



## ENHANCING ELEMENTARY STUDENTS' CREATIVE WRITING SKILLS AND CREATIVITY THROUGH PROJECT-BASED LEARNING IN THEMATIC INDONESIAN LANGUAGE INSTRUCTION

Jaenudin<sup>1</sup>, Isah Cahyani<sup>2</sup>, Ketut Budiastra<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Pascasarjana Pendidikan Dasar, Universitas Terbuka, Indonesia

<sup>2</sup> Pendidikan Bahasa Indonesia, Fakultas Bahasa dan Sastra,  
Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

<sup>3</sup> Pendidikan Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,  
Universitas Terbuka, Indonesia

[jaenu85@gmail.com](mailto:jaenu85@gmail.com)

Naskah diterima: 26 Desember, 2024, direvisi: 30 Desember, 2024, diterbitkan: 31 Maret, 2025

### ABSTRACT

*This research aims to investigate the creative writing skills and creativity of elementary school students in thematic learning of Indonesian language content through the implementation of the project-based learning model. The research employs a weak experimental method with a single-group, pre-test, and post-test design. The population consists of 29 fifth-grade students from Cibadak State Elementary School, Rancabali Subdistrict, Bandung District. The instruments used include a pre-test to assess cognitive levels, an observation sheet to measure students' creativity and the application of project-based learning, and a questionnaire to collect feedback from the students. The results of the research show that the implementation of the project-based learning model can improve creative writing skills and develop students' creativity. The N-Gain result is 0.69, which falls within the moderate category. The conclusion of the research reveals significant average scores with a benchmark of 70. Students' creativity during the learning process is at 61%, with most students falling within the "moderate" category. Furthermore, the average creativity assessment score is 13.75 out of 15, which falls within the "very good" category. Therefore, the implementation of project-based learning is effective in improving students' writing skills and creativity.*

**Keywords:** *Creativities, Project-Based Learning Model, Writing skills creative.*

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keterampilan menulis kreatif dan kreativitas peserta didik melalui pembelajaran tematik muatan pembelajaran Bahasa Indonesia tentang menulis pantun melalui model *Project Based Learning (PjBL)* atau pembelajaran berbasis proyek. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre eksperimen* dengan desain penelitian "*Single-Group Pre-Test and Post-Test design*". Pengambilan sampel menggunakan teknik *random sampling* dengan jumlah sampel sebanyak 29 orang peserta didik kelas V SD Negeri Cibadak Kecamatan Rancabali kabupaten Bandung. Instrumen yang digunakan berupa tes untuk mengukur kemampuan kognitif, angket untuk mengukur kreativitas dan pelaksanaan model *PjBL*, dan lembar angket tanggapan peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model *PjBL* dapat meningkatkan keterampilan menulis kreatif dan pengembangan kreatifitas peserta didik. *N-Gain* diperoleh hasil 0,69 dengan kategori sedang. Hasilnya nilai rata-rata postes berbeda signifikan dengan KKM (70) dan penerapan model *PjBL* efektif untuk meningkatkan keterampilan menulis kreatif. Kreativitas peserta didik sebagai proses pembelajaran diperoleh hasil 61% dengan

kategori sebagian besar peserta didik, sedangkan penilaian produk kreativitas diperoleh hasil rata-rata skor 13,75 (dari skor maksimal 15) dengan kategori sangat baik.

**Kata Kunci:** Keterampilan Menulis Kreatif, Kreativitas, Model *Project Based Learning* (PjBL).

## 1. Pendahuluan

Menulis merupakan salah satu keterampilan yang harus dikuasai siswa atau peserta didik dalam pembelajaran bahasa. Menulis menuntut kesungguhan, keterampilan, kemampuan, dan kekeluasaan pengetahuan. Kenyataan menunjukkan bahwa lebih mudah menyampaikan pikiran, perasaan, dan pengalaman secara langsung atau lisan dibandingkan dengan menyampaikan dengan cara tertulis (Cahyani, 2012). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penyampaian gagasan secara tertulis menempati persentase yang kurang menjanjikan dibandingkan dengan kegiatan menyimak, berbicara, dan membaca sebagaimana dilaporkan Donald E. Bird dalam Cahyani (2012: 63) yang menggambarkan bahwa (1) menyimak: 42%, (2) berbicara: 25%, (3) membaca: 15%, dan (4) menulis: 18%. Demikian pula hasil penelitian Rankin dalam Cahyani (2012: 63) terhadap keempat keterampilan berbahasa menyimpulkan bahwa (1) menyimak: 45%, (2) berbicara: 30%, (3) membaca: 16%, dan (4) menulis: 9%.

Menurut Nugraha J., dkk. (2019: 119) Keterampilan menulis sangat penting untuk dikuasai oleh peserta didik karena dengan menulis peserta didik dapat leluasa dalam mengekspresikan ide, pikiran, dan gagasannya kepada orang lain melalui tulisan. Abidin, Y. (2012) juga berpendapat bahwa menulis pada dasarnya adalah proses untuk mengemukakan ide dan gagasan dalam bahasa tulis. Menurut Cahyani (2012: 62) menulis merupakan komunikasi tidak langsung yang berupa pemindahan pikiran atau perasaan secara sadar dengan memanfaatkan grafologi, struktur bahasa, dan kosa kata dengan menggunakan simbol-simbol sehingga dapat dibaca seperti apa yang diwakili oleh simbol tersebut. Kegiatan pembelajaran menulis pada pembelajaran Bahasa Indonesia perlu ditanamkan kepada peserta didik di sekolah dasar, sehingga mereka mempunyai kemampuan untuk mengekspresikan diri dalam bentuk tulisan dengan baik.

Menulis merupakan suatu kegiatan yang sangat kompleks. Dalam menulis diperlukan kesungguhan, keterampilan, kemampuan, dan wawasan yang luas. Cahyani, A. (2012: 63) berpendapat bahwa menulis menuntut kesungguhan, keterampilan, kemampuan, dan keluasaan pengetahuan. Kenyataan menunjukkan bahwa lebih mudah menyampaikan pikiran, perasaan, dan pengalaman secara langsung atau lisan dibandingkan dengan menyampaikan secara tertulis. Sementara itu, indikator yang diperlukan dalam keterampilan menulis kreatif di antaranya yaitu kreativitas. Kreativitas merupakan modal dasar peserta didik untuk menjadi manusia kreatif sehingga kreativitas menjadi kebutuhan pokok manusia yaitu kebutuhan akan perwujudan diri (aktualisasi diri) dan merupakan kebutuhan paling tinggi manusia (Maslow, dalam Munandar, 2009). Pada dasarnya, setiap orang dilahirkan di dunia memiliki potensi kreatif. Kreativitas dapat diidentifikasi (ditemukan) dan dipupuk melalui pendidikan yang tepat (Munandar, 2009).

Berdasarkan definisi kreativitas di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah ungkapan realisasi diri seseorang dalam bentuk ide, tulisan, karya, atau produk yang diperoleh dalam bentuk baru atau kombinasi dari bentuk asli, sehingga kualitas dan kuantitasnya meningkat. Peserta didik yang memiliki bakat dan kreativitas merupakan a gift from god and natur, merupakan sumber daya manusia berkualitas yang bermakna dan tidak boleh disia-siakan dengan tidak memberikan perhatian dan pelayanan pendidikan khusus pada mereka. Hal ini diperkuat dengan Undang-Undang Nomor 20, Tahun 2003.

