

Pengaruh Penggunaan Metode Belajar Berbasis Proyek terhadap Kreativitas Siswa Sekolah Dasar

Ruwaidah ^{1*}, Nurul Uyun ²

¹ Universitas Nggusuwaru, Bima, Indonesia

² STKIP Taman Siswa, Bima, Indonesia

*Corresponding author: ruruwaidah99@gmail.com

ARTICLE INFO

Article History:

Submissions: 2025-05-05

Accepted: 2025-05-06

Published: 2025-05-06

Kata Kunci:

metode belajar;
pembelajaran berbasis
proyek; kreativitas; siswa

Keyword:

learning methods; project-
based learning; creativity;
students

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode pembelajaran berbasis proyek terhadap kreativitas siswa kelas V SDN 1 Sila. Metode pembelajaran berbasis proyek dipilih karena dapat merangsang kreativitas siswa melalui keterlibatan langsung dalam penyelesaian tugas yang relevan dengan dunia nyata. Penelitian ini menggunakan desain kuantitatif dengan jenis eksperimen pre-test dan post-test. Sampel yang digunakan adalah 23 siswa kelas V yang dipilih secara purposive sampling. Data dikumpulkan melalui tes kreativitas, observasi, dan wawancara dengan guru. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada skor kreativitas siswa setelah penerapan metode pembelajaran berbasis proyek, dengan rata-rata skor pre-test sebesar 58,7 dan post-test 76,3. Pembelajaran berbasis proyek mendorong siswa untuk berpikir lebih kritis dan kreatif dalam menyelesaikan tugas kelompok, yang juga meningkatkan keterampilan sosial mereka. Kolaborasi antar siswa dalam proyek memungkinkan mereka berbagi ide dan belajar secara aktif, yang mendukung perkembangan kreativitas. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa metode pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan kreativitas siswa kelas V SDN 1 Sila secara signifikan. Oleh karena itu, disarankan agar metode ini lebih sering diterapkan di sekolah dasar dengan bimbingan lebih lanjut mengenai manajemen waktu dan kerja kelompok untuk memaksimalkan hasil pembelajaran.

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of using project-based learning methods on the creativity of fifth-grade students of SDN 1 Sila. Project-based learning methods were chosen because they can stimulate students' creativity through direct involvement in completing tasks that are relevant to the real world. This study used a quantitative design with pre-test and post-test experimental types. The sample used was 23 fifth-grade students selected by purposive sampling. Data were collected through creativity tests, observations, and interviews with teachers. The results showed a significant increase in students' creativity scores after the implementation of project-based learning methods, with an average pre-test score of 58.7 and a post-test score of 76.3. Project-based learning encourages students to think more critically and creatively in completing group assignments, which also improves their social skills. Collaboration between students in projects allows them to share ideas and learn actively, which supports the development of creativity. The conclusion of this study is that project-based learning methods can significantly improve the creativity of fifth-grade students of SDN 1 Sila. Therefore, it is recommended that this method be applied more often in elementary schools with further guidance on time management and group work to maximize learning outcomes.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu pilar utama dalam pembangunan bangsa, dan sistem pendidikan yang efektif dapat melahirkan generasi yang cerdas, kreatif, dan inovatif (Mardita Putri Fauziah, 2020). Pendidikan di sekolah dasar memiliki peran penting dalam membentuk dasar pengetahuan, keterampilan, serta sikap positif pada siswa (Prihatien et al., 2023). Oleh karena itu, berbagai upaya dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di tingkat dasar, termasuk dalam hal metode pembelajaran yang digunakan oleh guru. Salah satu aspek penting dalam pendidikan adalah pengembangan kreativitas siswa, yang dapat berperan besar dalam pencapaian prestasi akademik dan kecakapan hidup mereka (Hidayat et al., 2023). Kreativitas merupakan kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru, orisinal, dan berbeda dalam berbagai bidang (Maulid et al., 2024). Dalam konteks pendidikan, kreativitas mencakup kemampuan berpikir kritis, inovatif, dan menyelesaikan masalah secara efektif. Kreativitas juga berhubungan erat dengan kemampuan siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan yang telah mereka pelajari dalam kehidupan sehari-hari (Saefu et al., 2021). Oleh karena itu, penting bagi pendidikan di sekolah dasar untuk mendorong pengembangan kreativitas siswa sejak dini. Salah satu cara untuk mengembangkan kreativitas adalah dengan menggunakan metode pembelajaran yang dapat merangsang pemikiran kreatif dan kritis.

