

PENINGKATAN KREATIVITAS PESERTA DIDIK MELALUI PEMBUATAN PETA TIMBUL PADA PEMBELAJARAN IPAS BERBASIS PROYEK DI KELAS V B SD NEGERI SIDOTOPO I SURABAYA

Rizki Nur Ashari¹, Wiwi Wikanta², Asri Widiyarno³

1. Program Studi PPG FKIP Universitas Muhammadiyah Surabaya
2. Program Studi Pendidikan Biologi FKIP Universitas Muhammadiyah Surabaya
3. SD Negeri Sidotopo I Surabaya

rizkinurasha@gmail.com¹, wiwi_wikanta@um-surabaya.ac.id², asriwidi30@gmail.com³

***Corresponding Author: wiwi_wikanta@um-surabaya.ac.id**

Abstrak

Kreativitas merupakan salah satu keterampilan abad 21 yang perlu dikembangkan. Untuk itu penting bagi guru untuk dapat menumbuhkan kreativitas peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) melalui penerapan Project Based Learning (PjBL) dengan kegiatan membuat peta timbul. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklusnya terdiri atas tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Subjek dalam penelitian ini ialah peserta didik kelas V B SDN Sidotopo I Surabaya yang terdiri atas 30 peserta didik. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini ialah lembar observasi produk kreatif dan analisis data dibuat secara deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model *Project Based Learning* melalui pembuatan produk peta timbul dapat meningkatkan kreativitas peserta didik. Kreativitas yang semula tergolong kurang kreatif pada siklus I meningkat menjadi kategori kreatif pada siklus II.

Kata kunci : Kreativitas, *Project Based Learning*, Peta Timbul

Abstract

Creativity is one of the essential 21st-century skills that needs to be developed. Therefore, it is important for teachers to foster students' creativity. This study aims to enhance students' creativity in the subject of Natural and Social Sciences (IPAS) through the implementation of Project-Based Learning (PjBL) by engaging students in creating relief maps. This research is a classroom action research (CAR) conducted in two cycles. Each cycle consists of planning, implementation, observation, and reflection stages. The subjects of this study were 30 fifth-grade students of class V B at SDN Sidotopo I Surabaya. The instruments used in this study were observation sheets of creative products, and the data were analyzed using descriptive quantitative methods. The results of the study indicate that the implementation of the Project-Based Learning model through the creation of relief maps can improve students' creativity. Creativity, which was initially categorized as low in the first cycle, increased to the creative category in the second cycle.

Keywords: Creativity, Project-Based Learning, Relief Map

PENDAHULUAN

Abad ke-21 merupakan era globalisasi yang ditandai dengan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Dalam menghadapi tantangan era ini, dibutuhkan sumber daya manusia yang

tidak hanya cerdas secara akademik, tetapi juga memiliki daya saing tinggi, adaptif terhadap perubahan, serta mampu berinovasi dan berpikir kreatif. Keterampilan ini tergolong dalam kompetensi abad ke-21 yang harus

ditanamkan sejak dini melalui dunia pendidikan (Ramdani et al., 2019)

Sekolah sebagai lembaga pendidikan formal memiliki peran strategis dalam menyiapkan peserta didik menghadapi tantangan zaman. Melalui proses pembelajaran yang dirancang secara sistematis dan kontekstual, peserta didik diharapkan mampu mengembangkan kecakapan hidup, termasuk kreativitas, berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi (Rusadi et al., 2019). Salah satu keterampilan yang menjadi fokus penting adalah kreativitas, yakni kemampuan untuk menghasilkan ide baru, melihat suatu permasalahan dari berbagai sudut pandang, serta menciptakan solusi inovatif.

Pentingnya kreativitas telah diakomodasi dalam kebijakan pendidikan nasional. Hal ini tercermin dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3, yang menyebutkan bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi individu yang beriman, bertakwa, cakap, kreatif, dan mandiri. Dengan demikian, pengembangan kreativitas bukan sekadar pelengkap, tetapi menjadi bagian esensial dalam membentuk karakter dan kompetensi peserta didik, khususnya di jenjang sekolah dasar.

