



Penerapan Model *Project Base Learning* Dengan Pendekatan *Teaching At The Right Level* Terhadap Kreativitas Peserta Didik Pada Materi Tata Surya

Nining Tin Wahyuni, Wasilatul Murtafiah ✉, Heny Rahma

Universitas PGRI Madiun

Jl. Setia Budi No. 85 Kota Madiun, Jawa Timur, Indonesia

| wasila.mathedu@unipma.ac.id ✉ | DOI : <https://doi.org/10.37729/jips.v5i2.3400> |

Article Info

Submitted

05/07/2023

Revised

11/11/2024

Accepted

25/11/2024

Abstrak - Penerapan model *Project Base Learning* untuk meningkatkan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran IPA dengan materi tata surya dilatarbelakangi berdasarkan hasil observasi awal penelitian. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya peningkatan kreativitas peserta didik dengan menggunakan model *Project Base Learning* dengan pendekatan berdiferensiasi berupa gaya belajar. Metode penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas berupa perencanaan, pelaksanaan, dan refleksi. Penelitian Tindakan kelas dilakukan selama 2 siklus pembelajaran dengan subjek penelitian VII SMPN A Ngawi. Teknik pengumpulan data melalui cek list indikator kreativitas dari proyek yang telah dikerjakan. Hasil yang diperoleh selama siklus yaitu pada siklus 1 yang menunjukkan terdapat 65,4 dengan rincian 3 orang sangat kurang kreatif dan 12 anak dikategorikan kurang kreatif dan 17 orang dengan kategori kreatif. Untuk siklus II kreativitas peserta didik memiliki rata-rata sebesar 86,7 yang dikategorikan kreatif dengan rincian 4 orang dengan kategori kurang kreatif dan 28 orang dengan kategori kreatif.

Kata kunci: *Project base learning, TARL, Kreativitas, Tata surya*

Abstract - The implementation of the *Project Base Learning* model to increase students' creativity in learning science with solar system material is motivated based on the results of the initial observation of the research. The purpose of this study was to determine the increase students' creativity by using the *Project Based Learning* model with a differentiated approach in the form of learning styles. This research method uses class action research in the form of planning, implementation, and reflection. Classroom action research was conducted for 2 learning cycles with research subjects VII SMPN A Ngawi. Data collection technique through a check list of creativity indicators from the project that has been done. The results obtained during the cycle are in cycle 1 which shows there are 65.4 with details of 3 people very less creative and 12 children categorized as less creative and 17 people with creative categories. For cycle 1 creativity students have an average of 86.7 which is categorized as creative with details of 4 people in the less creative category and 28 people in the creative category. creative category.



Keywords: *Project based learning, TARL, Craticity, Solar system*

1. Pendahuluan

Keberhasilan proses pembelajaran adalah syarat untuk pelaksanaan pendidikan. Perubahan pada kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik diperlukan untuk mencapai keberhasilan ini. Pembelajaran di kelas dapat memengaruhi hasil belajar. Aspek pendidikan perlu dipertimbangkan untuk proses pembelajaran yang berkualitas, termasuk tujuan pembelajaran, guru dan peserta didik, materi pelajaran, pendekatan dan model pembelajaran, sumber belajar, dan evaluasi pembelajaran [1]. Menurut [2] model pembelajaran adalah kumpulan metode, strategi, dan hubungan antar metode yang konsisten, yang dijelaskan oleh guru dari awal hingga akhir kelas. Dalam pembelajaran IPA, penerapan model pembelajaran yang tepat penting untuk meningkatkan kreativitas peserta didik.

Guru menjadi fasilitator dalam mendorong kreativitas dan modifikasi guna mendapat ide dalam terciptanya karya. Guru dapat melakukan pendekatan berdiferensiasi agar dapat menggali potensi yang dimiliki peserta didik. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas peserta didik adalah dengan *project* [3]. Model *Project Base Learning* dipandang cocok digunakan dalam kurikulum merdeka karena pada proses pembelajaran IPA, model ini mengedepankan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan mengatasi masalah yang ada di kelas [4]. Selain itu, guru juga dapat menerapkan model pembelajaran dengan menggunakan pendekatan berdiferensiasi dalam proses belajar. Melalui *Project Based Learning* pembelajaran yang dilaksanakan diharapkan mampu memunculkan motivasi belajar, serta kreativitas dalam berkarya, memunculkan gagasan kreatif serta melatih berpikir kritis, dalam menyikapi suatu masalah yang dihadapi di dunia nyata dengan dunia nyata berupa proyek yang dibuat dengan melibatkan beberapa aspek dan dukungan demi terciptanya hasil proyek dengan melibatkan kreativitas yang ada dalam diri peserta didik [5]. Model pembelajaran PjBL mendorong peserta didik menciptakan konsep-konsep terkini, pengalaman baru, dan dalam tingkatkan hasil belajar serta kreativitas peserta didik baik dalam dalam membuat suatu produk. Guru berperan sebagai fasilitator dalam hal ini kita berusaha memfasilitasi untuk berimajinasi mengenai produk/ konsep yang dihasilkan [6].