Pasal 3 menyebutkan, Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Tantangan saat ini yaitu sistem pendidikan, kurikulum yang sedang berlaku, dan sekolah harus betul-betul memenuhi tanggung jawab mereka sebagai pengelola dan wadah kreativitas. Ini dapat ditelusuri kembali pada peran masing-masing sekolah sebagai penyedia pendidikan dan guru, yang memainkan peran strategis sebagai agen perubahan dalam memenuhi tanggung jawab profesional akademis mereka.

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Berdasarkan Undang-Undang tersebut, konsep pembelajaran yang dilaksanakan harus mengembangkan kreatifitas peserta didik.

Pembelajaran di sekolah harus menjadi proses yang berorientasi untuk membekali kemampuan menerapkan materi pelajaran yang diajarkan dalam kehidupan. Rutherford & Ahlgren (dalam Rustaman, 2006) menyatakan bahwa “untuk melatih dalam kehidupan di masyarakat, sekolah perlu melaksanakan orientasi kurikulum agar menghasilkan warga Negara yang produktif”. Hal ini sesuai dengan standar kompetensi lulusan yang telah ditetapkan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP). Pembelajaran menulis kreatif di SD memiliki tuntutan kompetensi dasar di mana peserta didik bukan hanya sekedar mengetahui dan memahami, tetapi harus mampu menunjukkan aktualisasi diri dengan menunjukkan kreativitas seperti mencoba, mempraktikkan bahkan menciptakan. Untuk mewujudkan kompetensi tersebut, peserta didik dituntut untuk menyajikan pembelajaran yang berkualitas.

Beberapa upaya yang dapat dilakukan oleh peserta didik dalam menciptakan pembelajaran yang bermutu adalah pemilihan pendekatan, metode, model, dan media pembelajaran. Salah satu pendekatan pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran modern adalah pendekatan tematik. Salah satu karakteristik kurikulum 2013 yaitu pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang dipayungi oleh suatu tema dan memiliki beberapa muatan pelajaran. Menurut Kurniawan, D. (2014: 5) pembelajaran tematik adalah salah satu bentuk atau model dari pembelajaran terpadu, yaitu model terjala (*webbed*).

Selain pendekatan tematik, dalam penelitian ini juga menggunakan model pembelajaran. Model pembelajaran yang digunakan yaitu model pembelajaran berbasis proyek (*PjBL*). Menurut Greeno (2006) dalam Yani, A. dan Ruhimat, M. (2018: 8) pembelajaran berbasis proyek adalah pembelajaran yang komprehensif dengan melibatkan peserta didik dalam proses penyelidikan dan diarahkan untuk menciptakan suatu karya sebagai representasi dari wujud pengetahuan mereka. Bentuk karya peserta didik yang dihasilkan dari pembelajaran berbasis proyek misalnya tulisan, seni, gambar, representasi tiga dimensi, video, fotografi, atau presentasi berbagai teknologi lainnya. Menurut Sani R. A. (2015: 172) *Project based learning* (*PjBL*) merupakan strategi belajar mengajar yang melibatkan peserta didik untuk mengerjakan sebuah proyek yang bermanfaat untuk menyelesaikan permasalahan masyarakat atau lingkungan.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk mengeksplorasi metode yang dapat digunakan dalam upaya penerapan pembelajaran menulis kreatif dan kreativitas siswa dalam pembelajaran tematik materi bahasa Indonesia dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek, dan sejauh mana proyek tersebut terlaksana. Model pembelajaran berbasis proyek memengaruhi pembelajaran menulis kreatif dan kreativitas siswa.

Belajar merupakan istilah yang berasal dari kata ajar yang artinya petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui (diturut). Sedangkan kata belajar lebih menekankan kepada suatu kegiatan aktif atau aktivitas. Menurut Suyono dan Hariyanto (2015: 9) belajar adalah suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan mengokohkan kepribadian. Sedangkan proses, cara dan perbuatan yang menjadikan orang atau makhluk hidup belajar disebut pembelajaran. Menurut Komalasari (2015: 3) pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu sistem atau proses membelajarkan subjek didik/pembelajar yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar subjek didik/pembelajar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Sementara itu Saylor, *et al* (dalam Kurniawan, 2014: 26) menyatakan bahwa pembelajaran itu adanya dua hal yaitu adanya aktivitas peserta didik dan adanya lingkungan yang kondisikan secara khusus untuk mengarahkan aktivitas peserta didik. Selain itu, Gagne, *et al*. (dalam Kurniawan, 2014: 27) menyatakan bahwa pembelajaran adalah serangkaian aktivitas untuk membantu mempermudah seseorang belajar, sehingga terjadi belajar secara optimal.

Menurut Eveline (2013: 13-14) “pembelajaran (instruction) lebih luas dari pada “pengajaran” (teaching)”. Pembelajaran harus menghasilkan belajar pada peserta didik dan harus dilakukan suatu perencanaan yang sistematis, sedangkan mengajar hanya salah satu penerapan strategi pembelajaran diantara strategi-strategi pembelajaran yang lain dengan tujuan utamanya menyampaikan informasi kepada peserta didik. Pembelajaran merupakan upaya membelajarkan peserta didik. (Degeng, 1997).

Berdasarkan berbagai pengertian pembelajaran yang telah disebutkan di atas, dapat kita pahami bahwa pembelajaran merupakan suatu peristiwa yang secara langsung mempengaruhi kegiatan belajar seseorang. Kegiatan ini memungkinkan seseorang untuk mempelajari sesuatu secara efektif dan produktif.

Banyak ahli memaparkan terkait pengertian menulis. Tarigan (1983) (dalam Cahyani, 2012: 59) berpendapat bahwa menulis ialah menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami seseorang sehingga orang lain dapat membaca lambang-lambang grafik tersebut. Menulis bukan sekedar menggambar huruf-huruf, tetapi ada pesan yang dibawa oleh penulis. Menurut Cahyani, (2012: 62) menulis merupakan komunikasi tidak langsung yang berupa pemindahan pikiran atau perasaan secara sadar dengan memanfaatkan grafologi, struktur bahasa, dan kosakata dengan menggunakan simbol-simbol, sehingga dapat dibaca seperti apa yang diwakili oleh simbol tersebut. Cahyani, (2012: 62) juga berpendapat bahwa menulis adalah kemampuan seseorang untuk menggunakan lambang-lambang bahasa untuk menyampaikan gagasan kepada orang lain atau pembaca, yang dilakukan dengan menggunakan bahasa tulisan.

Berdasarkan definisi di atas, kita dapat memahami bahwa belajar menulis adalah menuangkan ide dan konsep untuk membuat catatan atau informasi dalam suatu media dengan menggunakan huruf. Ide atau konsep yang dituangkan ke dalam bentuk tulisan membawa pesan/*message* yang akan diterima oleh pembaca.