Dalam konteks pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), kreativitas bukan hanya berkaitan dengan pemahaman konsep-konsep ilmiah, tetapi juga kemampuan mengaplikasikan konsep tersebut dalam kehidupan nyata, termasuk menyusun karya dan solusi atas masalah yang relevan dengan lingkungan sekitar.

Penelitian Nurhayati (2021) menunjukkan bahwa peserta didik yang memiliki kreativitas tinggi cenderung lebih mudah dalam menyelesaikan tugas kompleks dan beradaptasi dalam situasi belajar yang menantang. Sementara itu, Amalia (2022) menambahkan bahwa peserta didik kreatif memiliki rasa ingin tahu tinggi, imajinasi luas, dan kemampuan bekerja sama dengan baik.

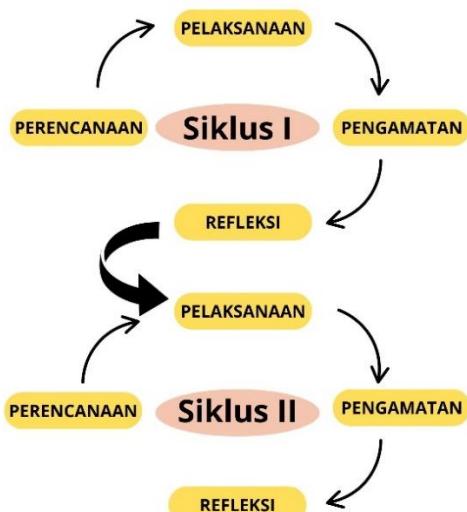
Namun, berdasarkan observasi awal di kelas 5B SDN Sidotopo I Surabaya, ditemukan bahwa kreativitas peserta didik masih tergolong rendah. Sebanyak 78% peserta didik belum menunjukkan perkembangan kreativitas yang optimal dalam pembelajaran IPAS. Hal ini ditandai dengan ketergantungan tinggi terhadap contoh yang diberikan guru, kurangnya originalitas dalam karya, serta rendahnya inisiatif dalam menyelesaikan tugas-tugas proyek secara mandiri. Peserta didik juga terlihat kesulitan dalam mengekspresikan ide-ide baru dan mengeksplorasi konsep pembelajaran secara kreatif.

Menyikapi kondisi tersebut, perlu dilakukan upaya yang dapat mendorong peserta didik untuk lebih aktif dan kreatif dalam pembelajaran. Salah satu pendekatan yang relevan adalah penggunaan model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*), yang memungkinkan peserta didik terlibat langsung dalam kegiatan merancang dan menghasilkan produk nyata, seperti pembuatan peta timbul dalam mata pelajaran IPAS. Model ini mendorong keterlibatan aktif, kolaborasi, dan eksplorasi ide, sehingga diyakini dapat meningkatkan kreativitas peserta didik.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Peningkatan Kreativitas Peserta Didik Melalui PjBL dengan Membuat Peta Timbul pada Pembelajaran IPAS di Kelas VB SD Negeri Sidotopo I Surabaya”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Subjek dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas V B SD Negeri Sidotopo I48 Surabaya. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 15 – 23 April 2025 semester II tahun pelajaran 2024/2025. Model PTK yang digunakan yaitu spiral dari Kemmis dan MC Taggart. Prosedur penelitian terdiri dari 2 siklus dimana masing-masing siklus terdapat 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Prosedur penelitian yang dilakukan terdiri atas Siklus I dan Siklus II. Siklus I terdiri dari tahap Perencanaan, Pelaksanaan, Observasi dan Refleksi.



Gambar 1 Alur Pelaksanaan PTK Berdasar model Kemmis dan MC Taggart

Pada tahap perencanaan kegiatan yang dilakukan adalah menyiapkan rencana pembelajaran, membuat media pembelajaran, mempersiapkan kisi-kisi soal, membuat lembar observasi dan lain sebagainya. Kemudian pada tahap pelaksanaan, dilaksanakan selama kegiatan pembelajaran berlangsung yaitu menggunakan model pembelajaran project based learning dengan meminta peserta didik membuat produk berupa Peta Timbul. Pada tahap observasi dilakukanlah observasi atas produk yang dibuat peserta didik. Kemudian di tahap analisis data dilakukan setelah selesai pelaksanaan penelitian. Pada tahap Refleksi dilakukan setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran yang diamati oleh observer. Refleksi bertujuan untuk mendiskusikan hasil dari pementauan proses kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan berdasarkan observasi observer.