Dalam pembelajaran IPA peserta didik diharapkan berani dalam mengungkapkan pendapatnya, tidak hanya menanggapi persoalan dalam pembelajaran, namun ketika peserta didik bertanya kembali mengenai topik yang sedang dibahas sudah tergolong kepada berpendapat. Kreativitas peserta didik dalam mengungkapkan pendapat serta gagasan yang dipelajari dan juga menciptakan sebuah produk mendorong agar peserta didik dapat belajar maksimal dengan mengaitkan teori dan juga karya yang telah dibuat. Kreativitas merupakan suatu proses yang menciptakan gagasan, proses, metode ataupun produk baru yang efektif yang bersifat imajinatif, estetis, fleksibel, integrasi, suksesi, diskontinuitas, dan diferensiasi yang berdaya guna dalam berbagai bidang untuk memecahkan suatu masalah dengan proyek yang dibuat [7]. Beberapa penelitian yang telah dirangkum dalam [5] mengungkapkan bahwa kreativitas tidak serta munculkan dari dalam diri peserta didik, kurangnya tanggapan peserta didik dalam permasalahan yang sedang dibahas, hal ini tergambar dari kurangnya peserta didik mengemukakan gagasan baru padahal semua yang dibahas sudah tersedia dalam buku teks, pembelajaran tidak mencirikan peserta didik yang kreatif dalam mengeluarkan pendapat hingga kegiatan pelajaran cenderung pasif karena tidak ditemukannya interaksi yang jelas antara pendidik bersama peserta didik. Kreativitas memiliki ciri tersendiri yang terdiri dari 4 macam yaitu keluwesan (*Fleksibility*), kelancaran (*Fluency*), keaslian (*originality*) dan peguraian (*elaboration*) [8] [9] [10].

Filosofi pendidikan menurut Ki Hajar Dewantara selaras dengan filosofi pendidikan yaitu berpihak pada peserta didik. Pembelajaran berpihak pada peserta didik yaitu mampu memfasilitasi kebutuhan peserta didik dalam memperoleh materi dengan cara pembelajaran berdiferensiasi. Pembelajaran berdiferensiasi mengacu pada penyesuaian proses pembelajaran di kelas sesuai dengan minat, situasi belajar dan persiapan peserta didik, sehingga dapat memenuhi kebutuhan belajar individual setiap peserta didik, sehingga tercapai tujuan peningkatan hasil belajar. Pembelajaran yang dibedakan juga didefinisikan sebagai cara di mana bakat dan gaya belajar peserta didik yang berbeda diidentifikasi dan diajarkan [11].

Guru memfasilitasi peserta didik sesuai dengan kebutuhannya, karena setiap peserta didik memiliki karakteristik yang berbeda, tidak dapat diberikan perlakuan yang sama. Pembelajaran yang dibedakan bukanlah pembelajaran yang dipersonalisasi. Namun, itu lebih condong ke pembelajaran dengan strategi pembelajaran mandiri yang menyesuaikan dengan kekuatan dan kebutuhan belajar peserta didik. Menurut pendapat peneliti sebelumnya [12] [13] menyatakan bahwa pembelajaran berdiferensiasi adalah membuat keadaan kelas yang menyenangkan, berpihak pada peserta didik sesuai dengan kebutuhan belajar, memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mendapat konten, memproses gagasan/ide dan meningkatkan hasil pembelajaran maupun kreativitas agar belajar lebih efektif.