Kreativitas merupakan sesuatu yang selalu berkaitan dengan proses berpikir seseorang. Menurut Peserta didiknto dan Ariani (2016: 3) kreativitas selalu berkaitan dengan proses berpikir. Sementara itu, menurut Yani A. Dan Ruhimat M. (2018: 51) kreativitas atau daya cipta adalah proses mental yang memunculkan gagasan atau konsep baru, atau hubungan baru antara gagasan dan konsep yang sudah ada. Menurut Semiawan dalam Yani dan Ruhimat (2018: 51) ciri orang yang kreatif antara lain berani mengambil resiko, mampu mendefinisikan dan merumuskan masalah, berperan dalam mengatasi masalah, toleran terhadap masalah ambigu (membingungkan), dan menghargai sesama di lingkungan sekitar. Menurut Munandar (2014: 6) kreativitas atau daya cipta memungkinkan penemuan-penemuan baru dalam bidang ilmu dan teknologi, serta dalam semua bidang usaha manusia lainnya. Menurut Siswanto (dalam Siswanto dan Ariani, 2016: 3) berpendapat bahwa kreativitas merupakan sesuatu pada orang kreatif yang digunakan untuk menghasilkan produk kreatif.

Menulis kreatif adalah kemampuan untuk menulis ide/konsep secara kreatif. Sebagian orang merasa menulis itu sulit dan membosankan. Beberapa alasan kesulitan menulis antara lain takut salah, sulit menentukan ide/konsep, sulit memilih kata dan merangkai kata. Menurut Siswanto (dalam Siswanto dan Ariani, 2016: 3) menulis itu mudah asalkan memiliki bekal menulis, kemauan, kepekaan, pengetahuan, kreativitas, kerja keras, cerdas, tuntas, dan ikhlas. Selain modal tersebut, hal lain yang diperlukan yaitu adanya strategi atau cara inovatif serta model pembelajaran yang menyenangkan agar peserta didik dapat termotivasi untuk menulis secara kreatif. Menurut Fisher (1993), (dalam Peserta didiknto dan Ariani, 2016: 4) ada beberapa latihan yang bisa dilakukan untuk melatih kreativitas. Latihan itu bisa berupa : (1) kelancaran, (2) keluwesan, (3) elaborasi, (4) gambar, (5) cerita, (6) brainstorming, (7) menggambar.

Pembelajaran menulis dengan model *PjBL* merupakan pembelajaran menulis yang menekankan pada aktivitas peserta didik dalam menulis sesuai dengan tahapan-tahapan menulis itu sendiri. Peserta didik dituntut harus mampu secara mandiri menemukan ide, mengorganisasikan ide dan mereproduksi idenya dalam bentuk tulisan. Prosedur pembelajaran yang dilakukan dalam pembelajaran menulis terdiri atas tiga tahapan yaitu tahap pramenulis, tahap menulis dan tahap pascamenulis. Model pembelajaran menulis dengan *PjBL* merupakan salah satu jenis pembelajaran menulis yang menekankan pada kegiatan menulis siswa setelah tahap menulis yang sebenarnya. Siswa harus mampu menemukan ide, mengorganisasikan ide, dan menuangkannya dalam bentuk tulisan secara mandiri. Dalam pembelajaran menulis, prosedur pembelajaran dilakukan dalam tiga tahap, yaitu tahap sebelum menulis, tahap menulis, dan tahap setelah menulis.

Kreativitas merupakan salah satu modal dasar yang dimiliki oleh setiap peserta didik meskipun dengan kadar yang berbeda-beda. Kreativitas merupakan salah satu kebutuhan pokok manusia, yaitu kebutuhan akan perwujudan diri (aktualisasi diri) dan merupakan kebutuhan paling tinggi bagi manusia (Maslow, dalam Munandar: 2009). Pada dasarnya, setiap orang dilahirkan di dunia dengan memiliki potensi kreatif. Kreatifitas dapat diidentifikasi (ditemukenali) dan dipupuk melalui pendidikan yang tepat (Munandar, 2009). James J. Gallagher (dalam Rachmawati & Kurniati, 2019: 13) mengatakan bahwa *“Creativity is a mental process by which an individual creates new ideas or product, or recombines existing ideas and product, in fashion that is novel to him or her”* (kreativitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan ataupun produk baru, atau mengobinasikan antara keduanya yang pada akhirnya akan melekat pada dirinya).

Rachmawati & Kurniati (2019: 14) berpendapat bahwa kreativitas merupakan suatu proses mental individu yang melahirkan gagasan, proses, metode ataupun produk baru yang efektif yang bersifat imajinatif, estetis, fleksibel, integrasi, suksesi, diskonuitas, dan diferensiasi yang berdaya guna dalam berbagai bidang untuk pemecahan suatu masalah. Adapun Semiawan (dalam Rachmawati & Kurniati, 2019: 14) mengemukakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk memberikan gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah. Selain itu, Rhodes (dalam Munandar, 2009) menganalisis “lebih dari 40 definisi tentang kreativitas, menyimpulkan bahwa pada umumnya kreativitas dirumuskan dalam istilah empat P yaitu pribadi (person), proses, produk, dan lingkungan yang mendorong (press) individu berperilaku kreatif. Kreativitas merupakan suatu yang dimiliki oleh setiap orang termasuk peserta didik meskipun dalam kadar dan bentuk yang tidak sama. Agar kreativitas dapat tergalih maka harus diasah dan dipupuk karena jika dibiarkan akan berkurang dan tidak berkembang bahkan bisa terpendam dan tidak dapat terwujud.

Tumbuh dan berkembangnya kreasi seseorang diciptakan oleh individu, dipengaruhi oleh kebudayaan serta dari masyarakat di mana individu itu hidup, belajar dan bekerja. Tumbuh dan berkembangnya kreativitas dipengaruhi pula oleh banyak faktor terutama karakter yang kuat, kecerdasan yang cukup dan lingkungan cultural yang mendukung. Oleh karena itu, sekolah melalui pembelajaran harus memberikan layanan yang dapat meningkatkan kreativitas. Munandar (2009) menyebutkan bahwa perkembangan kreativitas dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu: (1) Faktor internal, yaitu faktor yang berasal dari atau terdapat pada diri individu yang bersangkutan. Faktor ini meliputi keterbukaan, *locus of control* yang internal, kemampuan untuk bermain atau bereksplorasi dengan unsure-unsur, bentuk-bentuk, konsep-konsep, serta membentuk kombinasi-kombinasi baru berdasarkan hal-hal yang sudah ada sebelumnya. (2) Faktor eksternal, yaitu faktor yang berasal dari luar individu yang bersangkutan. Faktor-faktor ini antara lain meliputi keamanan dan kebebasan psikologis, sarana atau fasilitas terhadap pandangan dan minat yang berbeda, adanya penghargaan bagi orang yang kreatif, adanya waktu yang cukup dan kesempatan untuk menyendiri, dorongan untuk melakukan berbagai eksperimen dan kegiatan-kegiatan kreatif, dorongan untuk mengembangkan fantasi kognisi dan inisiatif serta penerimaan dan penghargaan terhadap individual.

Peneliti menunjukkan bahwa bukan hanya faktor-faktor non-kognitif seperti sifat, sikap, minat dan temperamen yang turut menentukan produktivitas kreatif. Selain itu latihan dan pengembangan aspek non-kognitif seperti sikap berani mencoba sesuatu, mengambil resiko, usaha meningkatkan minat dan motivasi berkreasi, pandai memanfaatkan waktu serta percaya diri dan harga diri akan sangat menentukan kreativitas (Munandar, 2009). Menurut Munandar (2009) terdapat beberapa hal yang dapat menghambat pengembangan kreativitas yaitu: (1) Evaluasi, menekankan salah satu syarat untuk memupuk kreativitas konstruktif ialah bahwapendidik tidak memberikan evaluasi atau paling tidak menunda pemberian evaluasi sewaktu anak sedang asyik berkreasi. (2) Hadiah, pemberian hadiah dapat merubah motivasi intrinsik dan mematikan kreativitas. (3) Persaingan (kompetisi), persaingan terjadi apabila peserta didik merasa bahwa pekerjaan akan dinilai terhadap pekerjaan peserta didik lain dan bahwa yang terbaik akan menerima hadiah. Hal ini dapat mematikan kreativitas. (4) Lingkungan yang membatasi.

