

Penerapan Model Project Based Learning (PJBL) Melalui Pendekatan Culturally Responsive Teaching (CRT) Terhadap Kreativitas Peserta Didik Sekolah Dasar Pada Pembelajaran IPAS

Salsa Nazela^{1*}, A. Syachruraji^{2*}, Encep Andriana³

^{1,2,3}Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Banten

*Corresponding Author: 2227210105@untirta.ac.id

Abstract

This study aims to determine the application of Project Based Learning and Problem Based Learning through the Culturally Responsive Teaching approach to student creativity in science learning at SDN 1 Sukamanah and to determine the Project Based Learning model through the Culturally Responsive Teaching approach is better in increasing creativity than the Problem Based Learning model. The method used in this study is a quantitative method with a quasi-experimental type of non-equivalent control group design (non-equivalent group pretest-posttest design). The location of the study was at SDN 1 Sukamanah with the implementation of the study in the Even Semester of the 2024/2025 Academic Year. The research sample in this study was Class IV B as an experimental class totaling 22 students and Class A as a control class totaling 24 students. Meanwhile, in conducting data analysis, this study used descriptive statistics and inferential statistics. The results of the study showed that there were changes in students' creativity abilities before and after being given treatment both in using the Project Based Learning model and the Problem Based Learning model through the Culturally Responsive Teaching approach. However, in its implementation, the results showed that the Project Based Learning model through the Culturally Responsive Teaching approach was better than the Problem Based Learning model on student creativity in science learning at SDN 1 Sukamanah. This was proven in the hypothesis test that $T_{hitung} (-2.465) > T_{tabel} (1.680)$, then H_0 was rejected and H_a was accepted.

Keywords:

Creativity, Learning Model and Social Science

A. Introduction

Tantangan Pendidikan pada abad-21, membuat peserta didik dituntut untuk memiliki keterampilan, keterampilan tersebut disebut dengan 4C (*Critical Thinking, Collaboration, Communication and Creativity*). Salah satu potensi yang harus dikembangkan dari peserta didik yakni kreativitas. Kreativitas menurut Andriana dkk. (2024:220) kreativitas yaitu salah satu kemampuan berpikir seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru baik berupa ide, gagasan, cara kerja yang unik

dan hasil karya yang original. Untuk mencapai tujuan tersebut, proses pembelajaran pun perlu dilaksanakan dengan berpusat pada peserta didik, artinya guru berperan hanya sebagai fasilitator saja. Sebagaimana dijelaskan oleh Lestari & Halidjah (2023: 1576) bahwa seorang guru sudah tidak lagi menjadi satu-satunya sumber belajar, tetapi guru berperan menjadi fasilitator yang artinya membantu peserta didik dalam proses pembelajaran, mengawasi setiap aktivitas peserta didik serta membimbing peserta

didik agar mencapai tujuan pembelajaran.

Realitanya, permasalahan yang terjadi di dunia pendidikan yaitu kurangnya kreativitas pada peserta didik. Hal ini, dapat dilihat dari skor rata-rata PISA jauh lebih rendah daripada negara-negara OECD. Tahun 2018, peserta didik Indonesia memiliki skor 396 dan menempati peringkat 74 dari 79 negara. Lalu pada tahun 2022 Indonesia mendapatkan skor rata-rata 19 dari 60 poin yang diperoleh, ini lebih rendah dari OECD dalam hal berpikir kreatif. Dapat disimpulkan bahwa Indonesia memiliki tingkat kemahiran hanya 31% dibandingkan negara-negara OECD yang memiliki kemahiran berfikir kreatif sebesar 78%. Sebagaimana Lestari & Ilhami (2022: 136) menjelaskan bahwa rendahnya skor PISA yang diperoleh disebabkan oleh ketidak merataannya kualitas pendidikan sehingga mengakibatkan rendahnya kreativitas peserta didik, padahal kreativitas sangat penting dimiliki peserta didik karena dengan adanya kreativitas, peserta didik dapat mengembangkan inovasi terbarunya.

Kurangnya kreativitas juga dapat dilihat berdasarkan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di SDN 1 Sukamanah, terdapat banyak peserta didik yang belum memiliki keterampilan kreativitas. Hal tersebut dapat dilihat dari kurangnya minat belajar peserta didik, yang mana peserta didik masih ketergantungan terhadap peserta didik lainnya dan guru, artinya peserta didik hanya menyalin dari apa yang dilihat tanpa menambahkan elemen kreatif atau ide baru. Permasalahan ini juga dapat didasari oleh kurangnya penerapan model pembelajaran yang inovatif seperti berbasis proyek sehingga peserta didik tidak ikut serta dalam pembelajaran secara kontekstual. (Muizzah & Fatkhiyani, 2023: 195). Padahal, menerapkan model

pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan disajikan akan membantu peserta didik untuk lebih dapat meningkatkan kemampuan berpikir tinggi dan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih bervariasi dan inovatif (Andriana dkk. 2020: 162).

