

# Penggunaan model *project based learning* untuk meningkatkan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif kolase untuk siswa kelas II sekolah dasar

Cucu Mulyati<sup>1</sup>, Siti Ruqoyyah<sup>2</sup>, Medita Ayu Wulandari<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> IKIP Siliwangi, Cimahi, Indonesia

<sup>1</sup> [cucumulyati874@gmail.com](mailto:cucumulyati874@gmail.com), <sup>2</sup> [sitiruqoyyah13@gmail.com](mailto:sitiruqoyyah13@gmail.com), <sup>3</sup> [medita@ikipsiliwangi.ac.id](mailto:medita@ikipsiliwangi.ac.id)

## Abstract

This research aims to find out: (1) Increasing the ability to think creatively in collage in class II elementary school students using the Project Based Learning model (2) Difficulties of class II elementary school students in improving their ability to think creatively in collage (3) Difficulty for teachers in using the model Project Based Learning in class II elementary school students. The research method used is a mix method with an Explanatory Sequential Design model. The research subjects were 30 grade II elementary school students. Data was obtained from observation sheets, response questionnaires and interviews. The quantitative data collection technique is by providing pretest and posttest questions, while for qualitative data it is by providing observation sheets, response questionnaires and interviews. From the results of the research that has been carried out, it can be concluded that the use of the Project Based Learning model to improve creative collage thinking skills in second grade elementary school students has increased. This is proven by the average *n-gain* score obtained at 0.58 with medium criteria, which means the effectiveness is moderate. The students' difficulties in this research were that students had difficulty in developing collage artwork in elaboration, lack of interest in SBdP learning, students had difficulty in concluding the material. The difficulties faced by teachers in this research were limited tools and materials, lack of learning time, and difficulties for teachers to condition students.

**Keywords:** Project Based Learning Model, Creative Thinking Ability, Collage.

## Abstrak

Penelitian ini memiliki tujuan, yaitu mengetahui: (1) Peningkatan kemampuan berpikir kreatif kolase pada siswa kelas II sekolah dasar menggunakan model *Project Based Learning* (2) Kesulitan siswa kelas II sekolah dasar dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif kolase (3) Kesulitan guru dalam menggunakan model *Project Based Learning* pada siswa kelas II sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah *mix method* dengan model *Explanatory Sequential Design*. Subjek penelitian adalah siswa kelas II SD sebanyak 30 siswa. Data-data diperoleh dari, lembar observasi, angket respon dan wawancara. Teknik pengumpulan data kuantitatif yaitu dengan pemberian soal *pretest* dan *posttest* sedangkan untuk data kualitatif yaitu dengan pemberian lembar observasi, angket respon, dan wawancara. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *Project Based Learning* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif kolase pada siswa kelas II sekolah dasar mengalami peningkatan. Hal ini terbukti dari rata-rata nilai *n-gain Score* yang diperoleh sebesar 0,58 dengan kriteria sedang yang artinya efektifitasnya sedang. Kesulitan siswa pada penelitian ini ialah siswa kesulitan siswa dalam mengembangkan karya seni kolase pada elaborasi (*elaboration*), kurangnya minat pada pembelajaran SBdP, siswa kesulitan dalam menyimpulkan materi. Adapun kesulitan yang dihadapi guru dalam penelitian ini ialah keterbatasan alat dan bahan, kurangnya waktu pembelajaran, dan kesulitan guru mengkondisikan siswa.

**Kata Kunci:** Model Project Based Learning, Kemampuan Berpikir Kritis, Kolase.

## 1. Pendahuluan

Pendidikan Seni di sekolah dasar disebut dengan seni budaya dan prakarya. Pendidikan seni budaya dan prakarya sebagai mata pelajaran disekolah sangat penting keberadaannya, karena pendidikan ini berguna untuk membina dan mengembangkan kreativitas siswa dalam berkarya. Menurut Restanti (2017) mengatakan bahwa seni budaya dan prakarya (SBdP) diberikan di sekolah karena keunikan, kebermaknaan, dan kebermanfaatannya terhadap kebutuhan perkembangan siswa yang terletak pada

pemberian pengalaman estetik dalam bentuk kegiatan berekspresi, berkreasi, dan berapresiasi.