Pada dasarnya peserta didik memiliki potensi-potensi untuk kreatif, tergantung bagaimana mengembangkan dan menumbuhkan potensi kreatif tersebut. Ciri individu yang kreatif menurut pendapat para ahli psikologis antara lain imajinatif, mempunyai inisiatif, mempunyai minat luas, bebas dalam berpikir, rasa ingin tahu yang kuat, ingin mendapat

pengalaman baru, penuh semangat dan energik, percaya diri, bersedia mengambil resiko serta berani dalam berpendapat dan memiliki keyakinan diri (Munandar, 2009).

Perbedaan ciri sifat antara individu yang satu dengan individu yang lainnya akan menyebabkan perbedaan cara penyesuaian terhadap lingkungan, misalnya pemecahan masalah. Pada individu yang kreatif akan tampak beberapa ciri sifat yang berbeda dibanding individu yang kurang kreatif, yang pada prinsipnya akan menunjukkan individualitas yang kuat. Ciri sifat tersebut diantaranya adalah sifat mandiri, keberanian mengambil resiko, minat yang luas serta dorongan ingin tahu yang kuat.

Dalam kreativitas banyak aspek yang berpengaruh dalam mengembangkan kreativitas yang juga dapat membedakan antara individu satu dengan yang lainnya, seperti yang dikemukakan oleh Nursito (dalam rachmawati & Kurniati, 2019: 14) sebagai berikut: (1) *Fluency* (Kelancaran), yaitu kemampuan mengemukakan ide yang serupa untuk memecahkan suatu masalah. (2) *Flexibility* (keluwesan), yaitu kemampuan untuk menghasilkan berbagai macam ide guna memecahkan suatu masalah di luar kategori yang biasa. (3) *Originality* (keaslian), yaitu kemampuan memberikan respons yang unik atau luar biasa. (4) *Elaboration* (keterperincian), yaitu kemampuan menyatakan pengarah ide secara terperinci untuk mewujudkan ide menjadi kenyataan. (5) *Sensitivity* (kepekaan), yaitu kepekaan menangkap dan menghasilkan masalah sebagai tanggapan terhadap suatu situasi.

Bahasa merupakan salah satu bidang ilmu yang sangat penting karena bahasa memiliki fungsi utama yaitu sebagai alat komunikasi. Di samping itu, bahasa juga memiliki fungsi lain yang tidak kalah penting yaitu sebagai alat berpikir. Abidin (2018: 15) berpendapat bahwa bahasa adalah alat berpikir. Dalam ilmu bahasa terdapat 4 (empat) keterampilan berbahasa yang meliputi keterampilan menyimak, membaca, berbicara dan menulis. Dari keempat keterampilan berbahasa tersebut semuanya saling melengkapi satu sama lain. Bahasa Indonesia merupakan salah satu muatan mata pelajaran dalam pembelajaran tematik bersama dengan beberapa muatan pelajaran lainnya. Muatan pelajaran Bahasa Indonesia disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan di masyarakat.

Menurut Greeno (2006) dalam Yani dan Ruhimat (2018: 8) pembelajaran berbasis proyek adalah pembelajaran yang komprehensif dengan melibatkan peserta didik dalam proses penyelidikan dan diarahkan untuk menciptakan suatu karya sebagai representasi dari wujud pengetahuan mereka. Bentuk karya peserta didik yang dihasilkan dari pembelajaran berbasis proyek misalnya tulisan, seni, gambar, representasi tiga dimensi, video, fotografi, atau presentasi berbagai teknologi lainnya. Menurut Sani R.A. (2015: 172) *Project based learning* (PjBL) merupakan strategi belajar mengajar yang melibatkan peserta didik untuk mengerjakan sebuah proyek yang bermanfaat untuk menyelesaikan permasalahan masyarakat atau lingkungan. Pembelajaran berbasis proyek identik dengan teori belajar *learning by doing* (belajar dengan melakukan). Yani dan Ruhimat (2018: 78) mengatakan bahwa pembelajaran berbasis proyek dapat disebut sebagai perluasan dari pembelajaran berbasis masalah. Perbedaannya, pada pembelajaran berbasis masalah berhenti pada solusi yang diajukan, sedangkan pada pembelajaran berbasis proyek menghasilkan karya nyata sebagai bentuk solusi yang diajukan.

Lebih lanjut *Buck Institute for Education* (BIE) dalam Yani dan Ruhimat (2018: 79) memberi rambu-rambu tentang kriteria proyek yang dapat layak diangkat untuk mencapai tujuan pembelajaran:

(a) Proyek harus berfokus pada tujuan; (b) Masalah atau pertanyaan harus menantang untuk dijawab atau diatasi; (c) Berkelanjutan; (d) Otentik artinya proyek menampilkan konteks dunia nyata; (e) Peserta didik memiliki hak suara dan dapat memilih dalam membuat beberapa keputusan; (f) Peserta didik dan guru dapat melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran, efektivitas dalam kegiatan penyelidikan dan pelaksanaan proyek, tingkat kualitas pekerjaan, serta hambatan dan cara mengatasinya; (g) Peserta didik dapat memberi, menerima dan menggunakan umpan balik untuk memperbaiki proses dan produk mereka; (h) Peserta didik diberi kesempatan untuk menjelaskan, menampilkan, atau mempresentasikannya kepada orang lain di luar kelas.

Berdasarkan uraian di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah “Dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek, apakah kemampuan menulis kreatif dan kreativitas siswa SD meningkat pada mata pelajaran muatan lokal Bahasa Indonesia?”. Rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Bagaimana penerapan model PjBL dalam pembelajaran tematik muatan bahasa Indonesia dapat meningkatkan keterampilan menulis kreatif peserta didik SD kelas V? (2) Bagaimana penerapan model PjBL dalam pembelajaran tematik muatan bahasa Indonesia dapat meningkatkan kreativitas peserta didik SD kelas V? (3) Bagaimana keterlaksanaan pembelajaran berbasis proyek dalam peningkatan keterampilan menulis dan pengembangan kreativitas peserta didik? (4) Bagaimana respon peserta didik terhadap model PjBL dalam pembelajaran tematik muatan Bahasa Indonesia?

Berangkat dari rumusan masalah di atas, maka tujuan pada penelitian ini yaitu: (1) Menganalisis peningkatan keterampilan menulis kreatif peserta didik SD kelas V melalui penerapan model PjBL dalam pembelajaran tematik muatan bahasa Indonesia. (2) Menganalisis peningkatan kreativitas peserta didik SD kelas V melalui penerapan model *PjBL* dalam pembelajaran tematik muatan bahasa Indonesia. (3) menganalisis penerapan pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan keterampilan menulis dan mengembangkan kreativitas siswa.