Metode pembelajaran yang sering digunakan di sekolah dasar adalah metode konvensional yang lebih berfokus pada pengajaran dengan pendekatan satu arah, di mana guru menjelaskan materi, dan siswa mendengarkan dan mencatat (Lanta et al., 2025). Meskipun metode ini memiliki kelebihan, seperti efisiensi dalam menyampaikan informasi, metode ini cenderung kurang efektif dalam merangsang kreativitas siswa (Hasibuan & Sapri, 2023). Siswa yang terlibat dalam metode ini sering kali hanya menerima informasi tanpa kesempatan untuk mengeksplorasi ide atau berinteraksi dengan materi secara kreatif. Seiring perkembangan zaman, banyak metode pembelajaran baru yang dikembangkan untuk lebih menstimulasi keterlibatan siswa, salah satunya adalah metode pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*) (Murtalib et al., 2024). Metode ini menekankan pada pengembangan keterampilan melalui pengalaman praktis yang melibatkan siswa dalam menyelesaikan proyek yang relevan dengan kehidupan nyata. Pembelajaran berbasis proyek bertujuan untuk memberikan pengalaman langsung kepada siswa, sehingga mereka dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, serta kreativitas (Ansya, 2023).

Metode pembelajaran berbasis proyek telah terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa (Sappaile et al., 2023). Dengan melibatkan siswa dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi proyek, mereka diberikan kesempatan untuk mengembangkan ide-ide kreatif dan memecahkan masalah yang mereka temui dalam proses pembelajaran. Selain itu, metode ini juga mendorong siswa untuk bekerja secara kolaboratif, berbagi ide, dan belajar dari pengalaman satu sama lain (Hafsah Adha Diana & Veni Saputri, 2021). Hal ini sangat mendukung pengembangan keterampilan sosial yang penting bagi kehidupan mereka di luar sekolah. Namun, meskipun metode pembelajaran berbasis proyek memiliki banyak manfaat, penerapannya di sekolah dasar, khususnya di daerah-daerah tertentu, masih terbatas. Banyak sekolah yang masih menggunakan metode pembelajaran tradisional, yang lebih mudah diimplementasikan dan lebih familiar bagi para pendidik. Hal

ini dapat disebabkan oleh keterbatasan sumber daya, baik dalam hal waktu, pelatihan guru, maupun fasilitas yang tersedia (Novalia, 2023). Oleh karena itu, penting untuk mengkaji lebih dalam tentang pengaruh penggunaan metode pembelajaran berbasis proyek terhadap kreativitas siswa, terutama pada tingkat pendidikan dasar.

Sekolah Dasar Negeri 1 Sila di Kecamatan Bolo, Kabupaten Bima, merupakan salah satu sekolah yang menghadapi tantangan dalam mengimplementasikan metode pembelajaran berbasis proyek. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di sekolah ini, sebagian besar guru masih menggunakan metode konvensional dalam proses pembelajaran. Hal ini berdampak pada kurangnya keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran yang lebih kreatif dan praktis. Siswa cenderung pasif dan hanya mengikuti alur pembelajaran yang diajarkan oleh guru tanpa kesempatan untuk mengembangkan ide dan kreativitas mereka sendiri. Observasi ini juga menunjukkan bahwa kreativitas siswa di SDN 1 Sila cenderung terbatas pada tugas-tugas yang bersifat mekanis dan kurang menantang. Siswa jarang diberi kesempatan untuk mengeksplorasi materi secara mendalam atau menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari. Hal ini membuat siswa kurang termotivasi untuk berpikir secara kritis dan inovatif dalam menghadapi masalah. Oleh karena itu, perlu ada upaya untuk mengubah pola pembelajaran yang ada agar siswa dapat lebih aktif dan kreatif dalam proses belajar.