Salah satu strategi yang dapat digunakan guru sebagai upaya meningkatkan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran yakni dengan menggunakan model *Project Based Learning* dan pendekatan *Culturally Responsive Teaching*. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Andriana dkk. (2023: 618) bahwa pembelajaran dengan menggunakan model *Project Based Learning* dapat melatih peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran karena pembelajaran berpusat pada peserta didik sehingga hasil yang didapat dari diskusi dan hasil karya yang kreatif bukan hanya guru yang menjelaskan materi. Dilanjutkan oleh pendapat Setiawan dkk. (2022: 9737) yang mengungkapkan bahwa model *Project Based Learning* adalah salah satu proses pembelajaran yang dapat melibatkan peserta didik dalam pengerjaan proyek untuk menghasilkan suatu produk dan membangun pembelajaran yang dapat menumbuhkan kreativitas peserta didik. Sehingga, peserta didik tidak hanya mendapatkan pemahaman secara teori saja, tetapi peserta didik dapat memperoleh pengetahuan baru untuk dapat meningkatkan kreativitas peserta didik dalam pemecahan masalah.

Dalam penggunaan untuk kegiatan belajar mengajar, Mata Pelajaran IPAS yang diintegrasikan pada Kurikulum Merdeka menjadi solusi untuk meningkatkan keterampilan numerasi dan literasi karena gabungan ilmu alam dan sosial menjadi konteks yang umum baik secara personal, regional, maupun global. (Suhelayanti dkk.

2023: 26). Salah satu pendekatan yang dapat digunakan pada pembelajaran IPAS yaitu pendekatan *Culturally Responsive Teaching*. Melalui pendekatan *Culturally Responsive Teaching* yang mengaitkan materi pembelajaran dengan kebudayaan, kebiasaan dan kearifan lokal dapat menumbuhkan rasa menghargai mengenai budaya peserta didik serta dapat menarik peserta didik untuk dapat berpartisipasi dalam pembelajaran karena pendekatan ini menghubungkan materi dengan kehidupan dunia nyata. (Sya'bana dkk. 2024: 67). Kebudayaan yang masih kental saat ini di daerah SDN 1 Sukamanah atau di Kecamatan Malingping yaitu masih terdapat banyak makanan khas daerah, bahasa daerah yaitu bahasa sunda, ngeruwat, dan kebiasaan lainnya yang harus tetap dilestarikan.

Walaupun kebudayaan, kebiasaan dan kearifan lokal yang masih kental di daerah SDN 1 Sukamanah menjadikan guru harus tetap menjaga identitas kebudayaan peserta didik. Akan tetapi, masih banyak peserta didik yang belum mengetahui kebudayaannya sendiri akibat terlalu melihat kebudayaan lain. Kebudayaan menyimpang yang dialami oleh peserta didik dapat menyebabkan runtuhnya identitas budaya yang akan menyebabkan peserta didik tidak mengenali kebudayaannya sendiri. Maka dari itu, melalui pendekatan *Culturally Responsive Teaching* akan membantu peserta didik untuk tetap mengenali identitas budayanya. Oleh karenanya, model *Project Based Learning* dengan pendekatan *Culturally Responsive Teaching* umumnya sangat erat berkaitan dengan pelajaran IPAS karena pembelajaran dilaksanakan secara kontekstual sehingga dapat meningkatkan kreativitas peserta didik.

Sebagaimana telah dipaparkan oleh Yuliani (2024: 5-6) bahwa menggunakan

model *Project Based Learning* dengan pendekatan *Culturally Responsive Teaching* artinya peserta didik terlibat dalam proyek nyata dan pengalaman hidup peserta didik, keduanya melibatkan peserta didik dalam pembelajaran secara kontekstual yang akan meningkatkan keterampilan yang relevan dengan kebutuhan abad-21, salah satunya keterampilan kreativitas. Maka dari itu, peneliti pun mengangkat judul penelitian ini dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan *Project Based Learning* dan model *Problem Based Learning* melalui pendekatan *Culturally Responsive Teaching* terhadap kreativitas peserta didik pada pembelajaran IPAS di SDN 1 Sukamanah dan menentukan apakah model *Project Based Learning* melalui pendekatan *Culturally Responsive Teaching* lebih baik dalam meningkatkan kreativitas dibandingkan model *Problem Based Learning*.