Kemudian setelah melakukan refleksi maka dilakukan pembelajaran siklus II yang terdiri atas tahapan Perencanaan, Pelaksanaan, Observasi dan Refleksi. Pada tahap perencanaan kembali merancang rencana pembelajaran dengan model pembelajaran Project Based Learning, membuat media pembelajaran, mempersiapkan kisi-kisi soal, membuat lembar observasi dan lain sebagainya. Pada tahap Pelaksanaan tindakan siklus II merupakan perbaikan dan penyampaian pada siklus I. Pada tahap Observasi pengamatan dilakukan terhadap semua perubahan yang dilakukan siswa terhadap produk yang dibuat, dan juga observasi terhadap kekurangan yang terjadi pada siklus I. Pada tahap Refleksi diharapkan ada perubahan peningkatan kreativitas siswa kelas 5 B SDN Sidotopo I Surabaya.

Pada akhir putaran siklus II dianalisis mengenai hasil observasi yang telah dilakukan.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu non-tes (observasi).

Tabel 1.1 Lembar Observasi Produk Kreatif

Dengan teknik analisis data yaitu deskriptif kuantitatif. Instrumen berupa lembar observasi produk kreativitas peserta didik dengan kisi-kisi instrumen sebagai berikut :

No	Indikator Produk Kreatif	Aspek Penilaian	Kriteria	SKOR
1.	Kebaruan (<i>Novelty</i>)	Original	Peta timbul memiliki konsep yang sangat unik dan orisinal	3
			Peta timbul unik namun kurang orisinal	2
			Peta timbul kurang memiliki keunikan dan cenderung meniru konsep yang sudah ada	1
		Germinal	Peta timbul yang dibuat dapat digunakan di masa kini dan masa mendatang sehingga produk dapat bertahan pada waktu yang lama	3
			Peta timbul yang dibuat dapat digunakan di masa kini dan masa mendatang namun jarak yang tidak terlalu lama serta perlu beberapa modifikasi	2
			Peta timbul hanya dapat digunakan di masa kini sehingga masa mendatang produk tersebut tidak dapat digunakan kembali	1
2.	Pemecahan masalah (<i>Resolution</i>)	Valuable	Peta timbul yang dibuat sangat detail dan memiliki nilai edukatif yang jelas	3
			Peta timbul memiliki nilai edukatif tetapi kurang detail	2
			Peta timbul yang dibuat kurang memiliki nilai edukatif yang jelas	1
		Useful	Peta timbul yang dibuat mampu merepresentasikan bentuk permukaan bumi	3
			Peta timbul yang dibuat kurang mampu merepresentasikan bentuk permukaan bumi	2
			Peta timbul yang dibuat tidak dapat menggambarkan bentuk permukaan bumi dengan baik	1
3.	Elaborasi dan sintesis (<i>Elaboration and synthesis</i>)	Attractive	Peta timbul yang dibuat menarik perhatian dan memiliki desain yang indah	3
			Peta timbul yang dibuat cukup menarik perhatian namun desain kurang	2
			Peta timbul yang dibuat kurang menarik perhatian	1
		Complex	Peta Timbul memuat unsur-unsur peta yang ditampilkan secara jelas dan lengkap	3

	Peta Timbul memuat unsur-unsur peta namun penyajian kurang lengkap atau kurang jelas	2
	Peta Timbul memuat unsur-unsur peta namun tidak memberikan informasi yang jelas	1
Elegant	Peta timbul yang dibuat sangat rapi dengan kombinasi warna yang harmonis	3
	Peta timbul yang dibuat kurang rapi dan kombinasi warna kurang harmonis	2
	Peta timbul yang dibuat tidak tersusun secara rapi dan kombinasi warna tidak harmonis	1

Modifikasi dari Guntur Janwidi Wibowo, 2021

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana penerapan model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) melalui pembuatan produk kreatif berupa Peta Timbul pada mata pelajaran IPAS dalam meningkatkan keaktifitas peserta didik di kelas 5 B SD Negeri Sidotopo I Surabaya. Kreativitas peserta didik dianalisis

berdasarkan 3 indikator utama yaitu *novelty* (kebaruan), *resolution* (pemecahan masalah) serta *elaboration and synthesis* (kerincian dan sintesis), dengan kategori penilaian yang mengacu pada rubrik Besemer & Treffinger (1981). Berikut hasil analisis data yang dikumpulkan.