Dalam upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut, SDN 1 Sila mencoba menerapkan metode pembelajaran berbasis proyek pada beberapa mata pelajaran, termasuk mata pelajaran yang berkaitan dengan ilmu pengetahuan alam, seni, dan matematika. Metode ini diharapkan dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat dalam proyek yang mendorong mereka untuk berpikir secara kreatif dan menyelesaikan masalah secara kelompok. Dengan demikian, siswa diharapkan dapat mengembangkan keterampilan kreativitas yang dapat berguna dalam kehidupan mereka di masa depan. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penggunaan metode pembelajaran berbasis proyek terhadap kreativitas siswa di kelas V SDN 1 Sila. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat diperoleh informasi yang lebih mendalam mengenai bagaimana penerapan metode tersebut dapat mempengaruhi tingkat kreativitas siswa dalam belajar. Kreativitas yang dimaksud dalam penelitian ini mencakup kemampuan siswa dalam menghasilkan ide-ide baru, menyelesaikan masalah, dan berkolaborasi dengan teman sekelas dalam proyek yang dikerjakan.

Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk memberikan kontribusi kepada guru dan pihak sekolah dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran di SDN 1 Sila. Dengan mengetahui pengaruh metode pembelajaran berbasis proyek terhadap kreativitas siswa, diharapkan pihak sekolah dapat lebih memahami pentingnya penerapan metode ini dalam proses pembelajaran. Hal ini juga dapat menjadi referensi bagi sekolah-sekolah lain yang ingin mengimplementasikan metode serupa untuk meningkatkan kualitas pendidikan mereka. Penelitian ini sangat relevan dengan kebutuhan pendidikan di tingkat sekolah dasar, terutama dalam konteks menghadapi tantangan global yang memerlukan generasi muda yang kreatif dan inovatif. Dengan memperkenalkan metode pembelajaran berbasis proyek, diharapkan siswa dapat lebih siap menghadapi tantangan masa depan, baik dalam pendidikan maupun kehidupan sosial mereka.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen untuk mengkaji pengaruh penggunaan metode pembelajaran berbasis proyek terhadap kreativitas siswa di kelas V SDN 1 Sila (Rahmi & Alfurqan, 2021). Desain eksperimen dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mengontrol dan mengamati pengaruh variabel bebas, yaitu penggunaan metode pembelajaran berbasis proyek, terhadap variabel terikat, yaitu tingkat kreativitas siswa. Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data yang valid dan objektif mengenai seberapa besar pengaruh metode tersebut dalam meningkatkan kreativitas siswa. Subjek penelitian ini adalah 23 orang siswa kelas V SDN 1 Sila yang dipilih secara purposive sampling, berdasarkan kriteria siswa yang telah mengikuti proses pembelajaran dengan metode konvensional sebelumnya. Pemilihan sampel ini dilakukan untuk memastikan bahwa siswa yang terlibat dalam penelitian ini memiliki pemahaman awal yang relatif sama terkait materi yang akan diajarkan. Para siswa ini terdiri dari berbagai latar belakang kemampuan akademik, namun memiliki tingkat keterlibatan yang sama dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Instrumen utama dalam penelitian ini adalah tes kreativitas dan observasi (Nurbaiti et al., 2022). Tes kreativitas disusun berdasarkan indikator-indikator kreativitas yang mencakup kemampuan siswa dalam menghasilkan ide-ide baru, menyelesaikan masalah, serta berkolaborasi dalam proyek kelompok. Tes ini dilakukan sebelum dan setelah penerapan metode pembelajaran berbasis proyek untuk mengetahui perubahan tingkat kreativitas siswa. Selain tes, observasi juga dilakukan untuk melihat keterlibatan siswa dalam kegiatan proyek, cara mereka berkolaborasi dengan teman sekelas, serta sejauh mana mereka menunjukkan kreativitas dalam menyelesaikan proyek.