B. Method

Pada penelitian ini, jenis penelitian yang digunakan yaitu metode penelitian kuantitatif dengan jenis quasi eksperimental tipe *non- equivalent control group design* (desain *pretest- posttest* kelompok *non- equivalent*). Penelitian eksperimen itu sendiri yaitu suatu tindakan yang diberikan disebut sebagai *treatment* yakni pemberian suatu perlakuan yang akan dilihat atau dinilai pengaruhnya (Sugiyono, 2022: 119). Adapun, tempat dilaksanakannya penelitian bertempat di SDN 1 Sukamanah yang beralamat di Kampung Burunuk, Sukamanah, Kecamatan Malingping, Kabupaten Lebak, Provinsi Banten dengan estimasi waktu penelitian berlangsung selama kurang lebih 2 bulan, mulai dari bulan Mei sampai Juni tahun 2025. Pelaksanaan penelitian akan dimulai pada Semester Genap Tahun Ajaran 2024/2025. Perhitungan sampel penelitian dalam

penelitian ini menggunakan teknik *cluster sampling* (kelompok sampel). Sehingga, didapatkan hasil sampel yakni peserta didik Kelas IV B sebagai kelas eksperimen berjumlah 22 dan peserta didik Kelas A sebagai kelas kontrol berjumlah 24.

Pada tahap penelitian, terdapat prosedur yang menggunakan empat tahapan yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap analisis data serta tahap penyimpulan. Selanjutnya, untuk teknik pengumpulan data yang digunakan menggunakan 2 (dua) teknik yakni tes dan *non tes*. Pada pengumpulan data melalui tes berupa pemberian soal *pre-test* dan *post-test* untuk kelas eksperimen maupun dalam kelas kontrol, Sedangkan, untuk pengumpulan data melalui *Non Tes*, memuat dokumentasi sebagai bahan pendukung penelitian. Untuk memastikan data penelitian memiliki kevalidan dan reliabel, maka sebelum dilakukan penelitian. Instrumen penelitian yang akan digunakan akan melalui tahap uji validitas dan reliabilitas terlebih dahulu.

Setelah didapatkannya hasil penelitian, maka langkah selanjutnya adalah melakukan analisis data. Terdapat dua macam statistik yang digunakan untuk analisis data dalam penelitian, yaitu statistik deskriptif, dan statistik inferensial. Pada statistik deskriptif untuk menyajikan tabel distribusi frekuensi, grafik, modus, mean, median dan variansi kelompok melalui rentang dan simpangan baku. Sedangkan, pada statistik

inferensial digunakan untuk melakukan uji prasyarat analisis dalam menentukan data normal dan homogen atau tidaknya untuk dilanjutkan ke dalam pengujian hipotesis.

C. Result and Discussion

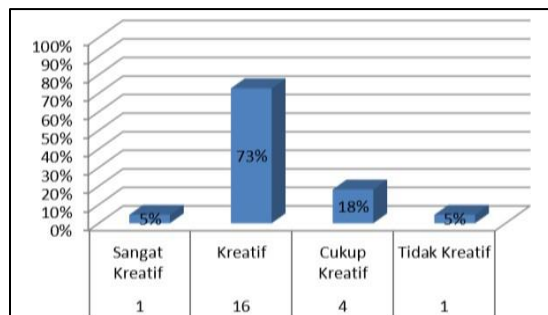
1. Result

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, hasil data yang diperoleh berupa data tes yang didapatkan dari hasil *pretest*, yaitu tes yang dilakukan sebelum pembelajaran dan hasil *posttest*, yaitu hasil tes yang didapatkan setelah pembelajaran. Hasil data *pretest* dan *posttest* tersebut kemudian dianalisis untuk mengetahui perbedaan dan untuk mengetahui bagaimana kemampuan kreativitas peserta didik antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sebelum itu, data *pretest* dan *posttest* akan diuji menggunakan Statistik Deskriptif terlebih dahulu.

Pada Pengujian Statistik Deskriptif menggunakan tes kreativitas *Torrance Test of Creative Thinking* (TTCT) yang terdiri dari 8 objek yang sudah diberi *clue* yang mencakup indikator kreativitas yaitu *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration*. Adapun, untuk materi yang digunakan yaitu BAB 8 dengan bahasan “Membangun Masyarakat yang Beradab - Topik A: Norma dalam Adat Istiadat Daerahku”.

Data Statistik Deskriptif

a. Deskripsi Data Hasil *Pretest* Kemampuan Kreativitas Peserta Didik



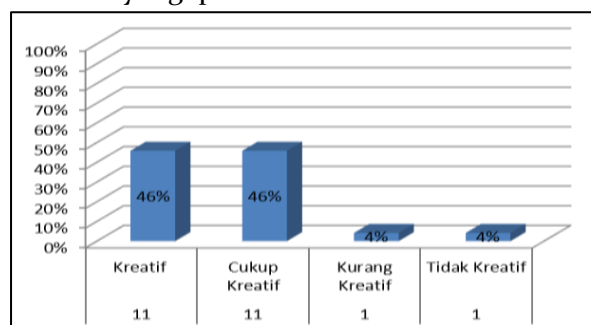
Gambar 1. Output Kategori Kreativitas Pretest Kelas Eksperimen

Pada Gambar 1. diatas yang menunjukkan bahwa hasil *pretest* yang didapatkan oleh peserta didik kelas eksperimen atau kelas IVB dengan jumlah 22 peserta didik di awal pembelajaran memiliki rata-rata capaian sebesar 65% dan masuk pada kategori “Kreatif”. Selain kelas eksperimen, kelas

kontrol juga melakukan *pretest* pada awal pembelajaran.

