

# Penerapan Media Circle Life PopArt untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa melalui Model Pembelajaran Project Based Learning di Kelas IV SDN Beji 1 Kota Batu

Galih Ayuningtyas, Sri Indahyani,  
Agung Deddiliawan Ismail

[galihkecil89@gmail.com](mailto:galihkecil89@gmail.com), [iinhikmawan75@gmail.com](mailto:iinhikmawan75@gmail.com), [deddy@umm.ac.id](mailto:deddy@umm.ac.id)

Universitas Muhammadiyah Malang, Universitas Muhammadiyah Malang,  
SDN Beji 01 Batu

## **Abstract**

*The development of the field of education in Indonesia expects students to have several skills such as creativity to be invaluable skills. The ability to think outside the box, generate new ideas, and create innovative solutions is essential to adapting to change and finding new ways to solve problems. One of the learning models that can be used to increase creativity is in accordance with the current curriculum using a project-based learning model and the use of circle life popart media This research uses the Classroom Action Research (PTK) method with a qualitative descriptive method. Descriptive methods are methods used to do so, explain or analyze research results, used to draw broader conclusions. This type of research examines learning activities in the form of actions that are consciously initiated and carried out together in the classroom. Based on the results of research conducted at SDN Beji 1 Batu, researchers concluded that learning using circle life popart media is fun and attracts students' attention, so that learning takes place not boring. Similarly, the application of the PjBL learning model makes students active in the learning process from the initial problem-solving activities to making projects with the media, and in learning takes place the teacher only becomes a facilitator. Previously, students could not be free to explore and create, after this learning, students better understood the topic being studied than during monotonous learning by just lecturing, telling stories, or doing questions in the LKS book. The use of circle life popart media also makes students more able to develop themselves to be creative with existing media. Similarly, the application of the PjBL learning model makes students active in the learning process from the initial problem-solving activities to making projects with the media, and in learning takes place the teacher only becomes a facilitator.*

**Keywords:** Learning media, project based learning, creativity

## PENDAHULUAN

Perkembangan jaman yang ada di Indonesia saat ini sangat pesat terutama perkembangan nasional dalam bidang pendidikan untuk mengembangkan keterampilan dalam rangka membentuk kehidupan bangsa, membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat, beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, dan cakap. Diutamakan pada peserta didik untuk menjadi manusia, menjadi warga negara yang kreatif, mandiri, demokratis dan bertanggung jawab berdasarkan UUD 1945 .

Berkembangnya bidang pendidikan yang ada di Indonesia ini mengharapakan siswa untuk memiliki beberapa kecakapan seperti kreativitas menjadi keterampilan yang tak ternilai harganya. Kemampuan untuk berpikir *out of the box*, menghasilkan ide-ide baru, dan menciptakan solusi inovatif sangat penting untuk beradaptasi dengan perubahan dan menemukan cara baru untuk memecahkan masalah. Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan bentuk baru dalam seni, mesin, atau cara baru (Faisal, 2015). Sedangkan untuk keterampilan merupakan salah satu kecakapan yang diharapkan pada pendidikan saat ini, dan merupakan kemampuan untuk memahami, menggunakan, dan menerapkan pengetahuan dalam konteks yang

relevan (Martha C, 2018). Hal ini sesuai dengan kurikulum yang diterapkan di Indonesia saat ini.

Kurikulum harus mengembangkan pemikiran kritis, kreativitas, keterampilan sosial dan emosional serta membekali siswa dengan keterampilan yang mereka butuhkan untuk berhasil di abad ke-21 (Michael Fullan, 2018). Kurikulum mengalami banyak perubahan seiring dengan perkembangannya untuk memenuhi kebutuhan dan tuntutan zaman yang terus berkembang. Saat ini pemerintah sedang memperkenalkan kurikulum baru yaitu Kurikulum Merdeka, sebuah sistem pendidikan yang membekali siswa dengan belajar mandiri dan berdampak positif bagi pengembangan kreativitas, keterampilan dan potensi (Fasli Jalal, 2020). Namun dalam kegiatan belajar untuk mencapai hal tersebut terkadang masih sulit dilaksanakan oleh guru maupun siswa. Salah satu yang menjadi faktor dalam proses pembelajaran yaitu permasalahan yang sering dialami tentang kurangnya penggunaan model maupun media pembelajaran.

Faktor yang termasuk dalam pembelajaran di sekolah antara lain model pengajaran, alat atau media pembelajaran (Nurhayati, 2013). Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan, merangsang pemikiran, kegairahan,

perhatian dan kesiapan siswa, serta meningkatkan pembelajaran siswa (Fatria, 2017). Media pembelajaran merupakan sarana yang dapat mendukung proses belajar mengajar dan memperjelas makna pesan yang ingin disampaikan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih baik dan maksimal (Hutomo, 2015). Media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang menunjang keberhasilan proses pembelajaran di sekolah karena dapat menunjang proses penyampaian informasi dari guru ke siswa dan sebaliknya.

