan data diperoleh melalui: observasi, studi dokumenter, dan test. Analisis data yang digunakan adalah analisis data inferensial digunakan untuk menguji hipotesis yang meliputi uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis dengan menggunakan SPSS.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis statistik inferensial pada bagian ini digunakan untuk pengujian hipotesis. Namun sebelum menguji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas sebagai uji prasyarat untuk analisis. Namun sebelum itu dilakukan analisis data terlebih dahulu yang dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 3.**  
Nilai Rata- Rata Kreativitas Siswa

Kelas	Rata-Rata	Keterangan
Eksperimen	80,71	Sangat Kreatif
Kontrol	55,56	Cukup Kreatif

**Sumber:** Hasil Olah Data Penelitian 2023

### Uji Normalitas

Uji normalitas penelitian ini digunakan sebagai prasyarat untuk uji-t. Dalam penelitian ini data harus berdistribusi normal, jika tidak berdistribusi normal maka uji-t tidak dapat dilanjutkan. Data dapat dikatakan berdistribusi normal jika tingkat signifikansi  $> 0,05$  selanjutnya data dikatakan tidak berdistribusi normal jika tingkat signifikansi  $< 0,05$ . Untuk melakukan uji normalitas didapatkan menggunakan uji *Kolmogorof Smirnov* dengan bantuan SPSS 22, hasil uji normalitas dapat dilihat dari tabel berikut.

**Tabel 4.**  
Uji Normalitas dengan *Kolmogorov-Smirnov*

Kelas	Pretest	Posttest
Kelas Eksperimen (IVA)	0,200	0,196
Kelas Kontrol (IVB)	0,200	0,200

**Sumber:** Hasil Olah Data Penelitian 2023

Berdasarkan tabel 4 data yang diperoleh dari perhitungan hasil uji *Kolmogorov Smirnov pre-test* menunjukkan bahwa hasil kelas eksperimen memiliki Sig 0,200 itu berarti  $> 0,05$  dan hasil kelas kontrol memiliki Sig. 0,200 juga  $> 0,05$ . Sedangkan hasil uji *Kolmogorov Smirnov post-test* menunjukkan bahwa hasil kelas eksperimen memiliki Sig 0,196 itu berarti  $> 0,05$  dan hasil kelas kontrol memiliki Sig. 0,200 juga  $> 0,05$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa data kedua kelompok tersebut berdistribusi normal.

### Uji Homogenitas

Uji homogenitas dalam penelitian ini digunakan sebagai prasyarat *uji-t*. Uji homogenitas dirancang untuk menguji apakah data dari dua kelompok studi memiliki varians yang sama. Uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan *uji Levene*. Dalam penelitian ini, data harus homogen. Dikatakan sebaran data adalah homogenitas, signifikansinya  $> 0,05$ , sedangkan jika taraf signifikansi  $< 0,05$  maka distribusi dikatakan tidak homogen. Jika uji homogenitas terpenuhi atau data dapat dikatakan homogen, maka distribusi dapat dilanjutkan pada penelitian selanjutnya. Data yang digunakan untuk menguji homogenitas kelas adalah data hasil *post-test*. Hasil uji homogenitas ditunjukkan pada tabel berikut:

**Tabel 5.**  
Uji Homogenitas dengan *Uji Levene*

Kelas	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	0,999	0,326

**Sumber:** Hasil Olah Data Penelitian 2023

Berdasarkan tabel 5 uji homogenitas pada *pre-test* menunjukkan signifikan 0,999 yang berarti  $> 0,05$ , sedangkan pada *post-test* menunjukkan signifikan 0,326 yang berarti  $> 0,05$ , sehingga bisa dikatakan varians data kedua kelompok tersebut homogen.

### Uji Hipotesis

Agar dapat membuktikan terdapatnya pengaruh signifikan dari model pembelajaran berbasis proyek terhadap kreativitas siswa maka dilakukanlah suatu pengujian hipotesis. Pengujian hipotesis yang digunakan dengan uji statistik parametrik yaitu uji independent sampel test. Uji-t-ini diberlakukan sesudah dinyatakan data tersebut berdistribusi normal. Kemudian hasil pengujian hipotesis yang dilakukan menggunakan bantuan program *Statistical Product and Service Solution (SPSS 22.0)* dilihat pada Tabel

5 berikut.