Selanjutnya, hasil dari tes kreativitas dan didapatkan nilai maximal yang pada

kelas eksperimen yaitu 352 dengan jumlah 22 peserta didik. Untuk skor pada aspek *fluency* yaitu 235 atau sekitar 67%, sedangkan skor pada aspek *flexibility* yaitu 187 atau 53%, selanjutnya pada aspek *originality* mendapatkan skor 226 atau 64% dan pada aspek *elaboration* mendapatkan skor 261 atau 74%. Jadi, rata-rata yang didapatkan pada *pretest* kelas eksperimen yaitu 64,56% dan masuk pada kategori ‘Kreatif’.



Gambar 2. Output Kategori Kreativitas Pretest Kelas Kontrol

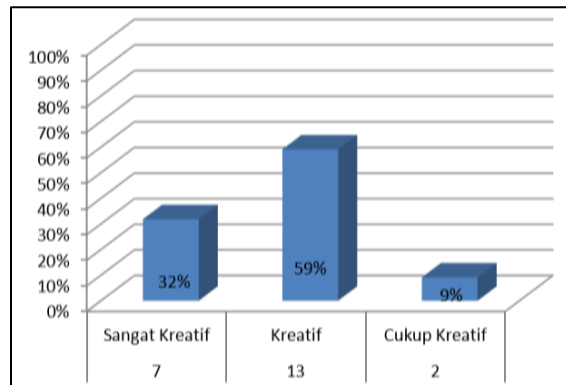
Pada Gambar 2. menunjukkan bahwa hasil *pretest* yang diperoleh oleh peserta didik kelas kontrol atau kelas IVA dengan jumlah peserta didik 24 diawal pembelajaran memiliki rata - rata 57% dan masuk pada kategori “Cukup Kreatif”.

Selanjutnya, hasil dari tes kreativitas dan didapatkan nilai maximal yang pada kelas kontrol yaitu 384 dengan jumlah 24 peserta didik. Untuk skor pada aspek *fluency* yaitu

220 atau sekitar 57%, sedangkan skor pada aspek *flexibility* yaitu 188 atau 49%, selanjutnya aspek *originality* memperoleh skor 229 atau 60% dan pada aspek *elaboration* mendapatkan skor 238 atau 62%. Jadi, rata-rata nilai yang diperoleh *pretest* kelas kontrol yaitu 56,97% dan masuk pada kategori “Cukup Kreatif”.

b. Deskripsi Data Hasil Posttest

Kemampuan Kreativitas Peserta Didik

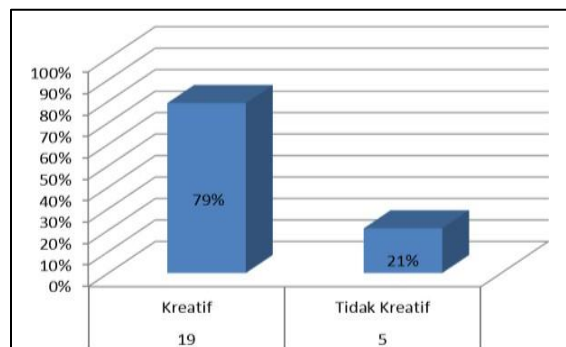


Gambar 3. Output Kategori Kreativitas Posttest Kelas Eksperimen

Pada Gambar 3. menunjukkan bahwa hasil tes yang diberikan pada kelas IVB selaku kelas eksperimen dengan jumlah 22 peserta didik diakhir pembelajaran setelah diberikan *treatment* memiliki rata - rata 74% dan masuk pada kategori “Kreatif”.

Selanjutnya, hasil dari tes kreativitas dan didapatkan nilai maximal yang pada kelas eksperimen *posttest* yaitu 352 dengan

jumlah 22 peserta didik. Untuk skor pada aspek *fluency* yaitu 269 atau sekitar 76%, sedangkan skor pada aspek *flexibility* yaitu 218 atau 62%, selanjutnya pada aspek *originality* mendapatkan skor 264 atau 75% dan pada aspek *elaboration* mendapatkan skor 285 atau 81%. Jadi, nilai *posttest* kelas eksperimen yang dihasilkan yaitu 73,58% dan masuk pada kategori “Kreatif”.



Gambar 4. Output Kategori Kreativitas Posttest Kelas Kontrol

Pada Gambar 4. menunjukkan bahwa hasil tes yang diberikan pada kelas IVA selaku kelas kontrol dengan jumlah 24 peserta didik diakhir pembelajaran setelah diberikan *treatment* memiliki rata-rata 66% dan masuk pada kategori “Kreatif”.