## 2. Metodologi

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Pendekatan kuantitatif dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur keterampilan menulis kreatif dan kreativitas peserta didik SD. Pendekatan penelitian kuantitatif dalam penelitian ini adalah metode *pre eksperimen* dengan desain penelitian *Single-Group Pre-Test and Post-Test design* (Bor et al., 2003). Untuk mengetahui program pelaksanaan proyek, kreativitas dan keterampilan menulis kreatif, bentuk desainnya adalah:

Tabel 1. Desain Penelitian

Group	Pre-Test	Eksperime	Post-Tes
		n	t
Eksperime	O <sub>1</sub>	X <sub>1</sub>	O <sub>2</sub>
n			

Keterangan:

O<sub>1</sub> = tes awal sebelum perlakuan (*pre-test*)

X<sub>1</sub> = perlakuan dengan penerapan model PjBL

O<sub>2</sub> = tes akhir setelah perlakuan (*post-test*)



Sumber informasi yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri Cibadak Kecamatan Rancabali Kabupaten Bandung sebagai kelas eksperimen. Terdapat satu guru yang mengampu kelas yang menjadi responden (sumber data) dan satu guru sebagai observer (yang mengobeservasi kegiatan penelitian), sedangkan peserta didik yang menjadi sumber data adalah peserta didik kelas V SD Negeri Cibadak sebanyak 29 orang.

Pada penelitian ini, sumber data yang diperoleh dari guru kelas V untuk mengetahui pengaruh model PjBL terhadap keterampilan menulis kreatif dan kreativitas. Untuk memperoleh data dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dua jenis instrumen yaitu tes dan non-tes. Instrumen dalam bentuk tes terdiri dari seperangkat soal tes yang mengukur keterampilan menulis kreatif dalam pembelajaran tematik. Sedangkan instrumen dalam bentuk non tes yaitu lembar observasi dan wawancara yang digunakan untuk menggambarkan pelaksanaan PjBL kreativitas.

Pada dasarnya pengelolaan data merupakan pengolahan data-data yang diperoleh dalam penelitian untuk mengetahui kecenderungan-kecenderungan yang ada dari hasil penelitian yang dilaksanakan. Pengolahan data dan analisis data pada penelitian ini dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif. Pengelolaan data kuantitatif digunakan untuk mengolah data hasil post-test pada pembelajaran keterampilan menulis pantun dan penilaian produk kreativitas berupa papan pantun yang dibuat oleh peserta didik. Sedangkan pengelolaan data kualitatif dilakukan terhadap data hasil observasi, kuisisioner/tanggapan peserta didik terhadap pelaksanaan PjBL dan kreativitas, dan keterlaksanaan pembelajaran berbasis proyek.

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### 3.1 Hasil

Dalam penelitian ini ada empat yang menjadi indikatornya yaitu keterampilan menulis pantun, kreativitas sebagai proses, kreativitas sebagai produk dan Pelaksanaan *Project Based Learning*. Data keterampilan menulis pantun yang diperoleh dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kemudian dibandingkan dengan KKM yang telah ditetapkan yaitu 70.

Hasil perbandingan rata-rata nilai pretes dan postes keterampilan menulis pantun sebagai berikut.

Tabel 2. Perbandingan rata-rata nilai pretes dan postes keterampilan menulis pantun kelas eksperimen

Pretes	Postes	N-Gain
70	70	<b>0,69</b>
35	80	

Berdasarkan perhitungan N-gain di atas, terlihat bahwa perolehan rerata N-Gain adalah 0,69 (sedang), hasil ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan keterampilan menulis pantun secara signifikan.

Berdasarkan pada skala nilai maksimal 100, rata-rata nilai pretes adalah 35 dan postes 80, nilai terendah dan tertinggi pada pretes dan postes secara berurut adalah 15 dan 85, nilai terendah dan nilai tertinggi pada postes secara berurut adalah 58 dan 93. Perolehan rata-rata nilai-nilai tersebut kemudian dibandingkan dengan KKM yang telah

ditetapkan yaitu 70, diperoleh data dari 29 peserta didik, 24 peserta didik telah mencapai kriteria ketuntasan minimal, sedangkan 7 orang peserta didik belum mencapai kriteria ketuntasan minimal. Hal ini menunjukkan bahwa perolehan jumlah peserta didik yang mencapai kriteria ketuntasan minimal 80% menunjukkan adanya pengaruh positif penerapan model PjBL dalam rangka meningkatkan keterampilan menulis pantun peserta didik. Hasil uji normalitas dan homogenitas postes, N-Gain keterampilan menulis pantun. Uji statistik digunakan untuk mengetahui distribusi normalitas dan homogenitas data hasil penelitian. Pengujian statistik dengan teknik One Sample Kolmogorov Smirnov. Data penelitian disebut berdistribusi normal karena  $H_0$  diterima jika nilai  $D 0,11068 < K$ .

Selain itu, data penelitian dianalisis tingkat homogenitasnya dan didapatkan kedua data pretes dan postes. Hasil dari hasil uji homogenitas dihasilkan F hitung yaitu 3,723 dan F tabel 1,87 dengan taraf signifikansi 0,05. F hitung lebih besar dari F tabel sehingga disimpulkan data tidak homogen. Selanjutnya Penilaian Kreativitas Sebagai Proses. Pada penelitian ini penilaian kreativitas sebagai proses peserta didik dilaksanakan dengan merujuk pada indikator penilaian kreativitas dengan menggunakan data ceklis ( $\checkmark$ ). Penilaian ini dilaksanakan dengan cara peer assessment dan self assessment.

Tabel 3. Indikator Kreativitas

Indikator Kreativitas	Aktif (%)	Kurang aktif (%)
Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi	50	50
Sering mengajukan pertanyaan yang berbobot	38	62
Banyak memberikan gagasan/usul terhadap suatu masalah	75	25
Mampu menyatakan pendapat secara spontan dan tidak malu-malu	50	50
Mempunyai dan menghargai rasa keindahan	50	50
Mempunyai pendapat sendiri dan tidak mudah terpengaruh orang lain	75	25
Memiliki rasa humor yang tinggi	62	38
Mempunyai daya imajinasi yang kuat	88	12
Mampu mengajukan perkiraan, gagasan baru	88	12
Dapat bekerja sendiri	50	50
Senang mencoba hal-hal baru	62	38
Mampu mengembangkan atau merinci suatu gagasan (kemampuan elaborasi)	50	50

Berdasarkan data pada tabel di atas, indikator kreativitas yang pertama persentase aktif melalui peer assessment 50%. Pada tahap ini peserta didik belum terbiasa untuk mengungkapkan rasa ingin tahunya, peserta didik lebih cenderung untuk langsung mencari sendiri rasa penasarannya ketika proyek dilaksanakan daripada mengungkapkannya. Selain itu peserta didik mengemukakan bahwa mereka masih jarang melaksanakan pembelajaran berbasis proyek dan belum terbiasa sehingga kreativitas mereka belum secara terbuka.

Pada indikator kreativitas yang kedua persentase aktif melalui peer assessment 38% sedangkan kurang aktif 62%. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik belum terbiasa untuk mengungkapkan pertanyaan, mereka masih malu-malu untuk mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang berbobot tentang perencanaan membuat proyek papan pantun. Peserta didik lebih cenderung untuk bekerja dengan kelompoknya baru kemudian bertanya ketika menemukan masalah yang/kendala yang dihadapi.

Pada indikator kreativitas yang ketiga, persentase aktif melalui peer assessment 75% sedangkan kurang aktif 25%. Berdasarkan persentase tersebut, pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek ini peserta didik sangat aktif dalam mengajukan berbagai gagasan atau ide meskipun masih ada peserta didik yang belum berani mengungkapkan gagasan atau idenya.