**Tabel 6.**  
Pengujian Hipotesis

<b>Kelas</b>	<b>Nilai Sig.</b>	<b>Keterangan</b>
Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	0,000	terdapat perbedaan yang signifikan

**Sumber:** Hasil Olah Data Penelitian 2023

Berdasarkan pada tabel 6 di atas maka dapat diketahui bahwa nilai *sig* (2-tailed) < 0,05 yaitu 0,000. Berlandaskan pada hipotesis penelitian dimana jika nilai *sig* (2-tailed) < 0,05 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Artinya pada taraf signifikansi 0,05 dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata kreativitas siswa antara peserta didik yang memperoleh model pembelajaran pembelajaran berbasis proyek di kelas eksperimen dibandingkan dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

Kelas eksperimen lebih baik dalam kreativitasnya dibandingkan dengan kelas kontrol, karena pada proses dan kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran berbasis proyek terdapat sintaks pembelajaran yang memacu siswa untuk lebih kreatif dalam pembelajaran, seperti siswa juga diberikan kesempatan untuk menghasilkan berbagai ide melalui proses berpikir yang luas dan beragam serta guru berperan sebagai fasilitator dan mengarahkan siswa yang dapat menanamkan kebiasaan berpikir kreatif. Siswa dapat menghasilkan banyak rumusan tema proyek, mengemukakan langkah-langkah penyelesaian proyek, mengemukakan macam-macam pemecahan masalah, dapat mencetuskan gagasan dengan cara yang asli dan tidak meniru orang lain.

## **KESIMPULAN**

Simpulan hasil penelitian ini adalah model pembelajaran berbasis proyek berpengaruh terhadap keterampilan komunikasi siswa. Model pembelajaran berbasis proyek efektif dan berpengaruh dalam meningkatkan kreativitas siswa kelas IV UPT SDN 005 Bukit Ranah. Hasil uji-t bertaraf signifikansi, 5% menunjukkan *sig*. (2-tailed) 0,000 < 0,05 terbukti dan juga mendukung kreativitas siswa kedua kelas berbeda secara signifikan. Dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek pengetahuan awal siswa berfungsi sebagai sumber utama mereka saat mereka terus mengeksplorasi kreativitas siswa secara lebih lanjut.

## DAFTAR PUSTAKA

- Al- Tabany, T. I. B. (2017). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum 2013*. Kencana.
- Fathurrohman, M. (2017). *Model-Model Pembelajaran Inovatif: Alternatif Desain Pembelajaran Yang Menyenangkan*. Jakarta: Ar- Ruzz Media.
- Hotimah. (2020). Peningkatan Kreativitas Mahasiswa PGSD dalam Mendesain Media Pembelajaran. *Publikasi Journal UNM*, 10(2), 168–176.
- Lubis, A. L., Jalinus, N., Abdullah, R., & Yulastri, A. (2019). *Cooperative-Project Based Learning* . Qiara Media.
- Murfiah, U. (2017). *Pembelajaran Terpadu Teori dan Praktik Terbaik Di Sekolah*. Jakarta; Refika Aditama.
- Rati, N. W., Kusmaryatni, N., & Rediani, N. (2017). Model Pembelajaran Berbasis Proyek, Kreativitas dan Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*,6(1), 60-71.
- Rodiyah, H., Abdullah, A., Susilawati, S., Muspita, Z., & Amalia, I. R. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran PjBL (Project Based learning) Terhadap Kreativitas Siswa Pada Tema 8 Kelas V. *Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(2), 347-357.
- Slameto. (2016). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Metode Pembelajaran Make A Match Berbantu Media Gambar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(2), 2-5.
- Sopan, D. (2015). Upaya Peningkatan Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Muatan Lokal Batik Menggunakan Metode Project Based Learning Pada Siswa Kelas VIII G SMPN 1 Trucuk Kab. Klaten. *Jurnal Universitas Negeri Yogyakarta*, 4(2), 18-21.
- Suardana, N., Wulandari, A. S., & Devi, N. P. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Kreativitas Siswa SMP Pada Pembelajaran IPA. *Jpsi: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sains Indonesia*,2(1), 47-58.
- Titu, M. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PJBL) Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Materi Konsep Masalah Ekonomi. *Jurnal Refleksi Edukatika*, 6(1), 177-178.