Berdasarkan rangkuman dari penelitian [14] mengatakan bahwa ada tiga cara belajar yang berbeda yaitu konten, proses dan produk. Pertama diferensiasi konten adalah apa yang dipahami maupun dipelajari peserta didik, terkait dengan kurikulum dan materi pembelajaran. Kedua diferensiasi proses adalah cara peserta didik memproses ide dan informasi, termasuk bagaimana peserta didik memilih bagaimana mereka belajar. Ketiga Diferensiasi produk adalah peserta didik mendemonstrasikan apa yang telah mereka pelajari. Gaya belajar adalah cara seseorang dengan mudah diterima dan mengolah informasi sesuai dengan kemampuannya. Setiap peserta didik memiliki gaya belajar yang berbeda dan harus mengakomodasi pembelajaran yang berbeda [15]. Pembelajaran dengan mengelompokkan peserta didik termasuk dalam pembelajaran berdiferensiasi. Gaya belajar sendiri dibagi menjadi 3 yaitu visual, audio, kinestetik. Dalam paparannya [16] [17], (1) gaya belajar visual yaitu seseorang yang menerima informasi atau pelajaran dengan bukti lalu diterima dalam bentuk gambar, tabel, diagram, grafik, peta pikiran, coretan atau simbol; (2) gaya belajar auditori suka berbicara, suka mendengarkan dan mengingat apa yang dibicarakan daripada yang dilihat, suka membaca dengan suara keras, dan berbicara sambil membaca, mengeja dengan suara keras, senang sekali jika pembelajaran dilakukan dalam bentuk cerita, lagu, syair atau senandung; (3) gaya belajar kinestetik belajar melalui gerakan, kerja dan sentuhan. Peserta didik yang memiliki gaya belajar ini cenderung suka bergerak, menyentuh, dan sulit untuk diam duduk didalam kelas terus menerus. Peserta didik perlu bergerak dalam mengeksplorasi pengetahuan yang ingin mereka pahami.

Untuk studi kasus yang dilakukan di lapangan berupa observasi dan wawancara ditemukan bahwa model yang digunakan guru saat ini masih berupa ceramah dan juga mencatat teori di buku tulis. Kegiatan pembelajaran masih berpusat pada guru. Pembelajaran berdiferensiasi berupa mengelompokkan peserta didik yang memiliki kesamaan gaya belajar belum pernah dilakukan sebelumnya. Pengelompokkan yang guru lakukan dilakukan secara acak tanpa melihat kecenderungan gaya belajar peserta didik. Model pembelajaran ceramah yang digunakan guru tersebut kurang cocok untuk meningkatkan kreativitas peserta didik. Penelitian ini menerapkan model *project base learning* dengan menghasilkan produk yang dibuat peserta didik berdasarkan gaya belajar. Penerapan model ini dikelas, peserta didik diberikan penugasan secara berkelompok untuk membuat proyek sesuai dengan materi yang diberikan yaitu tata surya dan bumi pada kelas VII semester genap.

2. Metode

Penelitian dilaksanakan di SMPN A Ngawi. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VII tahun ajaran 2022/2023. Rancangan penelitian menggunakan penelitian Tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan di dalam kelas menggunakan suatu tindakan untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar agar diperoleh hasil yang lebih baik dari sebelumnya. Faktor yang diteliti adalah kreativitas produk peserta didik pada materi tata surya dengan menggunakan model pembelajaran *project based learning* (PjBL). Penelitian ini dilakukan untuk menerapkan model pembelajaran *project based learning* (PjBL) untuk meningkatkan kreativitas peserta didik. Proses penelitian ada 4 langkah konsep kegiatan, mencakup: *planning, acting, observasi* serta *reflecting*. PTK dilakukan selama 2 siklus pembelajaran, setiap siklus pembelajaran dilaksanakan selama 2 kali pertemuan seperti Gambar 1.



Gambar 1. Skema penelitian Model Kemmis & Taggart [18]

3. Hasil dan Pembahasan

Kegiatan penelitian yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui peningkatan dalam pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL). Tahapan dalam pembelajarannya PjBL adalah: perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Variabel capaian dalam penelitian ini adalah kreativitas peserta didik selama proses kegiatan pembelajaran yang diperoleh melalui serangkaian observasi diperoleh pada saat kegiatan pembelajaran.