Selanjutnya, hasil dari tes kreativitas dan didapatkan nilai maximal pada kelas kontrol yaitu 384 dengan jumlah 24 peserta

didik. Untuk skor pada aspek *fluency* yaitu 254 atau sekitar 66%, sedangkan skor pada aspek *flexibility* yaitu 215 atau sekitar 56%, selanjutnya pada aspek *originality* mendapatkan skor 253 atau sekitar 66% dan skor dari aspek *elaboration* yaitu 293 atau sekitar 76%. Jadi, nilai *posttest* kelas kontrol yaitu 66,08% dan masuk pada kategori “Kreatif”.

Tabel 1. Output Nilai Kreativitas

Nilai Rata-Rata Kreativitas		
Posttest Eksperimen	73,58%	Kreatif
Posttest Kontrol	66,08%	Kreatif
Pretest Eksperimen	64,56%	Kreatif
Pretest Kontrol	56,97%	Cukup Kreatif
Rata-Rata	65,30%	Kreatif

Dari Tabel 1. diatas dapat disimpulkan bahwa peserta didik kelas IV SDN 1 Sukamanah memiliki kreativitas yang baik dan mampu menuangkan dalam pembelajaran di kelas. Hal tersebut dapat dibuktikan dari hasil Output pada Nilai Kreativitas diatas, sehingga dapat disimpulkan bahwa kreativitas peserta didik kelas IV di SDN 1 Sukamanah sangat baik dan tergolong kreatif. Lalu pada hasil tes kreativitas yang diperoleh peserta didik kelas IV SDN 1 Sukamanah 65,30% tergolong baik dan masuk pada kategori "Kreatif".

Data Statistik Inferensial

a. Uji Normalitas

Tabel 2. Output Uji Normalitas Nilai Pretest

Kelas	Statistika $\alpha=0,05$		Keputusan
	Lhitung	Ltabel	
Kontrol	0,1540	0,1798	Normal
Eksperimen	0,1374	0,1840	Normal

Selanjutnya, pada kelas kontrol memperoleh $Lhitung\ 0,1381 < 0,1798\ Ltabel$ dan pada kelas eksperimen memperoleh

Pada penelitian ini untuk melakukan pengujian data memakai rumus liliefors. Dengan kriteria pengujian : Jika, $Lhitung < Ltabel$ maka H_0 diterima & H_1 ditolak, data berdistribusi normal. Begitupun sebaliknya.

Didapatkan hasil hasil uji normalitas yang membuktikan bahwa kelas kontrol dan kelas eksperimen memperoleh perhitungan bahwa $Lhitung < Ltabel$. Pada kelas kontrol memperoleh $Lhitung\ 0,1540 < 0,1798\ Ltabel$ dan pada kelas eksperimen memperoleh $Lhitung\ 0,1374 < 0,1840\ Ltabel$. Maka, data *pretest* dari kelas kontrol dan kelas eksperimen keduanya berdistribusi normal.

$Lhitung\ 0,0821 < 0,1840\ Ltabel$. Maka, data hasil *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen keduanya berdistribusi normal.

Tabel 3. Output Uji Normalitas Nilai Posttest

Kelas	Statistika $\alpha=0,05$		Keputusan
	Lhitung	Ltabel	
Kontrol	0,1381	0,1798	Normal
Eksperimen	0,0821	0,1840	Normal

b. Uji Homogenitas (Uji F)

Setelah melakukan pengujian normalitas, langkah selanjutnya yaitu melakukan pengujian homogenitas dengan

kriteria pengujian sebagai berikut: Jika, $Fhitung < Ftabel$, maka varians homogen dan Jika, $Fhitung > Ftabel$, maka varians tidak homogen. Didapatkan hasil bahwa

data *pretest* yang diperoleh kedua varians dapat diperoleh nilai *Fhitung* sebesar 1,457 dan *Ftabel* 2,063. Berdasarkan data yang diperoleh dengan kriteria pengujian

didapatkan bahwa $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka dapat disimpulkan bahwa data pada kedua varians penelitian dikatakan homogen.

Tabel 4. Output Uji Homogenitas *pretest*

Data	Statistika		Keterangan
	F hitung	F tabel	
Varians 1, db= 23 55,30	1,457	2.063	Data Homogen
Varians 2, db=21 80,60	1,457	2,063	

Selanjutnya, diketahui bahwa dari data *posttest* yang diperoleh kedua varians dapat diperoleh nilai *Fhitung* sebesar 2,067 dan *Ftabel* 2,063. Berdasarkan data yang diperoleh dengan kriteria pengujian didapatkan bahwa $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka

dapat disimpulkan bahwa data pada kedua varians penelitian dikatakan tidak homogen. Dikarenakan, hasil data *posttest* yang didapatkan tidak homogen, maka langkah selanjutnya yaitu melakukan uji parametrik dengan menggunakan uji t' .