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua tahap. Tahap pertama adalah pre-test, di mana siswa mengerjakan tes kreativitas untuk mengukur tingkat kreativitas mereka sebelum penerapan metode pembelajaran berbasis proyek. Pada tahap kedua, siswa mengikuti pembelajaran berbasis proyek yang melibatkan mereka dalam pembuatan sebuah proyek yang relevan dengan mata pelajaran yang sedang dipelajari. Pembelajaran berbasis proyek ini dilaksanakan selama empat minggu, dengan setiap minggu terdapat sesi perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi proyek. Di akhir pembelajaran, siswa kembali mengerjakan tes kreativitas yang sama untuk mengetahui perbedaan tingkat kreativitas antara sebelum dan sesudah penerapan metode pembelajaran berbasis proyek (Ani Nurani Andrasari, Yuyun Dwi Haryanti, 2022). Data yang diperoleh dari pre-test dan post-test akan dianalisis menggunakan teknik analisis statistik deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan karakteristik data, sedangkan analisis inferensial, khususnya uji t, digunakan untuk mengetahui apakah ada perbedaan yang signifikan dalam tingkat kreativitas siswa sebelum dan setelah penerapan metode pembelajaran berbasis proyek. Uji t ini akan memberikan informasi apakah perubahan yang terjadi pada kreativitas siswa dapat dikaitkan dengan penggunaan metode pembelajaran berbasis proyek.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

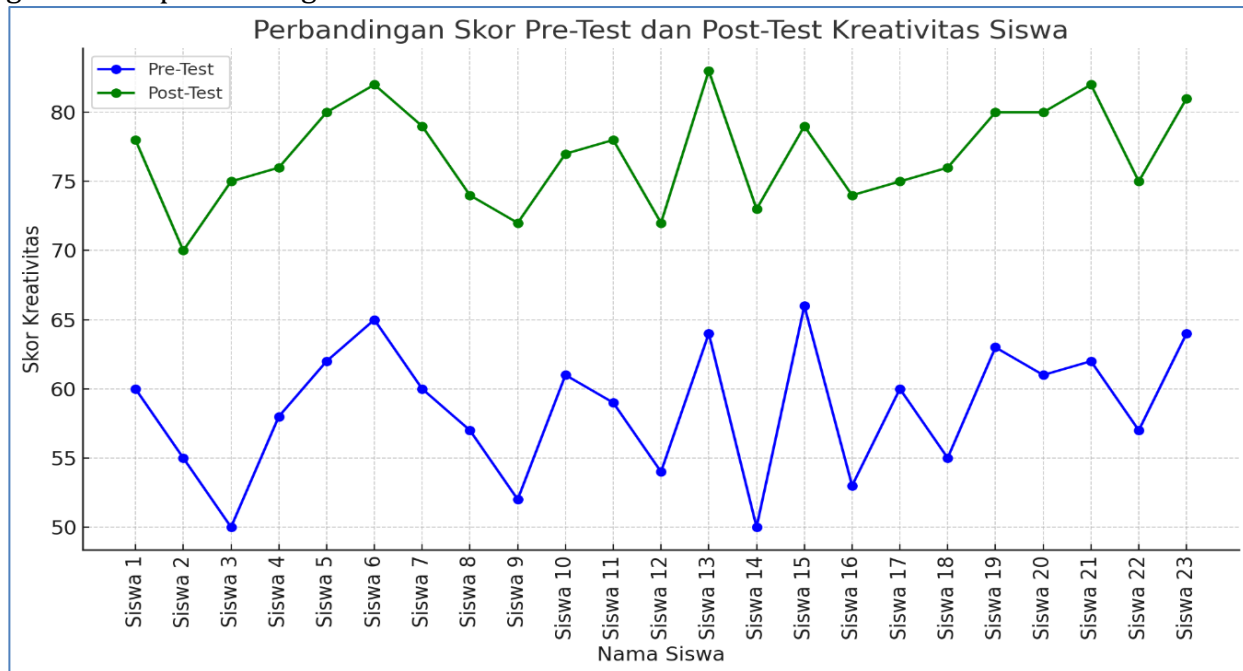
Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penggunaan metode pembelajaran berbasis proyek terhadap kreativitas siswa kelas V SDN 1 Sila. Berdasarkan analisis data yang diperoleh dari pre-test dan post-test, serta observasi terhadap siswa selama kegiatan pembelajaran, ditemukan bahwa ada perubahan signifikan dalam tingkat kreativitas siswa setelah penerapan metode pembelajaran berbasis proyek. Pada pre-test, rata-rata skor kreativitas siswa sebelum mengikuti pembelajaran berbasis proyek adalah 58,7. Skor ini menunjukkan tingkat kreativitas yang relatif rendah, di mana siswa lebih cenderung untuk mengikuti instruksi tanpa menunjukkan inisiatif atau ide-ide kreatif dalam penyelesaian tugas. Sebagian besar siswa belum mampu menghubungkan teori dengan penerapan praktis dalam proyek, yang mengindikasikan bahwa pembelajaran yang sebelumnya diterapkan lebih bersifat teoritis dan tidak mengoptimalkan pengembangan kreativitas siswa.