Media pembelajaran *circle life popart* merupakan media yang berbentuk konkrit untuk membahas siklus hidup hewan. Penggunaan media ini difokuskan pada pokok bahasan siklus hidup hewan mata pelajaran IPAS untuk kelas 4. Media terbuat dari kertas bufalo dengan desain yang berbentuk seperti bongkar pasang. Sehingga dalam penggunaan media ini difokuskan untuk siswa dapat membuat siklus hidup siswa sesuai dengan kreativitas.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas yaitu sesuai dengan kurikulum saat ini dengan menggunakan model *project based learning*. Model pembelajaran ini menggunakan permasalahan sebagai sintak untuk selanjutnya dapat mengumpulkan pengetahuan baru

sesuai dengan pengalaman siswa. Model pembelajaran yang memungkinkan pendidik mengelola pembelajaran di kelas dengan memasukkan pekerjaan proyek (Wahyuni, 2019). Pembelajaran berbasis proyek adalah model pembelajaran dengan menggunakan proyek/kegiatan sebagai sarana pembelajaran untuk memperoleh sikap dan pengetahuan tentang kompetensi dan keterampilan (Fathurrohman, 2016).

Terdapat beberapa penelitian yang membahas tentang meningkatkan kreativitas siswa. Penelitian yang dilaksanakan oleh Ari Aprilia Dwiana dkk, yang berjudul Penerapan Media Pembelajaran Berbasis *Macromedia Flash* dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa pada Mata Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar ini sebagai gambaran untuk penulis melakukan penelitian dengan judul Penerapan Media Circle Life PopArt untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa melalui Model Pembelajaran Project Based Learning di Kelas 4 SDN Beji 1 Batu. Penulis mengambil penelitian ini berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2022/2023.

Penelitian ini berbeda dengan penelitian lainya karena penelitian diambil dari hasil observasi keadaan yang ada di lapangan dengan hasil yang didapatkan yaitu meningkatkan

kreativitas siswa dengan menggunakan media *circle life popart* yang dimasukkan kedalam model pembelajaran PjBL

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan metode secara deskriptif kualitatif. Metode deskriptif adalah metode yang digunakan untuk melakukan hal tersebut menjelaskan atau menganalisis hasil penelitian, digunakan untuk menarik kesimpulan yang lebih luas. Jenis penelitian ini mengkaji kegiatan belajar berupa tindakan yang secara sadar diprakarsai dan dilakukan bersama di dalam kelas dengan tahapan: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan dan (4) refleksi (Arikunto, 2012). Data yang dikumpulkan berupa data hasil observasi, hasil wawancara dan hasil dokumentasi (Sugiyono. 2015).

Penelitian dilaksanakan di kelas IV SDN Beji 1 Batu Jl. Ir. Soekarno No.42, Beji, Kec. Junrejo, Kota Batu. Penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2022/2023 dengan jumlah populasi sebanyak 23 siswa.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini dijabarkan secara deskriptif berdasarkan peningkatan kreativitas siswa. Pengolahan data diperoleh dari hasil kuisioner dengan 10 butir pertanyaan yang diberikan kepada

siswa dengan kuisioner yang bersifat semi terbuka. Hasil tanggapan diolah dengan menggabungkan dan dihitung berdasarkan persentase dan dimasukkan datanya. Berikut rumus yang digunakan untuk mencari prosentase:

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan:

P = Prosentas tersebut  
F = Jumlah responden hasil survei.  
N = Jumlah Sampel data yang diterima, tabel ini juga memudahkan proses analisis data secara global serta memberikan interpretasi dan kesimpulan. Setelah meninjau tabel yang disajikan, data kuesioner dianalisis dan ditafsirkan berdasarkan masing-masing item. Sebuah kesimpulan kemudian ditarik berdasarkan respon dengan persentase tertinggi. Langkah selanjutnya adalah menganalisis elemen data umum yang terkait dengan hasil wawancara dan observasi. Berikut hasil persentase yang didapatkan penulis:

No	Jumlah sampel	Hasil						Total %
		A	%	B	%	C	%	
1	23	10	40	8	32	5	28	100
2	23	12	48	5	20	6	32	100
3	23	5	20	16	70	2	10	100
4	23	1	4	20	86	2	10	100
5	23	10	40	10	40	3	13	100
6	23	10	40	8	32	5	28	100
7	23	12	48	5	20	6	32	100
8	23	3	13	18	85	2	10	100
9	23	16	70	2	10	4	20	100
10	23	10	40	10	40	3	13	100

**Tabel 1. Pengolahan data hasil kuisioner**

Dari hasil penjabaran analisis data yang telah diperoleh dapat disimpulkan bahwa pada saat pembelajaran guru kurang menggunakan media pembelajaran dan model pembelajaran. Sehingga siswa merasa tidak diberi kebebasan untuk mengutarakan pemikiran dan kreativitasnya pada saat pembelajaran berlangsung. Pembelajaran yang monoton membuat siswa tidak merasa bebas dan lebih mengikuti alur pembelajaran yang monoton juga.