Tabel 5. Output Uji Homogenitas *posttest*

Data	Statistika		Keterangan
	F-hitung	F-tabel	
Varians 1, db= 23 27,95	27,95	2,067	Data tidak Homogen
Varians 2, db=21 57,80	57,80	2,063	

c. Uji Parametrik

1) Uji t (*Independent Sample T Test*)

Data hasil *pretest* pada tes kreativitas kelas kontrol dan kelas eksperimen menghasilkan data berdistribusi normal

dan homogen. Maka, langkah selanjutnya yaitu melakukan uji parametrik menggunakan uji t dengan rumus *independent sample t test*.

Tabel 6. Output Uji t *Pretest*

Jenis Uji	Statistika		Keputusan
	Thitung	Ttabel	
Uji t'	2,035	2,015	Jika $Thitung > Ttabel$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima

2) Uji t' (*Separated Varians*)

Data hasil *posttest* pada tes kreativitas kelas kontrol dan kelas eksperimen menghasilkan data berdistribusi normal

tetapi tidak homogen. Maka dari itu, langkah selanjutnya yaitu dengan melakukan uji parametrik menggunakan uji t' dengan rumus *separated varians*.

Tabel 7. Output Uji t' Posttest

Jenis Uji	Statistika		Keputusan
	Thitung	Ttabel	
Uji t'	2,464	1,680	Jika Thitung > Ttabel maka Ho ditolak dan Ha diterima

3) Uji Hipotesis

Uji hipotesis yang digunakan yaitu uji satu pihak yang dilakukan untuk mengetahui kreativitas peserta didik yang

pembelajarannya menggunakan model *Project Based Learning* dan model *Problem Based Learning*.

Tabel 8. Output Uji Hipotesis Satu Pihak

Thitung	Ttabel	Kesimpulan
2,464	1,680	Penerapan model <i>Project Based Learning</i> melalui pendekatan <i>Culturally Responsive Teaching</i> lebih baik dibandingkan dengan model <i>Problem Based Learning</i> terhadap kreativitas peserta didik

2. Discussion

Dalam hal ini, bahasan mengenai proses pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas perlu menggunakan strategi dikarenakan untuk menciptakan pembelajaran yang mendorong perubahan pada pola pikir peserta didik. Strategi yang perlu digunakan oleh guru yaitu salah satunya menggunakan model pembelajaran agar pembelajaran dapat terarah dengan baik supaya tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Selaras dengan hal tersebut, Hendraipta (2021: 2) memberikan pernyataan bahwa di dalam model pembelajaran mendeskripsikan langkah - langkah pembelajaran, lingkungan belajar, dan penggunaan perangkat ajar dengan langkah - langkah yang tersusun secara sistematis sehingga dapat membantu guru untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Manfaat dalam penggunaan model pembelajaran akan memicu semangat belajar peserta didik yang akan meningkatkan motivasi, kemampuan berpikir tinggi dan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik

bagi peserta didik terkhusus pada pembelajaran IPAS. Model pembelajaran inovatif yang bisa diterapkan dalam proses pembelajaran salah satunya yaitu model *Project Based Learning* dan model *Problem Based Learning* dalam meningkatkan kreativitas peserta didik di SDN 1 Sukamanah pada pembelajaran IPAS. Kreativitas sendiri salah satu keterampilan yang sangat diperlukan pada pembelajaran abad-21 saat ini, karena menjadi salah satu kemampuan seseorang untuk menemukan terobosan baru dalam memecahkan masalah yang kreatif dan unik. Sebagaimana dijelaskan oleh Primawati (2023:4) bahwa kreativitas adalah salah satu kemampuan untuk mengembangkan ide atau cara baru agar bisa diubah menjadi peluang. Beberapa cara agar mengetahui tingkat kreativitas peserta didik pada kelas kontrol dan kelas eksperimen, maka pada kedua kelas diberikan tes yang sama yaitu tes kreativitas *Torrance Test of Creative Thinking* (TTCT).

Adapun, pembelajaran yang dilaksanakan pada kelas IVB sebagai kelas eksperimen adalah model *Project Based*

Learning pada pembelajaran IPAS. Penggunaan model *Project Based Learning* jarang digunakan oleh guru pada saat proses pembelajaran, sehingga peserta didik masih sangat sulit untuk beradaptasi menggunakan model tersebut. Sebagaimana dijelaskan oleh Mutawally (2021: 2) bahwa model *Project Based Learning* salah satu strategi pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara langsung dalam pembelajaran untuk berkolaborasi memecahkan masalah sehingga dapat menyelesaikan suatu proyek pembelajaran tertentu. Hal ini, juga dibuktikan berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh kelas IVB sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 22 peserta didik yang memperoleh hasil *pretest* sebesar 65% dan masuk pada kategori “Kreatif” ketika diterapkannya model pembelajaran *Project Based Learning*.