Pada saat ini kemampuan berpikir kreatif siswa khususnya pada pembelajaran SBdP masih tergolong rendah hal ini dibuktikan dengan hasil observasi dan wawancara yang sebelumnya dilakukan yaitu di SDN 2 Batujajar pada kelas II dapat dilihat dari beberapa siswa yang nilai SBdP masih di bawah KKM. Terbukti dari 15 siswa hanya 6 orang yang dapat menempel biji-bijian pada pola gambar vas bunga dengan benar dan rapi. Hal ini dikarenakan siswa kurang dalam kemampuan berpikir kreatif belajar SBdP khususnya pada materi kolase.

Sesuai yang dikemukakan oleh (Muniarti, 2016) *Project Based Learning* merupakan pembelajaran yang berpusat pada proses pelatihan berdasarkan masalah-masalah nyata yang dilakukan sendiri melalui kegiatan tertentu atau proyek. *Project Based Learning* adalah sebuah model atau pendekatan pembelajaran yang inovatif yang menekankan belajar kontekstual melalui kegiatan-kegiatan yang kompleks. Adapun langkah-langkah *Project Based Learning* adalah memberikan pertanyaan, merencanakan proyek, menyusun jadwal aktivitas, mengawasi jalannya proyek, penilaian terhadap produk yang dihasilkan, dan evaluasi.

Berpikir kreatif merupakan salah satu jenis kemampuan berpikir yang mengarahkan pada wawasan baru, pendekatan baru, perspektif baru, atau cara baru dalam memahami sesuatu. Berpikir kreatif dapat mengembangkan talenta yang dimiliki, belajar menggunakan kemampuan diri sendiri secara optimal, menjajaki gagasan baru, tempat-tempat baru, aktivitas-aktivitas baru, mengembangkan kepekaan terhadap masalah lingkungan, masalah orang lain, dan masalah kemanusiaan (Munandar, 2021).

Menurut *Torrance* (Mutia, 2022) indikator kemampuan berpikir kreatif terdiri atas empat indikator pada Tabel 1. sebagai berikut:

**Tabel 1. Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif**

<b>Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif</b>	<b>Keterangan</b>
Kelancaran ( <i>fluency</i> )	Memiliki berbagai (lebih dari satu) ide/gagasan
Keluwesan ( <i>flexibility</i> )	Memiliki sudut pandang yang berbeda terhadap suatu permasalahan
Keaslian ( <i>originality</i> )	Memiliki ide/gagasan baru dalam menyelesaikan masalah
Elaborasi ( <i>elaboration</i> )	Mampu mengembangkan gagasan/ide dengan terperinci

Berdasarkan Tabel 1 diatas, indikator kemampuan berpikir kreatif pada penelitian ini adalah kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), elaborasi (*elaboration*). Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui penggunaan model *Project Based Learning* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif kolase untuk siswa kelas II sekolah dasar.

Berdasarkan penelitian terdahulu oleh Astuti (2021) menyimpulkan bahwa pada pembelajaran seni budaya dan prakarya (SBdP) adanya ketidak tercapainya ketuntasan hasil belajar siswa yaitu persentase ketuntasan belajar siswa masih di bawah kriteria ketuntasan minimum yaitu 75.

Berdasarkan latar belakang, adapun tujuan peneliti untuk mengetahui bahwa model *Project Based Learning* sangat berpengaruh pada proses pembelajaran terutama dalam kemampuan berpikir kreatif kolase untuk siswa kelas II sekolah dasar. Hal ini peneliti tertarik untuk mengembangkan penelitian dengan judul “Penggunaan Model *Project Based Learning* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Kolase Untuk Siswa Kelas II Sekolah Dasar”

**2. Metode**

Metode penelitian yang digunakan untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitian ini adalah *Mix Method* atau metode kombinasi. Metode penelitian gabungan (*mix method*) merupakan suatu metode penelitian yang menggabungkan atau mengkombinasikan antara metode kuantitatif dengan metode kualitatif untuk digunakan secara bersama-sama dalam suatu penelitian, sehingga data yang diperoleh lebih komprehensif, valid, reliabel, dan obyektif (Sugiyono, 2014). Metode ini dipilih sesuai dengan karakteristik pertanyaan penelitian yang hendak dijawab meliputi *outcomes* dan proses yang menggabungkan hasil analisis data kuantitatif dan kualitatif. Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui penggunaan model *Project Based Learning* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif kolase untuk siswa kelas II sekolah dasar.

Yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas II sekolah dasar yang berlokasi di salah satu wilayah Cipeundeuy, Kecamatan Cipeundeuy, Bandung Barat, dengan jumlah siswa 30 siswa yang terdiri dari 16 orang perempuan dan 14 orang laki-laki. Hal ini sebagaimana data yang didapatkan dari hasil wawancara dengan guru kelas.

Adapun desain yang digunakan adalah *Explanatory Sequential Design*. *Explanatory Sequential Design* merupakan penelitian dimana pada tahap pertama penelitian menggunakan metode kuantitatif dan pada tahap ke-dua menggunakan metode kualitatif. Dengan demikian penelitian dilakukan untuk menjawab rumusan masalah kualitatif, atau rumusan masalah yang berbeda tetapi saling melengkapi (Cresswell, 2014). Berdasarkan hal tersebut, desain ini digunakan peneliti karena ingin mendapatkan data secara kuantitatif terlebih dahulu dan diikuti penjelasan data kualitatif.

Tes yang dilakukan berupa tes *pretest* dan *posttest* yang memuat indikator kemampuan berpikir kreatif kolase. Hasil tes digunakan untuk menjelaskan ketuntasannya berdasarkan nilai KKM yang telah ditetapkan sekolah, yang selanjutnya dilakukan uji *N-Gain* untuk mengukur peningkatan kemampuan berpikir kreatif sebelum dan setelah pembelajaran. Adapun sebelum soal tes diberikan kepada subjek penelitian, dilakukan terlebih dahulu uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda pada soal berbantuan SPSS.

Dalam data penelitian ini diolah berdasarkan jenis data yang terkumpul. Data kuantitatif berupa hasil tes untuk mengukur peningkatan kemampuan berpikir kreatif kolase menggunakan model *Project Based Learning*. Data kuantitatif diolah dengan statistika inferensial menggunakan SPSS. Sementara itu data kualitatif berupa hasil wawancara, untuk menjawab kesulitan yang dihadapi siswa dan guru dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif kolase dengan model *Project Based Learning* dilakukan secara sistematis melalui penjabaran kategori dan sintesis data.

**3. Hasil dan Diskusi**

**3.1. Hasil**

Berdasarkan penelitian yang dilakukan peneliti pada siswa kelas II sekolah dasar dengan jumlah siswa sebanyak 30 orang dilakukan selama 5 kali pertemuan yang terdiri dari 1 pertemuan *pretest*, 3 kali pertemuan pembelajaran, dan 1 kali pertemuan *posttest*.

Berikut rekapitulasi data hasil analisis *pretest*, *posttest*, dan *N-Gain Score* penelitian secara keseluruhan:

**Tabel 2. Rekapitulasi hasil analisis *pretest*, *posttest*, dan *N-Gain Score***

Rata-rata	Nilai
Pretest	58,16
Posttest	81,63

Posttest kurang Pretest	23,47
Score Max Kurang Pretest	41,84
N-Gain Score	0,58
N-Gain Persen	58,09 %

Berdasarkan Tabel 1 dapat diketahui hasil rata-rata *pretest* siswa sebelum menggunakan model *Project Based Learning* adalah 58,16 dan rata-rata hasil *posttest* siswa setelah menggunakan model *Project Based Learning* adalah 81,63 dengan rata-rata *N-Gain* adalah 0,58 dengan klasifikasi sedang. Peningkatan kemampuan berpikir kreatif kolase siswa kelas II sekolah dasar dengan menggunakan model *Project Based Learning* dengan beberapa uji sebagai berikut:

**3.1.1 Uji Penilaian Awal (*Pretest*) Kemampuan Berpikir Kreatif**

Sebelum pembelajaran berlangsung peneliti melakukan uji *pretest* sebagai pengukuran kemampuan awal siswa. Uji *pretest* kemampuan berpikir kreatif siswa disajikan pada tabel berikut :

**Tabel 3. Rekapitulasi hasil analisis *pretest***

Rata – rata	58,16
Nilai Terendah	34
Nilai Tertinggi	64
Tuntas KKM	65

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui hasil *pretest* dari 30 siswa kelas II memperoleh nilai rata-rata 58,16 dengan nilai terendah 34 dan nilai tertinggi 82. Terdapat 4 orang siswa yang telah tuntas KKM dan 26 siswa tidak tuntas. Sehingga persentase *pretest* memperoleh sebanyak 3,33% siswa yang telah tuntas.