Pada indikator kreativitas yang keempat, persentase aktif melalui peer assessment 50%. Spontanitas yang terjadi dalam penelitian ini baru mencapai setengah dari jumlah peserta didik, hal ini terbukti dari persentase perolehan indikator kreativitas, menyatakan pendapat secara spontanitas ini sering kali terkendala dengan pemahaman bahasa sehingga peserta didik mengungkapkannya masih belum secara resmi dan tidak sedikit yang kesulitan dalam mengolah bahasa ketika mau berpendapat.

Pada indikator kreativitas yang kelima, persentase aktif dan kurang aktif melalui peer assessment sama-sama 50%. Pada indikator kelima peserta didik dinilai tentang indikasi kreativitas terkait mempunyai dan menghargai keindahan, ini menunjukkan bahwa masing-masing individu memiliki potensi kreativitas yang tinggi untuk dikembangkan.

Pada indikator kreativitas yang keenam, persentase aktif melalui peer assessment cukup tinggi yaitu 75% sedangkan kurang aktif peer assessment 25%. Konsistensi peserta didik dalam berpendapat cukup tinggi meskipun ada beberapa yang masih labil, yang masih labil ini dipengaruhi oleh pemahaman yang masih kurang dan rasa percaya diri yang belum berkembang.

Pada indikator kreativitas yang ketujuh, persentase aktif melalui peer assessment 62% sedangkan kurang aktif 38%. Kemampuan peserta didik dengan jiwa humor yang tinggi ditandai dengan senantiasa mampu menciptakan suasana menyenangkan atau kondusifitas kelompok selama proyek dilaksanakan. Hal ini terlihat dari persentase penilaian teman sebaya lebih dominan daripada penilaian diri sendiri.

Pada indikator kreativitas yang kedelapan, persentase aktif mencapai 88% sedangkan kurang aktif mencapai 12%. Kemampuan daya imajinasi peserta didik dalam merancang dan membuat pantun dan papan pantun sangat tinggi, hasil ini terbukti dengan dihasilkannya papan pantun yang menarik baik dari segi isi maupun dari segi tampilan.

Pada indikator yang kesembilan, persentase aktif melalui peer assessment 88%, kurang aktif 12%. Sebagai indikasi kreativitas, selama proyek pembelajaran dilaksanakan peserta didik mampu memunculkan ide-ide baru yang sebelumnya kurang terfasilitasi meskipun ada beberapa karya pantun yang kurang sesuai dengan ciri-cirinya atau ada pantun yang tidak asli/orisinil.

Pada indikator kreativitas kesepuluh, persentase aktif melalui peer assessment 50% dan kurang aktif 50%. Kemampuan bekerja sendiri memang dimiliki oleh peserta didik, namun demikian dalam pelaksanaan proyek kemampuan bekerja sendiri harus dikombinasikan dengan kemampuan bekerja sama. Pada pelaksanaannya masih ditemukan pengerjaan proyek yang berpusat pada beberapa orang, tetapi peserta didik yang memiliki kemampuan bekerja sendiri dengan tinggi harus menahan diri dan bekerja sama dengan kompak.

Pada indikator kreativitas kesebelas, persentase aktif melalui peer assessment 62%, kurang aktif 38%. Pada indikator mencoba hal-hal baru ini masih ada beberapa peserta didik yang kreativitasnya belum tergali secara maksimal. Peserta didik harus sering difasilitasi supaya kreativitasnya berkembang.

Pada indikator kreativitas kedua belas, peserta didik sangat aktif melalui peer assessment 50%, dan kurang aktif 50%. Pada indikator kreativitas yang terakhir ini peserta didik diarahkan untuk mampu mengembangkan atau merinci suatu gagasan dan diharapkan dapat membuat/menciptakan proyek papan pantun. Dalam hal ini, sebagian atau separo peserta didik sudah dapat terlihat aktif dan dapat mengembangkan kreativitasnya.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan sementara bahwa selama proses pembelajaran keterampilan menulis pantun berbasis proyek berupa pembuatan papan pantun mampu memicu kreativitas peserta didik, karena mulai dari perencanaan, proses, pembuatan hingga presentasi hasil produk menunjukkan adanya orisinitas, ketepatan, kerapian serta keindahan yang disajikan dalam proyek yang dibuat peserta didik.

Selanjutnya Penilaian Kreativitas Sebagai produk Peserta Didik tercantum dalam tabel berikut:

Tabel 4. Penilaian Kreativitas Sebagai produk

Indikator Kreativitas	Skor	Skor	Skor	Skor
sebagai Produk	A	B	C	D
Baru/Orisinil/Asli	-	12	-	-
Kebenaran	4	9	-	-
Kerapihan	8	6	-	-
Keindahan	16	-	-	-
<b>Jumlah</b>	<b>28</b>	<b>27</b>	<b>-</b>	<b>-</b>
<b>Jumlah Total</b>	<b>55</b>			
<b>Persentase (%)</b>	<b>88,71</b>			

Berdasarkan hasil penelitian di atas, terlihat bahwa persentase kreativitas peserta didik dalam membuat produk papan pantun mencapai 88,71%. Persentase ini termasuk pada kategori tinggi. Dengan demikian pelaksanaan pembelajaran keterampilan menulis pantun berdasarkan produk peserta didik terlaksana dengan baik.

Selanjutnya hasil penelitian tentang Pelaksanaan Project Based Learning yaitu disandarkan pada pembelajaran di mana proses pembelajaran diarahkan pada pembelajaran keterampilan pembuatan produk papan pantun. Adapun hasil perekapan pada produk papan pantun peserta didik disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 5. Pelaksanaan Project Based Learning

No	Indikator Kreativitas sebagai Produk	Nilai Setiap Kelompok				Jumlah
		1	2	3	4	
1	Judul	4	4	4	4	16
2	Alat dan Bahan	4	3	4	3	14
3	Cara Kerja	4	3	3	3	13
4	Produk	3	4	3	3	13
5	Presentase	4	3	4	4	15
<b>Jumlah</b>		<b>19</b>	<b>17</b>	<b>18</b>	<b>17</b>	<b>71</b>
<b>Persentase %</b>		<b>95</b>	<b>85</b>	<b>90</b>	<b>85</b>	<b>88,75</b>

hasil penelitian bahwa persentase PjBL mencapai Persentase ini kategori tinggi.

Berdasarkan di atas, terlihat keterlaksanaan 88,75%. termasuk Dengan

demikian pelaksanaan pembelajaran keterampilan menulis pantun dengan berbasis proyek membuat papan pantun terlaksana dengan jumlah data penting (asli) di lapangan yang diperoleh dari kuesioner, survei, dokumen, wawancara, observasi dan teknik pengumpulan data lainnya. Hal ini dapat dilengkapi dengan tabel atau grafik untuk memperjelas hasilnya.

### 3.2 Pembahasan

Dalam pembahasan temuan penelitian ini terdapat 4 (empat) poin utama yang menjadi topik bahasan yaitu, 1) deskripsi data pembelajaran keterampilan menulis pantun, 2) kreativitas peserta didik selama dilaksanakan proyek, 3) Project Based Learning (PjBL) sebagai variabel bebas dalam penelitian, dan yang ke-4) relevansi antara penerapan model Project Based Learning (PjBL) dengan keterampilan menulis pantun dan kreativitas peserta didik.

Permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran menulis khususnya menulis pantun tanpa menerapkan pembelajaran berbasis proyek atau menerapkan pembelajaran konvensional, di mana keterampilan peserta didik masih belum optimal bahkan prestasi belajar peserta didik rata-rata di bawah KKM yang telah ditetapkan. Maka dalam hal ini, berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh terlihat bahwa keterampilan menulis siswa dengan rata-rata pretes dan postes secara berurutan 35 dan 80, di atas KKM (70). 24 peserta didik (83%) peserta didik telah mencapai ketuntasan belajar, hal ini menunjukkan adanya pengaruh penerapan model PjBL terhadap tingkat keterampilan menulis dan pengembangan kreativitas peserta didik.

Penguasaan keterampilan menulis pantun yang meningkat dengan rata-rata sudah mencapai KKM, dipengaruhi pula oleh pemahaman kognitif mereka. Hal ini terlihat dari

soal-soal yang diberikan meliputi tingkat mengetahui (C1), pemahaman (C2), aplikasi (C3), sintesis (C5), dan Evaluasi (C6). Dari 25 soal yang disajikan rata-rata mereka belum menguasai soal-soal yang sifatnya sintesis (C5) dan evaluasi (C6). Tetapi untuk soal pengetahuan (C1) sebagian besar siswa dapat menyelesaikannya dengan benar.

Kreativitas siswa sebagai proses merupakan salah satu kreativitas yang dikembangkan dalam penelitian ini. Hal ini senada dengan pendapat Yani dan Ruhimat yang menyatakan “pembelajaran berbasis proyek adalah model pembelajaran yang memposisikan peserta didik mendapat pengetahuan dan keterampilan dengan bekerja untuk jangka waktu yang panjang melalui proses menyelidiki, menjawab pertanyaan, mengatasi masalah atau tantangan secara otentik, menarik, dan kompleks”.

Terdapat beberapa temuan dalam pengembangan kreativitas siswa di antaranya: Pertama, lembar kerja peserta didik yang dikerjakan saat pembelajaran berlangsung telah menstimulus peserta didik untuk memberikan gagasan/usul pada masalah yang sedang dihadapi ketika pembelajaran. Kedua, peserta didik memiliki daya imajinasi yang kuat. Hal ini terbukti dengan beragamnya jenis tulisan yang mereka kembangkan. Tidak hanya terpaku pada satu jenis/tema pantun saja. Ketiga, peserta didik mampu mengajukan perkiraan dan gagasan baru. Hal ini sejalan dengan pendapat Utami Munandar. Menurut (Munandar, 2016: 27) “produk kreatif menekankan pada orisinalitas, kebaruan, dan kebermaknaan”.

Hasil penelitian kreativitas peserta didik sebagai proses data observasinya menggunakan indikator kreativitas menurut Depdiknas, diperoleh kecenderungan bahwa melalui penerapan model Project Based Learning (PjBL) mampu mengembangkan kreativitas dan keterampilan menulis pantun.

Berdasarkan hasil penilaian dengan menggunakan rubrik, diperoleh skor bahwa peserta didik mampu menciptakan produk kreatif dengan rata-rata 13,75 dari skor maksimal 16 (kategori sangat baik). Hal ini tentunya didorong oleh penggunaan model Project Based Learning (PjBL) dalam pelaksanaan pembelajaran menulis kreatif, karena model PjBL merupakan model yang mengarahkan peserta didik untuk mengorganisasikan dan mengarahkan aktivitasnya guna memperoleh pemahaman yang bermakna dan produk akhir dari suatu penemuan.

Selanjutnya, Pelaksanaan Project Based Learning (PjBL) Sejalan dengan proses pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek, ternyata siswa lebih tertarik untuk melaksanakan pembelajaran, hal ini mendukung pula pada pemahaman penguasaan keterampilan menulis kreatif peserta didik. Pertama. pelaksanaan model (PjBL) juga telah mampu memberi efek lain yang tidak kalah penting di antaranya tingginya tingkat motivasi, kepercayaan diri dan proses perubahan sikap. Hal ini terlihat dari berbagai aktivitas peserta didik di mana seluruh peserta didik turut serta dalam proyek pembuatan papan pantun bahkan pada presentasi hasil produk peserta didik tampil bangga dan percaya diri. Hal ini sesuai dengan pendapat Yani dan Ruhimat (2018: 81) yang menyatakan “ada sejumlah kelebihan jika guru menggunakan model pembelajaran berbasis proyek, di antaranya dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, meningkatkan kecakapan kolaboratif, meningkatkan keterampilan mengelola sumber dan memupuk kepercayaan diri peserta didik”. Kedua, sikap peserta didik yang lebih antusias dan semangat dalam bekerja sama. Peserta didik mampu mengembangkan sikap positif baik antar personal maupun antar kelompok dalam menjalin kerja sama pelaksanaan proyek. Hal ini menjadi bekal bagi pengembangan aktualisasi diri

setiap peserta didik di masa yang akan datang. Yani dan Ruhumat (2018: 81) berpendapat bahwa pembelajaran berbasis proyek memberi peluang bagi guru untuk mengembangkan karakter sikap sosial maupun spiritual. Berdasarkan data tingkat kreativitas peserta didik, penguasaan keterampilan menulis pantun dan keterlaksanaan model Project Based Learning (PjBL), dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Penguasaan keterampilan menulis pantun dan keterlaksanaan model *PjBL*

No	Indikator	Rata-rata/ Presentase Skor Variabel	Keterangan
1	Keterampilan Menulis Pantun	N-Gain 0,69	Sedang
2	Kreativitas sebagai proses	PA 61 %	Sebagian besar
3	Kreativitas sebagai produk	13,75/88,71 %	Sangat baik
4	Project Based Learning	88,75	Sebagian besar

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa antara pelaksanaan model Project Based Learning (PjBL) yang mencapai tingkat keterlaksanaan 88,75%, berpengaruh terhadap tingkat kreativitas sebagai proses berdasarkan peer assessment. termasuk pada kategori sebagian besar (61%) dan kreativitas sebagai produk (produk papan pantun) yang dilaksanakan oleh guru kelas V dengan rubrik skor rata-rata 13,75 (dari skor maksimal 15) dengan kategori sangat baik, sedangkan keterampilan menulis kreatif tentang menulis pantun dari hasil N-Gain diperoleh 0,69 (kategori sedang).

Berdasarkan data di atas, penggunaan model PjBL dapat meningkatkan penguasaan keterampilan menulis kreatif tentang menulis pantun dengan kategori sedang, dan dari hasil paired test nilai sig. (2-tailed) 0,000, artinya lebih kecil dari 0,05 ( $0,000 < 0,005$ ), jadi dapat dikatakan ada perbedaan yang signifikan antara nilai pretes dan nilai postes. Ini menunjukkan ada pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan kepada masing-masing variabel.

Ketika dilaksanakan penilaian hasil produk kreatif berupa papan pantun, diperoleh data penilaian produk dengan menggunakan rubrik yang telah dibuat adalah rata-rata skor 13,75 (kategori sangat baik) dari skor maksimal 15, hal ini didukung dengan pelaksanaan proses pembelajaran berbasis proyek yang terlaksana dengan sangat baik, sehingga peserta didik mampu membuat perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi berdasarkan pengalaman mereka selama pelaksanaan pembelajaran.