3.1. Siklus 1

Berdasarkan rencana pembelajaran yang telah disusun di dalam modul ajar, pada kegiatan pembelajaran IPA ini melaksanakan kegiatan sebanyak dua kali pertemuan. Tahap awal yaitu mempersiapkan seluruh perangkat pembelajaran berupa modul ajar yang berisi RPP, LKPD, lembar penilaian, angket gaya belajar, soal *pre-test* dan *post-test*. Guna mengetahui kemampuan awal peserta didik terkait gaya belajar menggunakan angket gaya belajar. Pengamatan terhadap peserta didik dilakukan selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Sebelum masuk ke materi guru memberikan salam, berdoa, memeriksa kehadiran peserta didik, dan memberikan informasi tentang skenario pembelajaran yang akan dilaksanakan. Langkah selanjutnya yaitu mengelompokkan peserta sesuai dengan gaya belajar menjadi 6 kelompok yang terdiri dari satu kekelompok visual, dua kelompok audio, dan tiga kelompok kinestetik. Setiap kelompok diberikan LKPD untuk dikerjakan secara berkelompok. Sebelum mengisi peserta didik diberikan apersepsi berupa gambar dan juga pertanyaan tentang planet, dilanjutkan dengan mengisi LKPD melalui diskusi kelompok. Peserta didik bebas memilih sumber belajar sesuai dengan kecenderungan gaya belajar yang dimiliki peserta didik.

Peserta didik dengan gaya belajar visual diberikan sumber belajar peta konsep, poster, penayangan video pembelajaran dengan dipandu oleh guru. Untuk peserta didik dengan gaya kinestetik diberikan sumber belajar yang memfasilitasi untuk beraktivitas dengan menempelkan sumber belajar berupa bacaan maupun poster di dinding kelas. Selanjutnya, peserta didik mengisi LKPD dan merencanakan produk yang harus dipresentasikan secara kelompok. Kelompok yang melakukan presentasi dipilih secara acak dengan mempresentasikan hasil LKPD, menceritakan prototype atau rancangan awal proyek, menyimpulkan hasil kegiatan pembelajaran. Selama proses pengerjaan LKPD sampai dengan presentasi guru akan melakukan penilaian di lembar observasi.

Pertemuan berikutnya peserta didik membawa hasil karya yang telah disusun dan dirancang sebelumnya. Sebelum melakukan presentasi guru menanyai kehadiran peserta didik dan semua hadir. Hasil karya kelompok visual membuat poster, kelompok audio membuat video dan PPT, kelompok kinestetik membuat miniatur tata surya ada yang dari styrofoam dan ada yang dari kardus. Selanjutnya peserta didik melakukan presentasi dan memberikan penilaian maupun pertanyaan ke kelompok lain menggunakan *sticy note* yang diberikan oleh guru. Selama proses presentasi ini guru berkeliling melihat bagaimana peserta didik melakukan presentasi dan melakukan penilaian dengan lembar observasi yang telah disiapkan sebelumnya. Selesai presentasi guru meminta hasil karya dikumpulkan dan juga dinilai.

Tahap refleksi dilakukan setelah pelaksanaan pembelajaran selesai. Pada tahap ini peserta didik dan guru secara bersama-sama melakukan refleksi terhadap kegiatan proyek tentang materi tata surya, kemudian menyimpulkan hasil pembelajaran yang telah dilakukan. Untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari maka diberikan soal sebagai bentuk evaluasi pembelajaran. Untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran guru tidak lupa untuk melaksanakan doa bersama yang dipimpin oleh salah satu peserta didik. Kelemahan yang terjadi pada pembelajaran siklus 1 yaitu pelaksanaan pembelajaran belum maksimal, guru belum sepenuhnya menjadi fasilitator, terdapat beberapa peserta didik yang tidak fokus dalam mengumpulkan data melalui pengamatan pada kegiatan pembelajaran. Selain itu ada 2 kelompok yang kurang dalam bekerja sama. Berikut ini disajikan hasil kreativitas peserta didik pada siklus 1 dari hasil proyek yang dikerjakan pada siklus 1 dengan membuat produk. Hasil penilaian kreativitas peserta didik seperti pada [Tabel 1](#).

Tabel 1. Data Rata-Rata Kreativitas Peserta Didik Pada Siklus 1

No	Aspek yang diukur	Rata-rata
1	<i>Flexibility</i>	58,3
2	<i>Originality</i>	61,5
3	<i>Fluency</i>	55,2
4	<i>Elaboration</i>	86,5
Rata-Rata		65,4

Dari hasil yang [Tabel 1](#), terlihat kreativitas produk peserta didik di siklus 1 *Flexibility* 58,3 , *Originality* 61,5 *Fluency* 55,2 , *Elaboration* 86,5 , dan rata-rata keseluruhan 65,4 dengan rincian 3 orang sangat kurang kreatif dan 12 anak dikategorikan kurang kreatif dan 17 orang dengan kategori kreatif. Kategori tingkat kreativitas peserta didik dikatakan tuntas dalam kemampuan kreativitasnya apabila memperoleh nilai > 75 (dalam kategori kreatif dan sangat kreatif).