**3.1.2 Uji Penilaian Akhir (*Posttest*) Kemampuan Berpikir Kreatif**

Setelah dilaksanakan pembelajaran SBdP pada materi kolase dengan menggunakan model *Project Based Learning* sebanyak 3 kali pertemuan akan dilaksanakan uji penilaian akhir (*posttest*). Data hasil *posttest* kemampuan berpikir kreatif pada siswa dapat disajikan tabel dibawah ini:

**Tabel 4. Hasil Uji Penilaian Akhir (*Posttest*)**

Rata-rata	81,63
Nilai terendah	55
Nilai tertinggi	100
Tuntas KKM	65

Berdasarkan tabel diatas hasil uji penilaian akhir (*posttest*) dari 30 siswa kelas II memperoleh nilai rata-rata 81,63 dengan nilai terendah 55 dan nilai tertinggi 100. Sehingga dinyatakan bahwa adanya peningkatan kemampuan berpikir kreatif dengan menggunakan model *Project Based Learning* ini sangat baik.

**3.1.3 Lembar Penilaian Kemampuan Berpikir Kreatif**

Selanjutnya peneliti juga menganalisis lembar penilaian kemampuan berpikir kreatif kolase pada siswa kelas II sekolah dasar. Peneliti melakukan kegiatan praktek materi kolase selama menggunakan model *Project Based Learning*. Adapun hasil lembar penilaian kemampuan berpikir kreatif disajikan pada Tabel berikut ini:

**Tabel 5. Hasil Lembar Penilaian Keterampilan Kemampuan Berpikir Kreatif Kolase**

Praktek	Rata-Rata Nilai Akhir (%)	Interpretasi
Kelancaran ( <i>fluency</i> )	74 %	Cukup
Keluwesannya ( <i>flexibility</i> )	76 %	Baik
Keaslian ( <i>originality</i> )	80 %	Baik
Elaborasi ( <i>elaboration</i> )	87 %	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel diatas menunjukkan bahwa keterampilan pada praktek kelancaran (*fluency*) memperoleh nilai rata-rata dalam persentase 74 % dengan interpretasi cukup. Pada keterampilan praktek keluwesannya (*flexibility*) memperoleh nilai rata-rata dalam persentase 76 % dengan interpretasi baik, pada keterampilan praktek keaslian (*originality*) memperoleh nilai rata-rata 80 % dengan interpretasi baik dan pada keterampilan elaborasi (*elaboration*) memperoleh nilai rata-rata 87 % dengan interpretasi sangat baik. Hasil analisis penilaian keterampilan kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi kolase dari semua indikator mendapat persentase 80% dengan interpretasi baik.

**3.1.4 Uji Normalitas, Uji Hipotesis, Uji N-Gain**

Untuk mengetahui apakah data dari hasil *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal, maka dilakukan pengujian normalitas menggunakan SPSS 26.0. Analisis menggunakan uji *Liliefors* (*Kolmogorov-Smirnov*) dengan taraf signifikansi  $\alpha=0,05$  berdasarkan P-value yang diperoleh.

Adapun hipotesis yang diujikan adalah sebagai berikut:

- 1)  $H_0 =$  Jika nilai *Sig.* (*P-value*)  $\geq 0,05$  maka data berdistribusi normal. Hipotesisnya berarti data berasal dari sampel yang berdistribusi normal.
- 2)  $H_1 =$  Jika nilai *Sig.* (*P-value*)  $< 0,05$  maka data tidak berdistribusi normal.

Kemudian data yang sudah didapat sebelumnya sudah diuji kenormalannya sebagai prasyarat analisis, langkah selanjutnya data akan diolah melalui uji independen *One Sample T-Test*. Berikut ini akan diujiterhadap hipotesis dalam penelitian ini dengan dasar pengambilan keputusan uji *One Sample T-Test*:

- 1) Jika nilai *Sig.* (*2-tailed*)  $< 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak
- 2) Jika nilai *Sig.* (*2-tailed*)  $\geq 0,05$ , maka  $H_0$  diterima

Selanjutnya uji *N-Gain* mempunyai tujuan yaitu untuk memahami berapa besar efektifitas dari model *Project Based Learning* terhadap peningkatan rata-rata nilai tes kemampuan berpikir kreatif siswa.