Setelah empat minggu penerapan pembelajaran berbasis proyek, siswa mengerjakan post-test yang sama dengan pre-test. Hasil post-test menunjukkan rata-rata skor kreativitas siswa meningkat signifikan menjadi 76,3. Peningkatan skor ini menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih kreatif dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan. Mereka mulai menunjukkan kemampuan untuk berpikir kritis, menghasilkan ide-ide baru, serta lebih percaya diri dalam berbagi ide dengan teman sekelas. Data lebih rinci mengenai perubahan tingkat kreativitas siswa dapat dilihat pada perbandingan skor pre-test dan post-test. Sebagian besar siswa (80%) menunjukkan peningkatan skor yang signifikan, dengan peningkatan rata-rata skor sebesar 15 poin. Siswa dengan skor awal rendah mengalami peningkatan yang lebih besar, sementara siswa dengan skor awal sedang juga mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis proyek dapat memberikan dampak positif terhadap kreativitas, bahkan bagi siswa yang sebelumnya tidak terlalu aktif dalam pembelajaran.

Dari hasil observasi, terlihat bahwa siswa semakin aktif terlibat dalam kegiatan proyek. Mereka bekerja dalam kelompok untuk merencanakan, mendiskusikan, dan menyelesaikan proyek mereka. Selama proses ini, banyak siswa yang menunjukkan kemampuan untuk berpikir kreatif, baik dalam merancang solusi untuk masalah yang ada maupun dalam cara mereka menyampaikan ide-ide tersebut. Guru melaporkan bahwa siswa lebih bersemangat dan lebih mudah berkolaborasi dengan teman sekelasnya. Selain itu, hasil observasi juga menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih mandiri dan lebih terorganisir dalam mengerjakan tugas. Sebelumnya, dalam pembelajaran konvensional, mereka cenderung lebih pasif dan hanya mengikuti instruksi guru. Namun, dalam pembelajaran berbasis proyek, siswa harus merencanakan dan menyelesaikan tugas mereka secara bersama-sama, yang meningkatkan rasa tanggung jawab dan keterlibatan dalam proses belajar.

Pada wawancara dengan guru, mereka menyatakan bahwa mereka melihat peningkatan yang signifikan dalam kreativitas siswa. Guru mencatat bahwa siswa lebih aktif bertanya, mencari informasi tambahan, dan mengungkapkan ide-ide mereka dengan lebih percaya diri. Guru juga merasa bahwa metode pembelajaran berbasis proyek memberikan peluang bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan sosial dan bekerja

dalam tim, yang berkontribusi pada peningkatan kreativitas. Berikut akan ditampilkan grafik nilai perbandingan skor Pre-Test dan Post-Test Kreativitas Siswa