Dalam rangka meningkatkan keterampilan dan kreativitas peserta didik, diperlukan adanya penyusunan kurikulum yang menunjang terhadap pengembangan keterampilan juga senantiasa dilaksanakan dengan pengembangan kreativitas melalui proses pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif. Melalui penelitian ini, penerapan model PjBL



dilaksanakan untuk menjadi salah satu model pengembangan pembelajaran yang meningkatkan kreativitas peserta didik serta menghasilkan sebuah produk.

Dengan demikian melalui penerapan model PjBL peningkatan keterampilan dan kreativitas peserta didik mampu berkembang dengan baik, serta peserta didik terfasilitasi untuk melakukan pengembangan diri baik secara akademis maupun praktis di lingkungan masing-masing karena peserta didik terbiasa belajar open ended, kerja ilmiah dan belajar mengerjakan proyek untuk menghasilkan sebuah produk yaitu papan pantun.

#### **4. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dikemukakan sebelumnya, keterampilan menulis kreatif tentang pantun dari hasil N-Gain diperoleh kategori sedang (0,69) dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata postes berbeda signifikan lebih tinggi (80) dari KKM (70) dan penerapan model PjBL efektif untuk meningkatkan keterampilan menulis kreatif tentang pantun.

Kreativitas sebagai proses pada peserta didik kelas V melalui penerapan model Project Based Learning (PjBL) dalam pembelajaran keterampilan menulis kreatif melalui peer assessment diperoleh kategori sebagian besar (61%), dan penilaian kreativitas sebagai produk berada pada kategori sangat baik (rata-rata 13,75 dari skor maksimal 15 dan persentase 71%).

Keterlaksanaan penerapan model PjBL dalam pembelajaran terlaksana hampir seluruhnya dengan kategori pada umumnya (88,75%), dengan demikian pembelajaran keterampilan menulis kreatif melalui penerapan model PjBL mampu menunjang keberhasilan dalam meningkatkan keterampilan menulis kreatif dan pengembangan kreativitas.

Berdasarkan data angket, diperoleh kategori sebagian besar (72%) peserta didik merespon positif terhadap pelaksanaan pembelajaran keterampilan menulis kreatif menggunakan model PjBL, dengan demikian terlihat dengan jelas bahwa peserta didik yang merespon positif terhadap pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek termasuk pada kategori pada umumnya. Pelaksanaan pembelajaran keterampilan menulis kreatif menggunakan PjBL mampu diterima dan dijalankan dengan baik oleh sebagian besar peserta didik.

#### **5. Ucapan Terima Kasih (Jika Ada)**

Ucapan terima kasih kepada para penelaah Prof. Dr. Isah Cahyani, M.Pd. (UPI Bandung) & Prof. Dr. A.A. Ketut Budiastra., M.Ed. (Universitas Terbuka) atas saran dan masukan konstruktif pada artikel ini.

#### **Daftar Pustaka**

- Abidin, Y. (2018). *Pembelajaran Multiliterasi: Sebuah Jawaban atas Tantangan Abad Ke-21 dalam Konteks Keindonesiaan*. Bandung: Refika Aditama
- Cahyani, I. (2012). *Pembelajaran Menulis Berbasis karakter dengan pendekatan Experiential Learning*. Bandung: UPI
- Cresswell, John. W. (2017). *Research Design (Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Eveline, S. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor. Ghalia Indonesia.

- Indonesia, P. R. (2003). Undang-undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional. *Jakarta: Kementrian Riset, Teknologi, Dan Pendidikan Tinggi*.
- Kemdiknas, T. P. K. (2010). Desain Induk Pendidikan Karakter. *Kementerian Pendidikan Nasional*.
- Komalasari, K. (2015). *Pembelajaran Konseptual Konsep dan aplikasi*. Bandung: Refika Aditama.
- Kurniawan, D. (2014). *Pembelajaran Terpadu Tematik (Teori, Praktik, dan Penilaian)*, Bandung: Alfabeta.
- Munandar, U. (2016). *Pengembangan Kreativitas Anak berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Munandar, U. (2009). Pengembangan kreativitas anak berbakat. Jakarta: Rineka cipta.
- Muslim, A. (2014). *Pengaruh Pembelajaran Kooperatif tipe Teams-Games-Tournaments (Tgt) Terhadap Kemampuan Koneksi dan Komunikasi Matematis di Sekolah Dasar* (Doctoral dissertation, Univesitas Pendidikan Indonesia).
- Nasional, D. P. (2006). Permendiknas No. 22 Tahun 2006 tentang standar isi. *Jakarta: Depdiknas*.
- Nasional, K. P. (2011). Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum. 2010. *Pengembangan Pendidikan Budaya Dan Karakter Bangsa*. Jakarta: Kemendiknas.
- Nisa', C. (2015). *Implementasi Pendidikan Karakter Pada Kegiatan Kepramukaan Pada Sistem Among Di SDN 4 Cendono Kecamatan Dawe Kabupaten Kudus Tahun Pelajaran 2014/2015*. 1–13.
- Pendidikan, B. S. N. (2007). Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 41 Tahun 2007 Tentang Standar Proses Untuk Satuan Pendidikan Dasar Dan Menengah. *Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan*.
- Peserta Didiknto, W. dan Ariani, D. (2016). *Model Pembelajaran Menulis Cerita*. Bandung: Refika Aditama.
- Rachmawati, Y. dan Kurniati, E. (2019). *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Ratna. (2018). Impelementasi pendidikan karakter (percaya diri, mandiri, dan tanggung jawab) melalui keterampilan menulis pada pembelajaran bahasa indonesia di sekolah dasar negeri cingcin 01". *Tesis Program Studi Magister Pendidikan Dasar Program Pascasarjana Universitas Terbuka*.
- Rutherford, F. J., & Ahlgren, A. (1991). *Science for all Americans*. Oxford university press.
- Sani, R.A. (2015). *Pembelajaran saintifik untuk Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Setiawati, L. (2015). Pembentukan Karakter Siswa Melalui Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia. *Jurnal Pendidikan, 16*(1), 65–73.  
<https://doi.org/10.33830/jp.v16i1.336.2015>
- Sudibyo, B. (2006). Pelaksanaan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 tahun 2006 tentang standar Isi untuk satuan pendidikan Dasar dan Menengah dan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 23 Tahun 2006 Tentang Standar Kompetensi Lulusan untuk satuan pendidikan Dasar dan Menengah.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

- Sulistiyowati, E. (2013). Pendidikan karakter dalam pembelajaran bahasa Indonesia. *Edukasia: Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 8(2).
- Suprijono, A. (2017). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suyanto, S. (2009). Urgensi Pendidikan Karakter. *Direktorat Jendral Pendidikan Dasar Kementrian Pendidikan Nasional*.
- Sumiyati dan Asra, (2012). *Pembelajaran Bahasa Berbasis Pendidikan Karakter*. Bandung: Refika Aditama.
- Suyono dan Hariyanto, (2015). *Metode Pembelajaran*. Bandung: CV. Wacana Prima.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang *Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Lembaga Informasi Nasional.
- Indonesia, P. R. (2003). Undang-undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional. *Jakarta: Kementrian Riset, Teknologi, Dan Pendidikan Tinggi*.
- Yani, A. dan Ruhimat M., (2018). *Teori dan Implementasi Pembelajaran Saintifik Kurikulum 2013*. Bandung: Refika Aditama.