Berikut rekapitulasi hasil pengujian uji normalitas, uji hipotesis, dan uji *N-Gain Score* menggunakan *software spss 26*:

**Tabel 6. Rekapitulasi Hasil Uji Normalitas, Uji Hipotesis, Uji N-Gain**

	Uji Normalitas (Kolmogorov- Smirnov)			Uji Hipotesis (One Sample T-Test)			Uji N-Gain					
	Statis tic	Df	Sig.	thitung	Df	Sig,	Min	Max	Mean	Std.Dev		
Pretest	0,13	30	0,18	Pretest	28,47	29	0,00	N-Gain Score	0,13	0,91	0,58	11,00
Posttest	0,13	30	0,09	Posttest	29,76	29	0,00	N-Gain Score (%)	13,64	91,42	81,63	14,77

Dari tabel 7 diketahui bahwa hasil uji normalitas diperoleh nilai signifikansi *pretest* kemampuan berpikir kreatif yang dihasilkan (Asymp.sig = 0,18) lebih besar dari nilai alpha ( $\alpha=0,05$ ). Artinya data distribusi *pretest* kemampuan berpikir kreatif berdistribusi normal. Sedangkan nilai signifikansi *posttest* kemampuan berpikir kreatif yang dihasilkan (Asymp.sig = 0,09) lebih besar dari nilai alpha ( $\alpha=0,05$ ). Artinya data distribusi *posttest* kemampuan berpikir kreatif berdistribusi normal. Berdasarkan kriteria pengujian tes uji normalitas data metode *Kolmogorov-Smirnov* dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak, maka data distribusi *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal.

Selain itu untuk hasil uji hipotesis diperoleh bahwa nilai signifikansi data *pretest* kemampuan berpikir kreatif menunjukkan nilai 0.00 dan *posttest* kemampuan berpikir kreatif 0.00, sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima karena nilai signifikansinya lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif kolase siswa kelas II sekolah dasar yang menggunakan model *Project Based Learning*.

Kemudian berdasarkan data hasil uji *N-Gain* diperoleh nilai *N-Gain Score* adalah 0,58 dan termasuk dalam interpretasi sedang. Sedangkan bila ditinjau berdasarkan persentase efektivitas *N-Gain Score* (%) adalah 58,09% dengan interpretasi sedang. Dengan demikian, setelah melakukan perhitungan *N-Gain* maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa adanya peningkatan kemampuan berpikir kreatif kolase untuk siswa kelas II sekolah dasar menggunakan model *Project Based Learning* keefektivannya dikategorikan sedang.

### 3.1.5 Lembar Observasi

Selain itu peneliti menggunakan lembar observasi untuk mengetahui efektivitas kemampuan berpikir kreatif kolase untuk siswa kelas II sekolah dasar dengan menggunakan model *Project Based Learning*. Berikut adalah tabel yang menunjukkan hasil lembar observasi siswa dan guru.

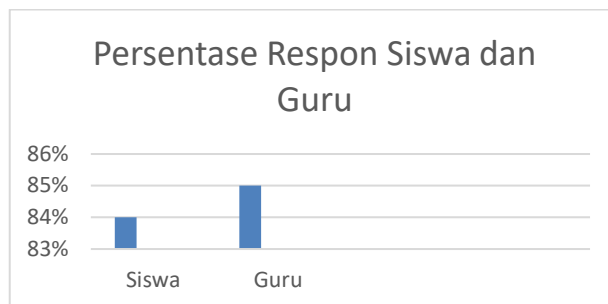
**Tabel 7. Hasil Skor Observasi Siswa dan Guru**

Pertemuan ke-	Siswa	Interpretasi	Guru	Interpretasi
1	89 %	Baik	89 %	Sangat Baik
2	100%	Sangat Baik	100 %	Sangat Baik
3	100 %	Sangat Baik	100 %	Sangat Baik

Dari data diatas terdapat peningkatan pada setiap pertemuannya. Dilihat dari pertemuan ke-1 dengan interpretasi siswa dan guru menunjukkan baik, dengan persentase yang sama yaitu guru 89% dan siswa 89%. Untuk pertemuan ke-2 guru dan siswa mendapatkan persentase 100%, persentase guru dan siswa menunjukkan interpretasi sangat baik. Kemudian pada pertemuan ke-3 guru dan siswa menunjukkan hasil 100%, dengan persentase tersebut termasuk kedalam interpretasi dengan keterangan sangat baik. Dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan dari setiap pertemuannya.