Tabel 2.1 Hasil Penilaian Produk Kreatif Peta Timbul Siklus I

No	Indikator Produk	Aspek Penilaian	Kelompok					
			1	2	3	4	5	
1	Kebaruan (<i>Novelty</i>)	<i>Original</i>	1	1	1	1	1	
		<i>Germinal</i>	1	1	1	1	1	
2	Pemecahan Masalah (<i>Resolution</i>)	<i>Valuable</i>	1	1	1	1	1	
		<i>Useful</i>	1	1	1	1	1	
3	Elaborasi dan sintesis (<i>Elaboration and synthesis</i>)	<i>Attractive</i>	1	1	1	1	1	
		<i>Complex</i>	1	2	1	1	2	
		<i>Elegant</i>	1	1	1	1	1	
Total skor yang didapat			7	8	7	7	8	
Skor maksimal			21	21	21	21	21	
Nilai Akhir			33	38	33	33	38	
Kategori Penilaian			Kurang kreatif					

Tabel 2.2 Hasil Penilaian Produk Kreatif Peta Timbul Siklus II

No	Indikator Produk	Aspek Penilaian	Kelompok					
			1	2	3	4	5	
1	Kebaruan (<i>Novelty</i>)	<i>Original</i>	1	2	1	2	2	
		<i>Germinal</i>	2	2	2	2	2	
2	Pemecahan Masalah (<i>Resolution</i>)	<i>Valuable</i>	2	3	2	2	2	
		<i>Useful</i>	2	3	2	2	3	
3	Elaborasi dan sintesis (<i>Elaboration and synthesis</i>)	<i>Attractive</i>	2	2	2	3	2	
		<i>Complex</i>	3	3	3	3	3	
		<i>Elegant</i>	2	3	3	3	3	
Total skor yang didapat			14	18	15	17	17	
Skor maksimal			21	21	21	21	21	
Nilai Akhir			67	85	71	80	80	
Kategori Penilaian			Kreatif	Sangat Kreatif	Kreatif	Kreatif	Kreatif	

Berdasarkan kedua tabel yang disajikan, terlihat adanya peningkatan kreativitas peserta didik dalam membuat peta timbul dari siklus I ke siklus II. Peningkatan kreativitas peserta didik ini diupayakan dengan pemberian tindakan berupa pendekatan *project based learning* dengan membuat produk berupa peta timbul. Penelitian ini dilaksanakan dua siklus setiap siklusnya terdiri dari empat tahapan yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap observasi dan juga tahap refleksi.

Pada siklus I, seluruh kelompok tergolong dalam kategori kurang kreatif. Hal ini disebabkan oleh penerapan model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) yang belum optimal. Langkah-langkah model pembelajaran PjBL sendiri terdiri atas 6 tahapan diantaranya yaitu menentukan pertanyaan mendasar, mendesain perencanaan, menyusun jadwal, memonitor siswa serta kemajuan proyek, menguji hasil, serta

mengevaluasi pengalaman. Dalam pelaksanaannya, peserta didik langsung diarahkan untuk membuat peta timbul tanpa melalui tahap mendesain perencanaan proyek, yang seharusnya menjadi komponen penting dalam PjBL. Akibatnya, peserta didik mengalami kesulitan dalam menuangkan ide serta mengembangkan konsep secara kreatif.