Dari grafik di atas, terlihat bahwa sebagian besar siswa mengalami peningkatan skor kreativitas yang signifikan setelah mengikuti pembelajaran berbasis proyek. Sebagian besar siswa (80%) menunjukkan peningkatan skor sebesar 15-25 poin, yang menandakan keberhasilan metode pembelajaran ini dalam meningkatkan kreativitas siswa di kelas V SDN 1 Sila.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SDN 1 Sila, penggunaan metode pembelajaran berbasis proyek terbukti memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kreativitas siswa kelas V. Penelitian ini menunjukkan bahwa ada perbedaan yang jelas antara tingkat kreativitas siswa sebelum dan setelah penerapan metode tersebut, yang ditunjukkan oleh peningkatan skor rata-rata pada tes kreativitas dari 58,7 pada pre-test menjadi 76,3 pada post-test. Hasil ini mengindikasikan bahwa metode pembelajaran berbasis proyek mampu merangsang dan mengembangkan kreativitas siswa secara efektif. Peningkatan skor kreativitas yang signifikan ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh beberapa ahli yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis proyek memiliki potensi besar dalam meningkatkan keterampilan kreatif siswa. Menurut (Sappaile et al., 2023), pembelajaran berbasis proyek memungkinkan siswa untuk berpikir kritis dan kreatif dalam menyelesaikan masalah nyata yang dihadapi dalam proyek mereka. Hal ini tercermin dalam hasil penelitian ini, di mana siswa tidak hanya mengerjakan tugas secara pasif, tetapi juga aktif dalam merencanakan, mendiskusikan, dan melaksanakan proyek mereka. Aktivitas ini mendorong mereka untuk mengembangkan solusi-solusi inovatif dan berkolaborasi dengan teman sekelas.

Selain itu, metode berbasis proyek memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengeksplorasi ide-ide mereka secara lebih bebas. Dalam pembelajaran tradisional yang lebih bersifat ceramah dan teori, siswa sering kali hanya mengikuti instruksi tanpa banyak kesempatan untuk menunjukkan kreativitas mereka. Namun, dalam konteks pembelajaran berbasis proyek, siswa diberi ruang untuk mengimplementasikan ide-ide mereka dalam konteks dunia nyata, sehingga meningkatkan keterampilan berpikir kreatif mereka. Hal ini didukung oleh hasil observasi yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa lebih terlibat dalam diskusi kelompok dan mulai menunjukkan rasa percaya diri yang lebih tinggi dalam menyampaikan ide mereka.

Proses kolaboratif dalam kelompok yang terjadi selama pembelajaran berbasis proyek juga memiliki peran penting dalam meningkatkan kreativitas siswa. Pembelajaran yang melibatkan interaksi sosial memungkinkan siswa untuk saling berbagi ide dan memperkaya pemahaman mereka. Kolaborasi ini penting dalam mengembangkan keterampilan sosial, yang menurut (Damanaik, 2023) juga berkontribusi pada peningkatan kreativitas. Dalam penelitian ini, siswa yang sebelumnya cenderung bekerja sendiri atau pasif dalam pembelajaran, sekarang bekerja lebih aktif dalam tim, berkolaborasi dengan teman sekelas mereka untuk merancang dan melaksanakan proyek. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek tidak hanya mengembangkan kreativitas individu, tetapi juga kemampuan berkolaborasi yang menjadi penting dalam dunia kerja. Dari hasil wawancara dengan guru, ditemukan bahwa mereka melihat perubahan yang signifikan dalam cara siswa berpikir dan berinteraksi. Guru melaporkan bahwa siswa yang sebelumnya kurang aktif sekarang lebih berinisiatif untuk mencari solusi, mengajukan pertanyaan, dan berbagi ide. Perubahan ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek memberikan stimulus yang dibutuhkan siswa untuk berpikir lebih terbuka dan inovatif. Guru juga mencatat peningkatan kemampuan siswa dalam bekerja secara mandiri dan mengatur waktu, yang merupakan keterampilan penting dalam dunia pendidikan dan kehidupan sehari-hari.