Pelaksanaan dengan menggunakan model *Project Based Learning* yang telah diterapkan dan sesuai dengan langkah - langkah model *Project Based Learning* yang dijelaskan oleh Anggraini & Wulandari (2021:294-295) yakni *Tahap 1*, penentuan pertanyaan mendasar; *Tahap 2*, perencanaan proyek; *Tahap 3*, penyusunan jadwal pelaksanaan proyek; *Tahap 4*, pembimbingan guru; *Tahap 5*, presentasi proyek; dan *Tahap 6*, evaluasi proyek. Setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan model *Project Based Learning*, peserta didik pun mengerjakan *posttest* untuk mengetahui sejauh mana kreativitas peserta didik berkembang setelah diberikan *treatment* oleh guru.

Selanjutnya, pembelajaran dilaksanakan pada kelas IVA sebagai kelas kontrol menggunakan model *Problem Based Learning* pada pembelajaran IPAS. Penggunaan model *Problem Based Learning* tak jarang digunakan oleh guru pada saat proses pembelajaran, tetapi peserta didik

masih sangat sulit untuk beradaptasi menggunakan model tersebut. Walaupun aktivitas pembelajaran dengan menggunakan rangkaian model *Problem Based Learning* dapat menekan peserta didik pada proses penyelesaian masalah secara ilmiah (Andriana dkk. 2023: 5). Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh kelas IVA sebagai kelas kontrol dengan jumlah 24 peserta didik, hasil *pretest* menunjukkan nilai sebesar 57% dan masuk pada kategori “Cukup Kreatif”. Pelaksanaan model *Problem Based Learning* yang telah dilakukan juga telah sesuai dengan langkah - langkah model *Problem Based Learning* yang dijelaskan oleh Auliah, dkk (2023: 2029) yang menyatakan langkah - langkah model *Problem Based Learning* yakni: a.) Orientasi Masalah; b.) Mengorganisasi peserta didik; c.) Membimbing Penyelidikan; d.) Mengembangkan dan Menyajikan Hasil; dan e.) Menganalisis dan Mengevaluasi.

Pada aspek kreativitas *fluency* yang didapatkan pada kelas eksperimen dengan menggunakan model *Project Based Learning* 269 dari 352 atau sekitar 76%, Selanjutnya, aspek *flexibility* mendapatkan skor 218 dari 352 atau 62%. Pada aspek *originality* mendapatkan skor 264 dari 352 atau 75%, yang terakhir yaitu aspek *elaboration* mendapatkan skor 285 dari 352 atau 81%, aspek ini memiliki skor paling tinggi diantara aspek lainnya, artinya peserta didik kelas eksperimen mampu mengembangkan ide atau gagasannya dengan menghubungkan idenya pada *clue* yang sudah diberikan.

Berikutnya, pada aspek kreativitas *fluency* yang didapatkan pada kelas kontrol dengan menggunakan model *Problem Based Learning* 254 dari 384 atau sekitar 66%. Selanjutnya, aspek *flexibility* mendapatkan skor 215 dari 384 atau 56%. Pada aspek *originality* mendapatkan skor

253 dari 384 atau 66%, dan yang terakhir yaitu aspek *elaboration* mendapatkan skor 293 dari 384 atau 76%, aspek ini dalam kelas control juga memiliki skor paling tinggi diantara aspek lainnya, artinya peserta didik kelas ini juga mampu mengembangkan ide atau gagasannya dengan menghubungkan idenya pada *clue* yang sudah diberikan.

Dapat disimpulkan bahwa analisis hasil data yang diperoleh menunjukkan bahwa terdapat perbedaan bermakna antara kelas control dan kelas eksperimen di SDN 1 Sukamanah pada pembelajaran IPAS. Sebagaimana menurut Daga dkk. (2024: 2399) yang mengungkapkan bahwa model *Project Based Learning* lebih baik dibandingkan dengan model *Problem Based Learning*, karena pada kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran berbasis proyek terdapat sintaks yang mendorong peserta didik untuk lebih kreatif yaitu sintaks 2 - 4 dengan cara menghasilkan suatu gagasan baru dari hasil proyek. Berbeda dengan menggunakan model *Problem Based Learning* yang hanya menghasilkan pemecahan masalah, menggunakan model *Project Based Learning* peserta didik dapat menghasilkan banyak hal yaitu, rumusan tema proyek, langkah-langkah penyelesaian proyek, mengemukakan banyak pemecahan masalah, dan dapat menghasilkan gagasan asli tanpa meniru orang lain.

D. Conclusion

Berdasarkan hasil temuan penelitian disertai pengujian hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Project Based Learning* melalui pendekatan *Culturally Responsive Teaching* diterapkan pada kelas IV B sebagai kelas eksperimen didapatkan hasil *pretest* sebesar 65% dengan kategori

“Kreatif” dan hasil *posttest* sebesar 74% dengan kategori “Kreatif”. Hal ini, menunjukkan bahwa terdapat perubahan pada kemampuan kreativitas peserta didik sebelum dan setelah diberikan *treatment* menggunakan model *Project Based Learning* melalui pendekatan *Culturally Responsive Teaching*.