### 3.1.6 Angket Respon

Peneliti kemudian melakukan pengumpulan dan pengolahan data dengan menggunakan angket respon siswa dan guru terhadap penggunaan model *Project Based Learning* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif kolase untuk siswa kelas II sekolah dasar. Adapun diagram hasil angket respon siswa dan guru sebagai berikut:



**Diagram 1. Hasil angket respon siswa dan guru**

Dari data diatas menunjukkan bahwa skor rata-rata siswa 67 dalam persentase 84% yang dimana menunjukkan bahwa respon siswa terhadap materi kolase menggunakan model *Project Based Learning* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif kolase untuk siswa kelas II sekolah dasar adalah sanagat baik. Sedangkan hasil perhitungan respon guru yang menunjukkan persentase 85%, artinya dari skor maksimal 80 guru menghasilkan skor 68. Berdasarkan kriteria interpretasi hasil skor angket yang telah dipaparkan maka hasil angket respon guru menunjukkan bahwa respon guru terhadap penggunaan model *Project Based Learning* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif kolase untuk siswa kelas II sekolah dasar adalah sanagat baik. Dapat disimpulkan bahwa dengan penggunaan model *Project Based Learning* pada materi kolase dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif. Hal tersebut dapat dilihat dari respon guru menunjukkan persentase 85% dan rata-rata respon siswa 84% terhadap pembelajaran menggunakan model *Project Based Learning* pada materi kolase menunjukkan respon yang sangat baik.

### 3.1.7 Kesulitan Siswa

Dari data hasil wawancara siswa beberapa kesulitan siswa yang dihadapi adalah sebagai berikut:

1. Siswa Kesulitan dalam Memahami Materi.
2. Kurangnya Minat Siswa Pada Pembelajaran SBdP.
3. Siswa Kesulitan Menyimpulkan Materi.

### 3.1.8 Kesulitan Guru

Dari data hasil wawancara guru beberapa kesulitan guru yang dihadapi adalah sebagai berikut:

1. Keterbatasan Alat dan Baham
2. Kurangnya Waktu Pembelajaran
3. Kesulitan Guru Mengkondisikan Siswa

## 3.2. Diskusi

Pada awal pertemuan sebelum melakukan pembelajaran peneliti melakukan tes awal atau *pretest* dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan berpikir kreatif siswa sebelum menggunakan model *Project Based Learning* pada materi kolase. Adapun rata-rata hasil *pretest* dari 30 siswa ialah memperoleh nilai rata-rata 58,16 dengan nilai terendah 34 dan nilai tertinggi 64. Nilai tersebut menunjukkan nilai kurang dari KKM 65. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan awal siswa masih sangat rendah.

Pada pertemuan selanjutnya, diadakan pembelajaran di kelas. Sebelum memulai pembelajaran dengan menggunakan langkah-langkah *Project Based Learning*, guru memunculkan sebuah permasalahan yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari siswa, sehingga akan memacu siswa untuk melakukan tanya jawab. Hal ini akan memudahkan siswa ketika mereka nanti akan mengisi LKPD. Adapun tahap atau langkah-langkah yang digunakan dalam model *Project Based Learning* yaitu pendahuluan yang didalamnya terdapat kegiatan *konstruktivisme*, kegiatan inti yang didalamnya terdapat kegiatan menentukan pertanyaan mendasar, membuat desain proyek, menyusun jadwal pembuatan, memonitoring kemajuan proyek, penilaian terhadap produk yang dihasilkan, evaluasi, serta penutup yang terdapat kegiatan *refleksi*.

Pada pertemuan terakhir, peneliti melaksanakan *posttest* atau tes akhir dengan tujuan agar dapat

mengetahui kemampuan akhir siswa setelah melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model *Project Based Learning*. Berdasarkan hasil analisis yang didapatkan dari nilai rata-rata hasil *posttest* menunjukkan adanya sebuah peningkatan dimana nilai rata-rata *posttest* lebih besar dari KKM yaitu 81,63 dengan nilai terendah 55 dan nilai tertinggi 100. Dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa dengan menggunakan model *Project Based Learning* mengalami peningkatan. Setelah melakukan *posttest* peneliti melaksanakan wawancara kepada siswa dan guru tujuannya untuk mengetahui kesulitan siswa dan guru dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dengan menggunakan model *Project Based Learning*.