Gambar 1.2 Beberapa hasil pembuatan peta timbul siklus I

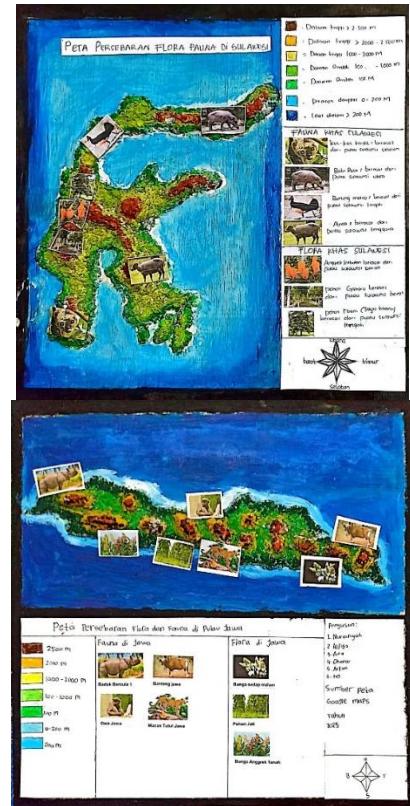
Hasil produk kreatif peta timbul provinsi Jawa Timur dari siklus I pada indikator kebaruan (*novelty*) mencakup 2 aspek penting yaitu aspek *original* dan *germinal*. Berdasarkan hasil observasi untuk aspek original rata-rata semua kelompok mendapatkan skor 1. Skor ini menunjukkan bahwa peta timbul yang dihasilkan kurang memiliki keunikan atau keaslian dan cenderung meniru konsep yang sudah ada. Dengan kata lain kreativitas merancang peta timbul masih terbatas pada reproduksi model yang sudah dikenal tanpa adanya modifikasi atau inovasi yang signifikan. Sementara itu untuk aspek germinal rata-rata tiap kelompok menapatkan skor 1. Hal ini mengindikasikan bahwa Peta timbul hanya dapat digunakan di masa kini sehingga masa mendatang produk tersebut tidak dapat digunakan kembali. Karena rata-rata peserta didik membuat peta timbul tidak memperhatikan bahwa peta ini dapat digunakan di waktu yang akan datang.

Indikator kedua yaitu pemecahan masalah dengan aspek penilaian *valuable* dan *useful*. Aspek *valuable* pada siklus I rata-rata setiap kelompok mendapatkan skor 1 yang artinya peta timbul yang dibuat kurang memiliki nilai edukatif yang jelas. Peta timbul yang dihasilkan terkesan kurang mendalam dalam menyampaikan informasi yang seharusnya dapat memberikan wawasan lebih luas tentang bentuk fisik bumi. Dan untuk aspek *useful* rata-rata memperoleh nilai 1 yang mengindikasikan bahwa karya peta timbul yang dibuat tidak dapat menggambarkan bentuk permukaan bumi dengan baik. Peserta didik cenderung membuat asal-asalan tanpa memperhatikan prinsip dasar pemetaan dan topografi yang tepat. Sebagai contoh peta timbul yang seharusnya menggambarkan terdapat bentuk gunung atau pegunungan peserta didik membuatnya menjadi dataran rendah. Sehingga informasi yang disampaikan kurang akurat yang menyebabkan peta timbul tidak dapat digunakan secara maksimal sebagai alat bantu belajar dalam memahami konsep dasar peta khususnya mengenai bentuk permukaan bumi yang bervariasi.

Indikator yang ketiga yaitu elaborasi dan sintesis terdapat 3 aspek penilaian yaitu *attractive*, *complex* dan *elegant*. Untuk aspek penilaian *attractive* pada siklus I rata-rata mendapatkan skor 1 yang artinya peta timbul yang dibuat kurang menarik perhatian. Penulisan judul, penataan keeterangan peta juga kurang rapi sehingga membuat daya tarik secara visual kurang. Untuk aspek penilaian kedua yaitu *complex* rata-rata skor yang didapat yaitu 1 yang mengindikasikan bahwa peta timbul yang dibuat memuat unsur-unsur peta namun tidak memberikan informasi yang jelas. Beberapa unsur peta seperti garis tepi, tidak dimuat secara jelas. Ketidakhadiran salah satu unsur peta ini

menunjukkan kurangnya kemampuan peserta didik dalam mengelaborasi dan mensintesis informasi yang kompleks ke dalam satu representasi peta utuh, padahal keberagaman unsur merupakan bagian penting dari kualitas sebuah peta timbul. Kemudian aspek *elegant* juga rata-rata skor yang diperoleh yaitu 1 hal tersebut menunjukkan bahwa produk kreatif peta timbul yang dibuat tidak tersusun secara rapi dan kombinasi warna tidak harmonis. Beberapa produk peta timbul disusun secara kurang rapi dan tidak menunjukkan keharmonisan warna serta bentuk. Kombinasi warna yang tidak seimbang, tata letak yang acak, serta detail bentuk yang kurang presisi menyebabkan peta terlihat kurang profesional. Kondisi ini mencerminkan kurangnya perhatian terhadap estetika dan keselarasan visual yang seharusnya menjadi bagian dari proses kreatif dalam membuat peta timbul