3.2. Siklus 2

Perencanaan pada siklus 2 dengan mempersiapkan modul ajar setelah melihat kondisi kelas pada siklus 1 dengan memberikan sumber belajar yang lebih beragam ke peserta didik. Aktivitas pembelajaran lebih berpusat ke peserta didik. Pelaksanaan pembelajaran lebih mudah karena peserta didik memiliki pengalaman dari siklus 1. peserta didik sudah duduk berkelompok. Guru memberikan LKPD individu agar seluruh peserta didik mengerjakan dan memahami materi dari sumber belajar yang dipilih dalam diskusi kelompok. Kegiatan pada pertemuan ini yaitu mengisi LKPD sesuai dengan materi bumi dan satelitnya mengikuti sintaks yang ada pada *project base learning* yang berupa penentuan proyek, perancangan. Langkah-langkah penyelesaian, menyusun jadwal pelaksanaan, evaluasi proses dan hasil rancangan proyek. Selama proses kegiatan pembelajaran guru melakukan penilaian dengan mengisi lembar observasi. Pada pertemuan selanjutnya kegiatan dilanjutkan dengan peserta didik membawa produk yang telah disepakati. Kelompok visual membawa poster tentang bumi, kelompok audio membuat karya PPT dan kelompok kinestetik membuat alat peraga gerhana bulan. Setiap kelompok mempresentasikan karya sidepan kelas secara bergantian. Selama kegiatan ini guru melakukan penilaian dengan mengisi lembar observasi.

Hasil refleksi menunjukkan bahwa setiap peserta didik telah memahami dan melaksanakan proyek, yang didasarkan pada pengalaman dari praktik sebelumnya. Kreativitas peserta didik sudah tumbuh sesuai dengan tujuan penelitian. Namun ada satu kelompok yang telat dalam pengumpulan tugas. Guru mengganti hasil karya menjadi sebuah video tentang produk yang sudah disepakati sebelumnya. Berikut ini disajikan hasil kreativitas peserta didik pada siklus 2. Dari hasil proyek yang dikerjakan pada siklus 2 dengan membuat produk. Hasil penilaian kreativitas peserta didik seperti pada [Tabel 2](#).

Tabel 2. Data Rata-Rata Kreativitas Peserta Didik Pada Siklus 1

No	Aspek yang diukur	Rata-rata
1	<i>Flexibility</i>	81,3
2	<i>Originality</i>	92,7
3	<i>Fluency</i>	81,3
4	<i>Elaboration</i>	91,7
Rata-Rata		86,7

Dari hasil yang [Tabel 2](#), terlihat kreativitas produk peserta didik di siklus 2 *Flexibility* 81,3 , *Originality* 92,7 , *Fluency* 81,3 , dan *Elaboration* 91,7 , dan rata-rata keseluruhan 86,7 dengan rincian yang dikategorikan kreatif dengan rincian 4 orang dengan kategori kurang kreatif dan 28 orang dengan kategori kreatif.

3.3. Ketercapaian Kreativitas Peserta Didik

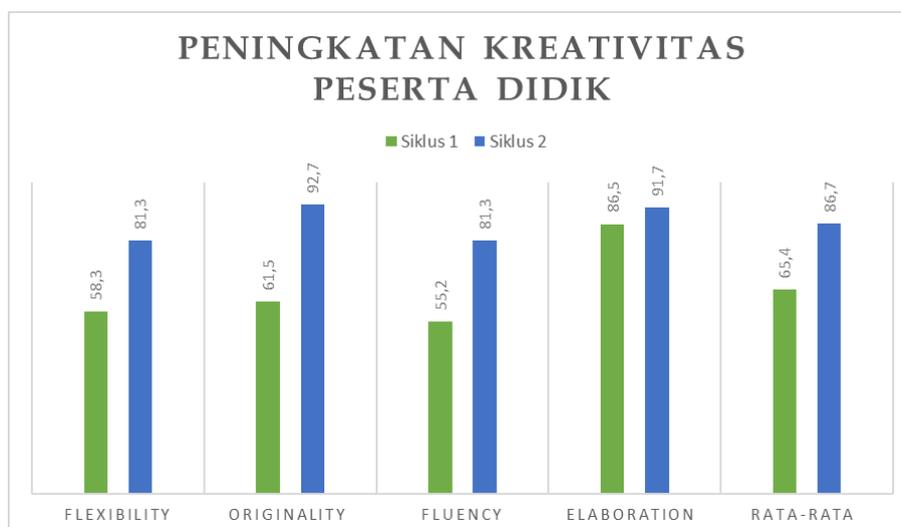
Pembelajaran pada siklus 1 dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan. Materi yang dibahas yaitu tentang subbab Tata Surya. Pembelajaran pada siklus 1 dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan dengan subbab materi bumi dan satelitnya. Kreativitas peserta didik dalam pembelajaran pada siklus 1 diamati dengan menggunakan lembar observasi yang telah disampaikan. Dalam proses pembelajaran peneliti mengamati kreativitas peserta didik. Data kreativitas peserta didik dapat dilihat pada Tabel 3 dibawah ini.