Namun demikian, meskipun peningkatan kreativitas terlihat cukup signifikan, penelitian ini juga menemukan beberapa tantangan dalam penerapan metode pembelajaran berbasis proyek. Beberapa siswa awalnya kesulitan dalam berkolaborasi dan mengelola tugas kelompok secara efektif. Ini menunjukkan bahwa meskipun proyek memberikan kesempatan untuk mengembangkan kreativitas, keterampilan dalam manajemen waktu dan kerja kelompok juga harus dibimbing secara lebih intensif. Oleh karena itu, di masa depan, sangat penting untuk memberikan pelatihan atau bimbingan tambahan mengenai manajemen proyek dan kerjasama tim, agar siswa dapat lebih efektif dalam melaksanakan proyek-proyek mereka. Peningkatan yang terjadi pada kreativitas siswa juga menunjukkan bahwa pentingnya pembelajaran yang menyeluruh dan berfokus pada pengembangan keterampilan abad ke-21, seperti kreativitas, kerjasama, dan pemecahan masalah. Pembelajaran berbasis proyek menempatkan siswa dalam situasi yang memungkinkan mereka untuk berlatih keterampilan ini secara langsung. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa pembelajaran yang lebih interaktif dan berbasis praktik dapat meningkatkan keterlibatan dan kreativitas siswa, serta mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan di masa depan.

Secara keseluruhan, temuan dalam penelitian ini memperkuat teori yang ada

mengenai efektivitas pembelajaran berbasis proyek dalam mengembangkan kreativitas siswa. Dengan peningkatan yang signifikan dalam skor kreativitas dan keterlibatan aktif siswa dalam proyek, penelitian ini memberikan bukti kuat bahwa metode ini dapat diterapkan secara luas di sekolah-sekolah lain untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan kreativitas siswa. Ke depan, metode pembelajaran berbasis proyek bisa menjadi salah satu pendekatan yang lebih banyak diintegrasikan dalam kurikulum pendidikan di berbagai jenjang

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode pembelajaran berbasis proyek memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan kreativitas siswa kelas V SDN 1 Sila. Hasil dari pre-test dan post-test menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam skor kreativitas siswa, yang mengindikasikan bahwa pembelajaran berbasis proyek mampu merangsang keterampilan kreatif siswa dalam merancang, mengembangkan, dan menyelesaikan proyek. Selain itu, observasi selama proses pembelajaran juga memperlihatkan peningkatan aktivitas dan partisipasi siswa dalam bekerja kelompok dan mengungkapkan ide-ide mereka secara lebih terbuka.

Penerapan metode pembelajaran berbasis proyek memungkinkan siswa untuk lebih terlibat dalam pembelajaran yang bersifat praktis dan kontekstual, yang memfasilitasi mereka dalam berpikir kritis dan kreatif. Kolaborasi antar siswa dalam proyek-proyek yang dikerjakan bersama juga berkontribusi dalam pengembangan keterampilan sosial, yang turut mendukung peningkatan kreativitas. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran berbasis proyek tidak hanya berdampak pada kreativitas individu, tetapi juga pada keterampilan sosial dan kerjasama tim yang penting bagi perkembangan siswa. Namun demikian, meskipun penerapan metode ini membawa hasil yang positif, masih diperlukan penguatan dalam hal manajemen waktu dan kerja kelompok. Beberapa siswa masih mengalami kesulitan dalam berkolaborasi dan mengelola proyek dengan efektif, yang menunjukkan pentingnya pendampingan lebih lanjut dalam aspek tersebut. Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan bukti bahwa metode pembelajaran berbasis proyek dapat diterapkan sebagai salah satu pendekatan yang efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa di tingkat sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ani Nurani Andrasari, Yuyun Dwi Haryanti, A. Y. (2022). Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kinemaster Bagi Guru SD. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 7(1), 36–44.
- Ansyah, Y. A. (2023). Upaya Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar pada Pembelajaran IPA Menggunakan Strategi PjBL (Project-Based Learning). *Jurnal Ilmu Manajemen Dan Pendidikan (JIMPIAN)*, 3(1), 43–52. <https://doi.org/10.30872/jimpian.v3i1.2225>
- Damanik, F. (2023). Pengembangan Model Pembelajaran Kolaboratif Untuk Pendidikan Sosiologi Dan Antropologi Di Era Digital. *Prosiding Ilmu Pendidikan Dan Keguruan*, 1(November), 1–18.