Selain itu, pada siklus I guru tidak memberikan contoh nyata atau produk akhir berupa peta timbul, sehingga peserta didik tidak memiliki gambaran yang jelas mengenai hasil yang diharapkan. Hal ini turut memengaruhi rendahnya kualitas kreativitas mereka, karena kurangnya inspirasi dan referensi dalam mengerjakan proyek.



Gambar 1.3 Beberapa hasil pembuatan peta Timbul Siklus II

Sebaliknya, pada siklus II terjadi peningkatan yang sangat signifikan dalam kreativitas peserta didik. Seluruh kelompok mencapai kategori kreatif, yang mencerminkan keberhasilan perbaikan strategi pembelajaran yang diterapkan oleh guru. Siklus II menggunakan model pembelajaran berbasis proyek atau Project Based Learning yang dimana peserta didik diminta membuat peta timbul persebaran flora fauna.

Hasil produk kreatif peta timbul dari siklus II pada indikator kebaruan (*novelty*) mencakup 2 aspek penting yaitu aspek original dan germinal. Berdasarkan hasil observasi untuk aspek original rata-rata skor yang diperoleh adalah 2 dimana artinya karya peta timbul yang dibuat menampilkan keunikan tersendiri namun belum menunjukkan tingkat orisinal yang tinggi. Hal ini mngindikasikan bahwa karya peserta didik masih memiliki

sedikit kemiripan dengan referensi atau contoh yang sudah ada sebelumnya. Sedangkan untuk aspek germinal rata-rata mendapatkan skor 2 yang artinya meskipun karya memiliki potensi untuk digunakan dalam waktu dekat, namun masih diperlukan beberapa penyesuaian dan pengembangan agar peta timbul tersebut dapat relevan dan aplikatif dalam jangka panjang.

Indikator kedua yaitu pemecahan masalah mencakup dua aspek penilaian yaitu *valuable* dan *useful*. Untuk aspek *valuable* rata-rata mendapatkan skor 2 skor ini menunjukkan bahwa peta timbul memiliki nilai edukatif, namun masih kurang dalam hal kelengkapan dan kedetailan informasi yang disampaikan. Artinya, meskipun karya tersebut berkontribusi dalam proses pembelajaran, penyajiannya masih perlu ditingkatkan agar dapat memberikan pemahaman yang lebih menyeluruh kepada pengguna. Kemudian untuk aspek *useful* skor rata-rata yang diperoleh adalah 2 yang mengindikasikan bahwa peserta didik Peta timbul yang dibuat kurang mampu merepresentasikan bentuk permukaan bumi karena masih ada diantara beberapa karya yang kurang merepresentasikan bentuk permukaan bumi. Seperti wilayah yang seharusnya dataran rendah namun dibuat menjadi daerah pegunungan, dan wilayah yang seharusnya menjadi wilayah gunung, dibentuk menjadi daerah dataran rendah. Ketidak tepatan ini menunjukkan bahwa peserta didik memerlukan bimbingan lebih lanjut terkait interpretasi peta dan representasi bentuk permukaan bumi yang benar.