Tabel 3. Data Rata-Rata Kreativitas Peserta Didik Pada Siklus 1 dan Siklus 2

Indikator Kreativitas	Siklus	
	Siklus 1	Siklus 2
<i>Flexibility</i>	58,3	81,3
<i>Originality</i>	61,5	92,7
<i>Fluency</i>	55,2	81,3
<i>Elaboration</i>	86,5	91,7
Rata-Rata	65,4	86,7

Dari data yang diperoleh dari siklus 1 kreativitas peserta didik memiliki rata-rata 65,4 dengan rincian 3 orang sangat kurang kreatif dan 12 anak dikategorikan kurang kreatif dan 17 orang dengan kategori kreatif. Kategori tingkat kreativitas peserta didik dikatakan tuntas dalam kemampuan kreativitasnya apabila memperoleh nilai > 75 (dalam kategori kreatif dan sangat kreatif). Pada siklus II, kreativitas peserta didik memiliki rata-rata sebesar 86,7 yang dikategorikan kreatif dengan rincian 4 orang dengan kategori kurang kreatif dan 28 orang dengan kategori kreatif. Hal tersebut menunjukkan adanya peningkatan kreativitas anak. Dari study lapangan yang dilakukan di sekolah guru menyampaikan pembelajaran berupa ceramah dan mencatat, dengan menggunakan model *project base learning* menunjukkan peningkatan setiap siklusnya. Hal tersebut menunjukkan adanya pengaruh penggunaan model belajar *project base learning* terhadap kreativitas peserta didik dilihat dari produk yang dihasilkan.

Setelah penerapan model *project base learning* adanya peningkatan dari siklus 1 dan siklus 2 yang ditunjukkan pada gambar 2 dibawah ini dengan ciri-ciri kreativitas berupa keluwesan (*Fleksibility*), kelancaran (*Fluency*), keaslian (*Originality*) dan peguraian (*Elaboration*).



Gambar 2. Peningkatan Kreativitas Peserta Didik Pada Siklus 1 dan Siklus 2

Berdasarkan Gambar 2 terlihat bahwa adanya peningkatan kreativitas belajar peserta didik pada penelitian ini karena diterapkannya penggunaan model *project base learning* yang menekankan pembelajaran berpusat pada peserta didik, peserta didik bekerjasama dengan teman sehingga memunculkan ide-ide produk dari berbagai sudut pandang, selian itu peserta didik juga dituntut mandiri dilihat dari pembagian tugas kelompok dan juga presentasi di depan kelas dari produk yang dihasilkan. Hal ini didukung dengan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya bahwa model *project base learning* mampu meningkatkan kreativitas peserta didik karena bisa menambah motivasi, toleransi, motivasi, kerjasama serta pemahaman materi karena dilakukan menggunakan cara *learning by doing* yaitu belajar menggunakan melakukan suatu kegiatan [19] [20]. Selama pembelajaran peserta didik melakukan kegiatan dengan berkelompok sesuai dengan gaya belajar yang dimiliki.