Ditinjau dari hasil analisis wawancara siswa mengenai kesulitan siswa dalam penggunaan model *Project Based Learning* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif, disebabkan adanya kesulitan dalam memahami materi, kurangnya minat siswa pada pembelajaran SBdP, kesulitan menyimpulkan materi. Hal ini juga ditegaskan dengan pendapat Pramesty (2020) bahwa siswa kesulitan belajar dalam memahami materi karena disebabkan oleh kurangnya perhatian siswa dalam belajar (konsentrasi), dan lambat nya siswa dalam memahami materi (pemahaman).

Adapun kesulitan siswa lainnya berdasarkan hasil wawancara siswa bahwa kurangnya minat pada pembelajaran SBdP, sejalan dengan penelitian Fahrurrozi (2022) bahwa pembelajaran SBdP tidak terlalu diminati oleh siswa, hal ini terlihat hasil belajar siswa pada mata pelajaran SBdP yang kebanyakan hanya rata-rata saja dan hanya sedikit siswa yang mampu mendapatkan nilai melampaui KKM.

Selain itu pada kesulitan menyimpulkan materi maka berpendapat bahwa dapat menghambat perkembangan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran pada umumnya dan sulit untuk mencapai tujuan pembelajaran. Kesulitan menyimpulkan materi tidak hanya pada mata pelajaran yang dianggap sulit, namun juga terjadi pada mata pelajaran yang dianggap mudah seperti mata pelajaran kolase.

Adapun kesulitan yang dihadapi guru berdasarkan hasil wawancara guru yaitu ketika menggunakan model *Project Based Learning* yakni keterbatasan alat peraga, kurangnya waktu pembelajaran, dan guru sulit mengkondisikan siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Ramadhani (2021) bahwa alat dan tehnik yang digunakan untuk membuat kolase harus sesuai dengan materi yang ada di buku.

Kesulitan guru lainnya berdasarkan hasil wawancara guru bahwa kurangnya waktu pembelajaran, sesuai dengan pendapat Robert Budi Laksana (2022) bahwa berdasarkan hasil penelitian kurangnya waktu pembelajaran disekolah dalam membuat karya kolase karena siswa masih perlu proses pembelajaran yang baik mulai dari penggunaan metode, model dan teknik kolase, sehingga membutuhkan waktu yang cukup.

Tahap proses pembelajaran kolase dengan menggunakan langkah-langkah *Project Based Learning*.



**Gambar 1. Menentukan pertanyaan mendasar**



**Gambar 2. Membuat desain proyek**



**Gambar 3. Menyusun jadwal pembuatan**





**Gambar 4. Memonitoring kemajuan proyek**



**Gambar 5. Penilaian**



**Gambar 6. Evaluasi**

#### 4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari analisis data penelitian diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

- Terdapat perbedaan dan peningkatan kemampuan berpikir kreatif kolase menggunakan model *Project Based Learning*, hal ini ditunjukkan dari hasil *N-Gain Score* 0,58 termasuk dalam kategori sedang, dan dapat dilihat dari hasil observasi siswa dan guru menunjukkan interpretasi sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan model *Project Based Learning* sangat efektif.
- Terdapat peningkatan dari data hasil observasi siswa dan guru dengan kategori sangat baik.
- Respon siswa dan guru menunjukkan kategori sangat baik.
- Kesulitan yang dialami siswa yaitu kurangnya pemahaman pada materi, kurangnya minat siswa pada pembelajaran SBdP, serta sulit menyimpulkan materi.
- Kesulitan yang dihadapi guru disebabkan keterbatasan alat dan bahan, kurangnya waktu pembelajaran, dan guru sulit mengkondisikan siswa.
- Solusi guru dengan membimbing siswa.