Indikator ketiga yaitu elaborasi dan sintesis mencakup 3 aspek penilaian yaitu *attractive*, *complex* dan *elegant*. Pada aspek *Attractive* rata-rata skor perolehan yang didapat peserta didik adalah 2 yang artinya peta timbul yang dibuat cukup mampu menarik perhatian, namun masih terdapat kekurangan dalam segi desain visual, seperti tata letak, proporsi, maupun perpaduan elemen dekoratif. Hal ini menunjukkan perlunya peningkatan dalam aspek estetika agar karya lebih memikat secara visual. Selanjutnya untuk aspek *complex* skor rata-rata yang diperoleh adalah 3 yang mengindikasikan bahwa Peta Timbul memuat unsur-unsur peta yang ditampilkan secara jelas dan lengkap. Dibandingkan pada siklus I, di siklus II kali ini peserta didik sudah lebih memahami unsur-unsur peta apa saja yang perlu dimasukkan. Unsur-unsur peta tersebut seperti judul, garis tepi, orientasi, legenda, arah mata angin. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik mampu belajar memperbaiki dari kesalahan sebelumnya. Kemudian untuk skor *elegant* skor rata-rata yang diperoleh peserta didik adalah 3 yang artinya peta timbul yang dibuat peserta didik sangat rapi dengan kombinasi warna yang harmonis. Peserta didik telah mampu menyusun peta timbul dengan kerapian yang tinggi serta memadukan warna secara harmonis. Nilai estetika dan kerapian yang ditampilkan mencerminkan tingkat keterampilan motorik halus dan kreativitas yang cukup baik dalam proses pembuatan produk.

Secara keseluruhan, hasil produk kreatif peta timbul pada siklus II menunjukkan perkembangan positif, terutama pada aspek kompleksitas dan kerapian. Namun, masih diperlukan

upaya penguatan pada aspek kebaruan dan pemecahan masalah, agar produk yang dihasilkan tidak hanya menarik dan informatif, tetapi juga inovatif dan aplikatif secara berkelanjutan.

Pada siklus II ini, tahapan model *Project Based Learning* (PjBL) dilaksanakan secara menyeluruh, mengikuti setiap tahapan sesuai prinsip dasarnya, mulai dari menentukan pertanyaan mendasar, mendesain perencanaan, menyusun jadwal, memonitor siswa serta kemajuan proyek, menguji hasil, serta mengevaluasi pengalaman. Salah satu tahapan krusial yang sebelumnya terabaikan, yaitu tahap perencanaan proyek, dilaksanakan dengan baik pada siklus II. Peserta didik diberi ruang untuk merancang proyek mereka, melakukan diskusi kelompok, dan merumuskan ide-ide secara kolaboratif sebelum mulai membuat peta timbul.

Lebih lanjut, pada siklus II ini disediakan contoh nyata bentuk peta timbul sebagai acuan visual. Hal ini membantu peserta didik membentuk gambaran konkret tentang produk akhir yang diharapkan. Dengan adanya model tersebut, peserta didik lebih mudah memahami struktur, detail, dan teknik yang dapat digunakan dalam membuat karya mereka. Kombinasi antara perencanaan yang matang, pendampingan yang intensif, serta pemberian contoh nyata mendorong keterlibatan aktif siswa dan memfasilitasi lahirnya ide-ide kreatif yang lebih bervariasi dan inovatif.

Secara keseluruhan, pelaksanaan model PjBL pada siklus II tidak hanya memperbaiki kekurangan pada siklus sebelumnya, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih bermakna dan menantang. Peserta didik tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, melainkan sebagai perancang

dan pelaksana proyek, sehingga mereka terdorong untuk berpikir kritis, bekerja sama, serta menunjukkan inisiatif dan orisinalitas dalam berkarya. Hal ini menunjukkan bahwa jika diterapkan dengan konsisten dan sesuai tahapan, model PjBL mampu menjadi sarana yang efektif dalam mengembangkan kreativitas peserta didik.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Asriani (2025) menunjukkan hasil bahwasannya penggunaan model pembelajaran Project Based Learning berpengaruh terhadap kreatifitas peserta didik pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD N 28 Cakranegara. Penggunaan model pembelajaran ini meningkatkan keaktifan serta kreatifitas peserta didik di dalam kelas. Peserta didik bukan hanya duduk mendengarkan namun juga terlibat langsung seara aktif dalam proyek yang akan dikerjakan. Selain itu pula dalam proses pembelajarannya peserta didik belajar untuk bekerjasama dengan teman sebaya, mencari solusi dalam memecahkan masalah serta mencetuskan berbagai ide-ide baru. Penelitian lain yang dilakukan oleh Endang (2024) juga menunjukkan bahwasannya penggunaan model project based learning berpengaruh terhadap kreativitas peserta didik pada pelajaran SBdP. Asih (2023) juga menyatakan bahwa penggunaan model pembelajaran project based learning berpengaruh dalam meningkatkan kreativitas peserta didik dalam membuat karya dekoratif.