Selain model *project base learning* digunakan pendekatan berdiferensiasi dengan gaya belajar. Peserta didik melakukan diskusi dan mencari sumber belajar lain selain dari buku sesuai dengan kecenderungan gaya belajar mereka. hal tersebut didukung dengan pendapat [21] yang mengatakan bahwa penerapan pembelajaran *project based learning* dirancang dengan menggunakan media pembelajaran serta strategi pembelajaran yg tepat dapat mempertinggi kreativitas peserta didik. Menyampaikan asal belajar yang sesuai menggunakan gaya belajar mempermudah peserta didik dalam menerima dan mengolah berita atau pemahaman yang baru. Pembelajaran berdiferensiasi [14] mencakup diferensiasi konten, proses, produk. Diferensiasi konten berkaitan dengan materi tata surya dimana dibuktikan dengan pengisian LKPD. Diferensiasi proses berkaitan dengan bagaimana peserta didik memperoleh informasi sesuai dengan gaya belajar. Guru memberikan sumber belajar lain, untuk gaya belajar visual berupa poster dan mindmap. Gaya belajar audio berupa ceramah dari guru dan suara rekaman. Kinestetik menempelkan bahan bacaan dan poster yang ditempel disudut kelas. Diferensiasi produk berkaitan dengan poyek yang telah dibuat peserta didik sesuai dengan gaya belajarnya ada yang membuat PPT, mindmap, poster, video, alat peraga tata surya dan gerhana.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan diimpulkan bahwa terdapat peningkatan kreativitas peserta didik kelas VII dengan menggunakan *model project base learning* dengan pendekatan berdiferensiasi yang mengelompokkan peserta didik berdasarkan gaya belajar yang sama. Melalui kerja kelompok peserta didik mampu bertukar pikiran tentang materi yang dipelajari. Dalam pelaksanaan pembelajaran ditemukan ada beberapa peserta didik yang tidak mendengarkan instruksi dari guru sehingga pengumpulan produk telat, ada anggota kelompok yang tidak mau diajak bekerjasama.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan kreativitas belajar peserta didik kelas VII dengan materi tata surya dengan menggunakan pendekatan *project based learning* yang didukung dengan pembelajaran berdiferensiasi, didukung dengan hasil oleh hasil kreativitas belajar peserta didik pada siklus 1 yang menunjukkan terdapat 65,4 dengan rincian 3 orang sangat kurang kreatif dan 12 anak dikategorikan kurang kreatif dan 17 orang dengan kategori kreatif. Untuk siklus 1I kreativitas peserta didik memiliki rata-rata sebesar 86,7 yang dikatekorikan kreatif dengan rincian 4 orang dengan kategori kurang kreatif dan 28 orang dengan kategori kreatif. Saran untuk peneliti lain yang akan menggunakan model *Project Based Learning* diharapkan dapat mengatur waktu dengan baik karena dalam menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning* seluruh sintaks dapat diterapkan dengan sekurang-kurangnya dua kali pertemuan, serta membuat kesepakatan kelas bagaimana kriteria penilaian proyek.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih diucapkan kepada Universitas PGRI Madiun, Dinas Pendidikan Kabupaten Ngawi, Kepala SMPN A Ngawi sebagai mitra PPL II PPG Prajabatan gelombang II dan sebagai tempat penelitian, teman sejawat (guru, observer, staff) yang telah membantu dan membina selama PPL.