#### 5. Referensi

- Dalimunthe, A., & Ariani, N. (2023). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa melalui Model Pembelajaran Missouri Mathematics Project. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 1023–1031. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4812>
- Magdalena, I., Syariah, E. N., Mahromiyati, M., & Nurkamilah, S. (2021). PADA MATA PELAJARAN SBdP SISWA KELAS II SDN DURI KOSAMBI 06 PAGI. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3, 276–287. <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/JPPPI/article/view/22206>
- Mardiyana. (2019). *Kesulitan Belajar Siswa Pada Materi Karya Seni Rupa Teknik Tempel Di Sdn 06 Petarukan Kabupaten Pemalang*.
- Mutawally, A. F. (2021). Pengembangan Model Project Based Learning Dalam Pembelajaran Sejarah. *Universitas Pendidikan Indonesia*, 1–6. <https://osf.io/xyhve/>
- Mutia, M., Kartono, K., Dwijanto, D., & ... (2022). Peran Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis dan Penalaran Analogi dalam Pembelajaran Matematika Guna Memenuhi Tuntutan Perkembangan Abad 21. *Prosiding Seminar ...*, 741–749. <https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snpasca/article/view/1559>
- Ningsih, A. T. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Big Book Tema 6 Subtema 2 Untuk Siswa Kelas 1 SD Negeri 66 Pekanbaru. In *Perpustakaan Universitas Pekan Baru* (Vol. 1, Issue 1). <http://ejournal.unthari.ac.id/index.php/judha/article/view/104>
- Altaftazani, D. H., Arga, H. S. P., Kelana, J. B., & Ruqoyyah, S. (2020). P2M STKIP Siliwangi ANALISIS PEMBELAJARAN DARING MEMBUAT SENI KOLASE MENGGUNAKAN MODEL PROJECT BASED LEARNING PADA MASA PANDEMI COVID 19. *Jurnal Ilmiah UPT P2M STKIP Siliwangi*, 7(2), 185–191.
- Kamilah, A., & Ruqoyyah, S. (2022). Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 SD Menggunakan Contextual Teaching And Learning Berbantuan Kartu Kata. *JPP (Jurnal Profesi Pendidikan)*, 1(1), 25–33. <https://doi.org/10.22460/jpp.v1i1.10495>
- Parmawati, A., & Ruqoyyah, S. (2023). Students' Responses Toward Cognitive Assessment Based on Higher Order Thinking Skills (Hots) Assisted By the Quizizz Application. ... (*Professional Journal of ...*), 6(2), 311–315. <http://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/project/article/view/17005>

- Purwadewi, R., & Ruqoyyah, S. (2021). Kemampuan pemahaman pada materi bangun datar untuk siswa kelas II di sekolah dasar melalui metode inkuiri berbantuan media kertas lipat. *Collase: Creative of Learning Students Elementary Education*, 04(01), 9–15.
- Ruqoyyah, S. (2018). Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematik Siswa Ma Melalui Contextual Teaching and Learning. *P2M STKIP Siliwangi*, 5(2), 85. <https://doi.org/10.22460/p2m.v5i2p85-99.1052>
- Ruqoyyah, S., Fasha, L. H., & Rohaeti, E. E. (2019). Menumbuhkan Kesadaran Lingkungan Kepada Guru-Guru Sd Di Sekitar Sungai Citarum Melalui Penyuluhan Tentang Hakekat Sains Dalam Pembelajaran. *Abdimas Siliwangi*, 2(2), 166. <https://doi.org/10.22460/as.v2i2p166-174.3371>
- Kelana, J. B., Wulandari, M. A., & Wardani, D. S. (2021). Penggunaan Aplikasi Zoom Meeting di Masa Pandemi Covid-19 pada Pembelajaran Sains. *Jurnal Elementary*, 4(1), 18–22.
- Wardani, D. S., Wulandari, M. A., Nurfurqon, F. F., & Kurniawati, D. (2021). Stem-Integrated Project-Based Learning (Pjbl) Model and Lecture With Experiments Learning Model: What Is the Scientific Literacy Skills of Elementary Teacher Education Students in These Learning Models? *Al-Bidayah: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 13(1), 55–72. <https://doi.org/10.14421/al-bidayah.v13i1.634>
- Wuladari, M. A., Arga, H. S. P., Kelana, J. B., & Deden Herdiana Altaftazani, S. R. (2020). Analisis Pembelajaran “Daring” Pada Guru Sekolah Dasar Di Era Covid-19. *Jurnal Ilmiah P2M STKIP Siliwangi P2M STKIP Siliwangi*, 7(2), 164–168.
- Wulandari, M. A., Fariyah, Z. L., Samsudin, A., & Kuswendi, U. (2022). Instill Character Education During Online Learning with Developing Whiteboard Animation Proclamation-Based. *Jurnal Prima Edukasia*, 10(2), 149–158. <https://doi.org/10.21831/jpe.v10i2.48273>
- Wulandari, M. A., Pratikno, A. S., Senen, A., & Nurfurqon, F. F. (2022). How Rural Students Accomplish Online Learning During Pandemic: A Study from Elementary School in Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3683–3690. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2720>