Sedangkan, pada kelas IV A sebagai kelas control didapatkan hasil *pretest* sebesar 57% dengan kategori “Cukup Kreatif” dan hasil *posttest* sebesar 66% dengan kategori “Kreatif”. Hal ini, menunjukkan bahwa terdapat perubahan pada kemampuan kreativitas peserta didik sebelum dan setelah diberikan *treatment* menggunakan model *Problem Based Learning* melalui pendekatan *Culturally Responsive Teaching*. Sehingga, penerapan model *Project Based Learning* melalui pendekatan *Culturally Responsive Teaching* lebih baik dibandingkan dengan model *Problem Based Learning* terhadap kreativitas peserta didik pada pembelajaran IPAS di SDN 1 Sukamanah. Hal ini dapat dibuktikan pada uji hipotesis yang dilakukan bahwa $T_{hitung} (-2,465) > T_{tabel} (1,680)$, maka H_0 Ditolak dan H_a Diterima.

E. References

- Andriana, E., Islamiah, N., & Rokmanah, S. (2023). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Media 3 Dimensi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran IPAS Kelas VB di SDN Rawu. *Journal Innovative*, 3(5), 5.
- Andriana, E., Rokhmanah, S., & Ruwanda, N. D. (2023). Penerapan Model PjBL Dalam Meningkatkan Kreatifitas Belajar Peserta Didik. *Jurnal Didaktik*, 09(05), 618.
- Andriana, E., Rokmanah, S., & Fajari, A. M. (2024). Trend Project Based Learning Model To Increase Student Creativity

- At Primary School Level. *Jurnal Cakrawala Pedagogik*, 8(2), 220.
- Andriana, E., Syachruroji, A., & Erlistiani, M. (2020). Penerapan Model Pembelajaran SSCS (Search, Solve, Create, and Share) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal PGSD*, 13(2), 162.
- Anggraini, P. D., & Wulandari, S. S. (2021). Analisis Penggunaan Model Pembelajaran *Project Based Learning* Dalam Peningkatan Keaktifan Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 9(1), 294-295.
- Auliah, F. N., Febrianti, N., & Rustini, T. (2023). Analisis Hambatan Guru dalam Penerapan Model *Problem Based Learning* pada Pembelajaran IPS Kelas IV di SDN 090 Cibiru Bandung. *Journal on Education*, 5(2), 2029.
- Daga, A. T., Magi, N., Rambu, I., Djoru, A., & Bela, M. R. (2024). Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Perbedaan Hasil Belajar Menggunakan Model *PBL* dan *PJBL* Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Edukatif Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(3), 2393-2403.
- Hendracipta, N. (2021). *Model-Model Pembelajaran SD*. Tofani Multikreasi Bandung.
- Lestari, E. R., & Halidjah, S. (2023). Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* Untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar IPAS Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(6), 1577.
- Lestari, I., & Ilhami, A. (2022). Penerapan Model *Project Based Learning* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa SMP: SYSTEMATIC REVIEW. *Lensa (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IIPA*, 12(2), 135-144. DOI: <https://doi.org/10.24929/lensa.v12i2.238>.
- Mayasari, A., Arifudin, O., & Juliawati, E. (2022). Implementasi Model *Problem Based Learning (PBL)* Dalam Meningkatkan Keaktifan Pembelajaran. *Jurnal Tahsinia*, 3(2), 169.
- Muizzah, I., & Fatkhiyani, K. (2023). Upaya Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Menggunakan Model *Discovery learning* Mata Pelajaran IPA. *Caruban: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Dasar*, 6(2), 193195. DOI: <https://doi.org/10.33603/caruban.v6i2.8674>.
- Mutawally, A. F. (2021). Pengembangan Model *Project Based Learning* Dalam Pembelajaran Sejarah. *Universitas Pendidikan Indonesia*, 2. DOI: <https://osf.io/xyhve/>
- Primawati, Y. (2023). Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak Usia Dini. *Journal Od Early Childhood Studies*, 1(2), 4.
- Setiawan, T., Sumilat, J. M., Paruntu, N. M., & Monigir, N. N. (2022). Analisis Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* dan *Problem Based Learning* pada Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9737.
- Sudarti, D. O. (2020). Mengembangkan Kreativitas Aptitude Anak dengan Strategi Habitiasi dalam Keluarga. *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora*, 5(3), 119.
- Suhelayanti, Z, S., & Rahmawati, I. (2023). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS). In *Penerbit Yayasan Kita Menulis*. Yayasan Kita Menulis.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*.

Alfabeta.

- Sya'bana, M., Hariyono, E., & Maharani, T. D. (2024). Pengaruh Pendekatan *Culturally Responsive Teaching* Terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar Ipa. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 4(2), 74-88. <https://doi.org/10.51878/science.v4i2.2965>
- Yuliani, W. (2024). Implementasi Pendekatan Crt Dalam Mata Pelajaran IPAS Menggunakan Model *Project Based Learning (PJBL)* Pada Siswa Kelas V Sdn Pandanwangi 1. *Jurnal MIPA Dan Pembelajarannya (JMIPAP)*, 4(5), 5-10.