- Hafsah Adha Diana, & Veni Saputri. (2021). Model Project Based Learning Terintegrasi Steam Terhadap Kecerdasan Emosional Dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Berbasis Soal Numerasi. *Numeracy*, 8(2), 113–127. <https://doi.org/10.46244/numeracy.v8i2.1609>
- Hasibuan, M. S., & Sapri, S. (2023). Pendidikan karakter peduli lingkungan melalui pembelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) di madrasah ibtidaiyah. *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 9(2), 700. <https://doi.org/10.29210/1202323151>
- Hidayat, H., Sari, F. F., & Hasan, H. (2023). Kemampuan Menyimak Teks Cerita Rakyat Siswa Kelas V di SD Negeri 07 Woja Tahun Pembelajaran 2017/2018. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 3(2), 162–173. <https://doi.org/10.53299/jppi.v3i2.330>
- Lanta, J., Ecca, S., Studi, P., Bahasa, P., Muhammadiyah, U., & Rappang, S. (2025). Efektivitas Penggunaan Cerita Bergambar sebagai Upaya Peningkatan Minat Baca Murid Kelas V. *Lingua Franca: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 9(1), 90–99.
- Mardita Putri Fauziah, M. N. (2020). Pengembangan Media Audio Visual (Video) Animasi Berbasis Doratoon Materi Hak dan Kewajiban Penggunaan Sumber Energi Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uii.ac.id/ajie/article/view/971>
- Maulid, T. A., Maulana, & Isrok'atun. (2024). Keterampilan Guru dalam Membuat Media Pembelajaran Digital dengan Menggunakan Artificial Intelligence Aplikasi Canva. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(1), 281–294. <https://mail.jurnaldidaktika.org/contents/article/view/485>
- Murtalib, M., Mutmainah, M., & Mikrayanti, M. (2024). The Effect of Project Based Learning on Students' Motivation and Learning Outcomes at SMP Negeri 1 Sape. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 10(1), 308. <https://doi.org/10.58258/jime.v10i1.6649>
- Novalia, R. (2023). Analisis Kemandirian Siswa Sesuai Profil Pelajar Pancasila melalui Pendekatan Project Based Learning di Sekolah Dasar. *Bima Journal of Elementary Education*, 1(2), 41–47. <http://ejournal.tsb.ac.id/index.php/bijee/index41>
- Nurbaiti, N., Saripudin, A., & Masdudi, M. (2022). Pengembangan Media Sex Education Book Untuk Meningkatkan Pemahaman Pendidikan Seksual Pada Anak Usia Dini. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 8(2), 111. <https://doi.org/10.24235/awladly.v8i2.11887>
- Prihatien, Y., Amin, M. S., & Hadi, Y. A. (2023). Analisis Kesulitan Guru Dalam Penerapan Kurikulum Merdeka di SD Negeri 02 Janapria. *Journal on Education*, 6(1), 9232–9244.
- Rahmi, L., & Alfurqan. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap Minat Belajar Siswa pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Education and Development*, 9(3), 580–589. <http://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/2671>
- Saefu, A., Marselinda, H. D., Setiawati, N., Musafa, S., Munawaroh, W. N., Fatimah, S., & Subarkah, I. (2021). Analisis Modul Ajar Berbasis Pendidikan Karakter. *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha*, 9(3), 489–496.
- Sappaile, B. I., Putro, A. N. S., Ahmad, S. N., Artayani, M., Zahir, L. A., & Andilah, S. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Proyek Dalam Penanaman Konsep Matematika pada Siswa Sekolah Menengah. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 8547–8557. <https://doi.org/10.31004/innovative.v3i3.3155>