Daftar Pustaka

- [1] A. M. Made, A. Ambiyar, A. R. Riyanda, M. K. Sagala, Dan N. H. Adi, "Implementasi Model Project Based Learning (Pjbl) Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Teknik Mesin," *Edukatif J. Ilmu Pendidik.*, Vol. 4, No. 4, Hlm. 5162-5169, Jun 2022, Doi: 10.31004/Edukatif.V4i4.3128.
- [2] Agariadne Dwinggo Samala, Ambiyar Ambiyar, Nizwardi Jalinus, Ika Parma Dewi, Dan Yose Indarta, "Studi Teoretis Model Pembelajaran: 21st Century Learning Dan Tvet," 2022, Doi: <https://doi.org/10.31004/Edukatif.V4i2.2535>.
- [3] K. Khadiratul Dan N. Ngazizah, "Pembelajaran Berbasis Proyek 'Snake And Leader' Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas V Sd Muhammadiyah Purworejo Tahun Pelajaran 2018/2019," *Proceeding 10th Univ. Res. Colloq. 2019 Bid. Pendidik. Hum. Dan Agama*, Vol. 6 nomor 2 tahun 2022, Sep 2018.
- [4] Mubarokah, "Tantangan Implementasi Pendekatan Tarl (Teaching At The Right Level) Dalam Literasi Dasar Yang Inklusif Di Madrasah Ibtidaiyah Lombok Timur".
- [5] H. K. Dinantika, E. Suyanto, Dan I. D. P. Nyeneng, "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Kreativitas Siswa Pada Materi Energi Terbarukan," *Titian Ilmu J. Ilm. Multi Sci.*, Vol. 11, No. 2, Hlm. 73-80, Jul 2019, Doi: 10.30599/Jti.V11i2.473.
- [6] D. A. Kifta, A. R. Riyanda, W. Simatupang, M. Muskhir, Dan D. Irfan, "Analysis Of The Effect Of Blended Learning Model On Employee Class Students Learning Motivation.," *J. Pendidik. Mipa*, 2021, Doi: <http://dx.doi.org/10.23960/jpmipa/v22i2.p226-234>.
- [7] D. P. Hartono Dan S. Asiyah, "Penerapan Model Project Based Learning (Pjbl) Terhadap Peningkatan Kreativitas Mahasiswa Geografi Di Universitas Pgri Palembang," *J. Swarnabhumi J. Geogr. Dan Pembelajaran Geogr.*, Vol. 4, No. 1, Apr 2019, Doi: 10.31851/Swarnabhumi.V4i1.2659.
- [8] I. Anugraheni, "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis Pendidikan Karakter Kreatif Di Sekolah Dasar," *Refleksi Edutika J. Ilm. Kependidikan*, Jun 2018, Doi: <https://doi.org/10.24176/Re.V8i2.2351>.
- [9] Ria Astuti Dan Thorik Aziz, "Integrasi Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Di Tk Kanisius Sorowajan Yogyakarta," *J. Obsesi*, 2019, Doi: 10.31004/Obsesi.V3i2.99.
- [10] Monawati Dan Fauzi, "Hubungan Kreativitas Mengajar Guru Dengan Prestasi Belajar Siswa," *J. Pesona Dasar*, Vol. 6, Okt 2018.
- [11] Ayu Sri Wahyuni, "Pendekatan Berdiferensiasi Dalam Pembelajaran Ipa," *J. Pendidik. Mipa*, Jun 2022, Doi: <https://doi.org/10.37630/jpm.V12i2.562>.
- [12] Aiman Faiz, Anis Pratama, Dan Imas Kurniawaty, "Pembelajaran Berdiferensiasi Dalam Program Guru Penggerak Pada Modul 2.1," 2022, Doi: <https://doi.org/10.31004/basicedu.V6i2.2504>.
- [13] Suwartiningsih, "Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Pokok Bahasan Tanah Dan Keberlangsungan Kehidupan Di Kelas Ixb Semester Genap Smpn 4 Monta Tahun Pelajaran 2020/2021," *J. Pendidik. Dan Pembelajaran Indones. Jppi*, 2021, Doi: <https://doi.org/10.53299/jppi.V1i2.39>.
- [14] Desy Aprima Dan Sasmita Sari, "Analisis Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pelajaran Matematika Sd," *Cendikia Media J. Ilm. Pendidik.*, Sep 2019.
- [15] Nurzaki Alhafiz, "Analisis Profil Gaya Belajar Siswa Untuk Pembelajaran Berdiferensiasi Di Smp Negeri 23 Pekanbaru," *J. Cakrawala Ilm.*, Hlm. 2022-21-01.
- [16] Rahma Azzahrah Putri, Ina Magdalena, Ana Fauziah, Dan Fitri Nur Azizah, "Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar," Feb 2021.
- [17] Fitriani Kadir, Imam Permana, Dan Nurul Qalby, "Pengaruh Gaya Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Fisika Sma Pgri Maros," *Karst J. Pendidik. Fis. Dan Ter.*.
- [18] S. Kemmis, Robin Mctaggart, Dan Rhonda Nixon, "The Action Research Planner: Doing Critical Participatory Action Research," 2014.

- [19] Richard Adony Natty, Firosalia Kristin, Dan Indri Anugraheni, "Peningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Project Based Learning Di Sekolah Dasar," *J. Basicedu*, Vol. 3, 2019, Doi: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i4.262>.
- [20] Rona Taula Sari Dan Siska Angreni, "Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (Pjbl) Upaya Peningkatan Kreativitas Mahasiswa," *J. Varidika*, 2018.
- [21] Bahrudin Bahrudin, Sholeh Hidayat, Dan Aan Hendrayana, "Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Dengan Memanfaatkan Tik Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jtppm J. Teknol. Pendidik. Dan Pembelajaran Edutech Intructional Res.*, Nov 2018.