Dengan adanya proses pembelajaran yang menggunakan model PjBL yang membuat siswa aktif dalam pembelajaran dengan siktak pemecahan masalah hingga pembuatan proyek ini membuat siswa lebih merasa bebas untuk bereksplorasi. Penggunaan media

*circle life popart* ini juga membuat siswa lebih dapat mengembangkan dirinya untuk berkreasi dengan media yang ada. Sehingga penggunaan media *circle life popart* ini juga membantu dalam meningkatkan kreativitas siswa khususnya pada pokok bahasan siklus hidup hewan mata pelajaran IPAS dikelas 4.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SDN Beji 1 Batu , peneliti menyimpulkan bahwa belajar dengan menggunakan media *circle life popart* ini menyenangkan dan menarik perhatian siswa, sehingga pembelajaran berlangsung tidak membosankan. Begitu pula dengan penerapan model pembelajaran PjBL membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran dari kegiatan awal pemecahan masalah hingga pembuatan proyek dengan media, dan dalam pembelajaran berlangsung guru hanya menjadi fasilitator. Yang sebelumnya siswa tidak bisa bebas untuk bereksplorasi dan bekreasi setelah adanya pembelajaran ini siswa lebih memahami topik yang sedang dipelajari daripada saat pembelajaran yang monoton dengan hanya sekedar ceramah, bercerita, ataupun mengerjakan soal di buku LKS.

## KESIMPULAN

Perkembangan jaman yang ada di Indonesia saat ini sangat pesat terutama perkembangan nasional dalam bidang

pendidikan untuk mengembangkan keterampilan dalam rangka membentuk kehidupan bangsa, membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat, beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, dan cakap. Dalam dunia pendidikan terdapat Kurikulum yang dapat mengembangkan pemikiran kritis, kreativitas, keterampilan sosial dan emosional serta membekali siswa dengan keterampilan yang mereka butuhkan untuk berhasil di abad ke-21.

Penggunaan media circle life popart ini juga membuat siswa lebih dapat mengembangkan dirinya untuk berkreasi dengan media yang ada. Begitu pula dengan penerapan model pembelajaran PjBL membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran dari kegiatan awal pemecahan masalah hingga pembuatan proyek dengan media, dan dalam pembelajaran berlangsung guru hanya menjadi fasilitator.

#### DAFTAR PUSTAKA

Alamsyah, N. (2016). Penerapan Pendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Ipa Nur Alamsyah Abstrak. *Jurnal Pendidikan*, 1(5), 81-88. Diakses melalui <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jp/article/view/368>

Arikunto, Suharsimi. (2012). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta

Arikunto, Suharsini. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Buck Institute for Education. (1999). *Project Based Learning*. diakses melalui [http://www.bgsu.edu/organization/elt\\_proj.html](http://www.bgsu.edu/organization/elt_proj.html)

Depdiknas (2003). *Undang-undang RI No.20 tahun 2003. tentang sistem pendidikan nasional*

Faisal Abdullah. (2015). *„Bakat dan Kreativitas, (Palembang: Noer Fikri)*, hal.121-123.

Fasli, Jalal. (2020). *Pendidikan Indonesia dinilai baru Merdeka Belajar*. Media Indonesia. Diakses melalui: <https://mediaindonesia.com/humaniora/332591/pendidikan-indonesia-dinilai-baru-belajar-merdeka>

Fathurrohman, Muhammad. 2016. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media

Fatria Fita Listari.(2017). *„Penerapan Media Pembelajaran Google Drive Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia”*. *Jurnal*

- Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia. Volume 2. Nomor 1. (hlm 142). Diakses melalui <https://www.neliti.com/id/publications/289270/penerapan-media-pembelajaran-google-drive-dalam-pembelajaran-bahasa-indonesia>
- Fullan, Michael. G. (2018). *School Development: The New Meaning Of Educational Change*. New York: Teachers College Press.
- Nurhayati, (2013). *Badusah, dkk , 2000. Pengertian Media Komunikasi*. Diakses melalui <https://www.gurupendidikan.co.id/pengertian-media-komunikasi/>
- Hutomo, B. P. M. (2015). Penerapan Media Interaktif Berbasis Macromedia Flash Pada Kompetensi Dasar Memelihara Transmisi Otomatis Dan Komponennya Untuk ( The Application Of Macromedia Flash Based Interactive Media On The Basic Competence Of Maintain Automatic Transmission And Com. 15(2), 78-81.
- Hosnan. M. (2014). *Pendekatan Saintifik Dan Kontekstual Dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia.
- Sudjana, Nana. (2010). *Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi*. Bandung: Alfabeta.