KESIMPULAN

Penerapan model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) melalui pembuatan produk kreatif berupa peta timbul terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas peserta didik kelas V B SD Negeri Sidotopo I Surabaya pada mata pelajaran IPAS. Kreativitas dianalisis berdasarkan indikator novelty

(kebaruan), resolution (pemecahan masalah), serta elaboration and synthesis (kerincian dan sintesis), yang penilaiannya mengacu pada rubrik Besemer & Treffinger.

Pada siklus I, seluruh kelompok menunjukkan hasil produk dengan kategori kurang kreatif akibat kurang optimalnya penerapan tahapan PjBL, terutama karena tidak dilaksanakannya tahap perencanaan proyek secara menyeluruh dan tidak adanya contoh produk sebagai acuan. Hal ini menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan dalam menuangkan ide, menghasilkan karya yang kurang orisinal, tidak tepat guna, serta memiliki tampilan yang kurang menarik dan tidak kompleks.

Namun, setelah dilakukan perbaikan pada siklus II dengan melaksanakan seluruh tahapan PjBL secara sistematis dan menyertakan contoh produk nyata, terjadi peningkatan signifikan dalam kreativitas peserta didik. Seluruh kelompok mencapai kategori kreatif hingga sangat kreatif. Produk yang dihasilkan menunjukkan peningkatan dalam keunikan ide, ketepatan fungsi, kompleksitas unsur peta, serta estetika dan kerapian tampilan. Meski demikian, aspek kebaruan dan pemecahan masalah masih perlu ditingkatkan lebih lanjut agar karya benar-benar inovatif dan aplikatif untuk jangka panjang.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Project Based Learning, jika diterapkan secara utuh sesuai prinsip dan tahapannya, mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, kolaboratif, dan bermakna, serta menjadi sarana yang efektif dalam mengembangkan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran IPAS.

DAFTAR PUSTAKA

Utami Munandar. (2002). *Kreatifitas dan Keberbakatan Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif dan Bakat*. Gramedia Pustaka Utama.

Utami Munandar. (2009). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta : Rineka Cipta

Asidiqi, D. F. (2024). Model project based learning (PjBL) dalam meningkatkan kreativitas siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar Setia Budhi*, 7(2), 126–128.

Asih Setya Tri Lestari, Widya Kusumaningsih, A. S., & Pramasdyahsari. (2023). ANALISIS MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS DALAM MEMBUAT KARYA DEKORATIF. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09(02), 4234–4246.

Asriani, Muammad Tahir, M. S. (2025). Pengaruh Model Project Based Learning (PjBL) Terhadap Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN 28 Cakranegara. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(1).

R. A. (2022). Pengembangan Kreativitas Siswa Dalam Pembelajaran Ipas. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 45–58.

Ramdani, A., Jufri, A. W., Gunawan, G., Hadisaputra, S., & Zulkifli, L. (2019). Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran IPA yang Mendukung Keterampilan Abad 21. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 5(1).

Rusadi, B. E., Widiyanto, R., & Lubis, R. R. (2019). Analisis learning and inovation skills mahasiswa PAI melalui pendekatan saintifik dalam

implementasi keterampilan abad 21. *Conciencia*, 19(2), 112–131. <https://doi.org/https://doi.org/10.19109/conciencia.v19i2.4323>

S, N. (2021). Kreativitas Peserta didik Dalam Pembelajaran: Sebuah Tinjauan. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 15(2), 123–134.

Ulinnuha, R., Waluya, S. B., & Rochmad, R. (2021). Creative thinking ability with open-ended problems based on self-efficacy in Gnomio blended learning. *Unnes Journal of Research Mathematics Education*, 10(1), 20–25.

<https://doi.org/https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujmer/article/view/34277>

Utami Munandar. (2002). *Kreatifitas dan Keberbakatan Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif dan Bakat*. Gramedia Pustaka Utama.

Utami Munandar. (2009). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Rineka Cipta.

Wahyuni, E., & Fitriani, D. (2024). Pengaruh Penggunaan Project Based Learning terhadap Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran SBDP Kelas IV Sekolah Dasar. 8, 43905–43908.