

Pengaruh Penerapan Proyek Ekonomi Kreatif Berbasis SCAMPER untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa SD pada Pembelajaran IPAS

Alin Cahyaning*, Yusinta Dwi Ariyani

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Alma Ata
Jalan Brawijaya No.99 Yogyakarta

*Corresponding author : 201300196@almaata.ac.id

ABSTRACT

The low level of student creativity can be influenced by teaching methods that are inappropriate and not aligned with the needs of the students. This study aims to understand the implementation, impact, and responses of teachers and students to the application of SCAMPER-based creative economy projects to enhance student creativity in IPAS learning. This study uses a quantitative approach with a quasi-experimental method employing the Nonequivalent Control Group Design – Posttest Only. The inferential statistical analysis used is the t-test with a significance level of 0.05. The population and sample in this study are 52 fifth-grade students from SD Negeri 1 Sumberagung. Each experimental group and control group consists of 26 students determined by the saturated sampling technique. The instruments used in this study are observation sheets for the implementation of learning, product assessment with CPSS, and questionnaires for teachers and students. The results of this study indicate that 1) the implementation of the SCAMPER-based creative economy project was carried out well based on the results of the learning implementation observation sheet. 2) based on the assessment of students' creative products using CPSS and the results of the t-test analysis with a result of $0.026 < 0.05$, the hypothesis is accepted, stating "there is an influence of implementing the SCAMPER-based creative economy project to enhance the creativity of elementary school students in IPAS learning." 3) The response or perception of teachers and students towards the implementation of the SCAMPER-based creative economy project received very good feedback based on the results of the teacher and student questionnaires. Thus, it can be concluded that there is a significant difference in the level of creativity between the experimental class students who applied the SCAMPER method and the control class students who did not apply the SCAMPER method.

KEYWORD : project learning; SCAMPER; creativity

ABSTRAK

Rendahnya tingkat kreativitas siswa dapat dipengaruhi oleh metode pembelajaran yang kurang tepat dan kurang sesuai dengan kebutuhan siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana gambaran pelaksanaan, pengaruh serta tanggapan guru dan siswa terhadap penerapan proyek ekonomi kreatif berbasis SCAMPER untuk meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran IPAS. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi eksperimental* dengan desain *Nonequivalent Control Group Design – Posttest Only*. Analisis statistik inferensial yang digunakan adalah uji t dengan nilai signifikansi 0,05. Populasi dan sampel pada penelitian ini adalah 52 siswa kelas V SD Negeri 1 Sumberagung. Masing-masing kelompok eksperimen dan kelompok kontrol terdiri dari 26 siswa yang ditentukan dengan teknik sampling jenuh. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah lembar observasi pelaksanaan pembelajaran, penilaian produk dengan CPSS, dan angket untuk guru dan siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa 1) pelaksanaan proyek ekonomi kreatif berbasis SCAMPER berjalan dengan baik berdasarkan hasil lembar observasi pelaksanaan pembelajaran. 2) berdasarkan penilaian produk kreatif siswa menggunakan

CPSS serta hasil analisis uji t dengan hasil yaitu $0,026 < 0,05$ sehingga hipotesis diterima, dengan menyatakan “terdapat pengaruh penerapan proyek ekonomi kreatif berbasis SCAMPER untuk meningkatkan kreativitas siswa SD pada pembelajaran IPAS”. 3) tanggapan atau persepsi guru dan siswa terhadap pelaksanaan proyek ekonomi kreatif berbasis SCAMPER mendapat respon yang sangat baik berdasarkan hasil angket guru dan siswa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan tingkat kreativitas siswa kelas eksperimen yang menerapkan metode SCAMPER dengan siswa kelas kontrol yang tidak menerapkan metode SCAMPER.

KATA KUNCI : pembelajaran proyek; SCAMPER; kreativitas

Info Artikel :

Artikel dikirimkan pada 29 Desember 2024

Artikel direvisi pada 15 Januari 2025

Artikel diterima pada 21 Januari 2025

PENDAHULUAN

Penerapan kurikulum merdeka pada satuan pendidikan di Indonesia memberikan perubahan dari kurikulum yang diberlakukan sebelumnya, adanya penerapan kurikulum merdeka mengubah mata pelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) dan IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) menjadi IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial), kedua muatan tersebut di mergerisasi atau di gabungkan dan harus diajarkan secara terintegrasi oleh guru. Selain itu, dengan penerapan kurikulum merdeka juga terdapat pembelajaran berbasis proyek untuk penguatan profil pelajar pancasila (P5) (1). Profil pelajar Pancasila mencakup enam dimensi yang meliputi: beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia; berkebhinekaan global; mandiri; bergotong royong; bernalar kritis; dan kreatif (2).

Salah satu dimensi profil pelajar pancasila adalah kreatif. Kreativitas menjadi suatu potensi yang dimiliki oleh setiap orang. Orang kreatif sering dikaitkan dengan kemampuan yang imajinatif, spontan, emosional, mampu menghasilkan banyak ide-ide, dan sering keluar dari kenyataan sehari-hari (3). Kreatif atau kreativitas

merupakan faktor yang perlu ditingkatkan karena sangat mempengaruhi proses berfikir siswa dalam proses pembelajaran (4). Meningkatkan kreativitas siswa diperlukan konsep maupun metode pembelajaran yang tepat. Konsep pembelajaran yang direkomendasikan adalah pembelajaran proyek. Pembelajaran proyek merupakan suatu model pembelajaran yang menyangkut pemusatan pertanyaan dan masalah bermakna, pemecahan masalah, pengambilan keputusan, proses pencarian berbagai sumber, pemberian kesempatan untuk bekerja secara kolaborasi, dan adanya presentasi (5). Sejalan dengan penelitian dari Dhoka yang menyatakan bahwa pembelajaran proyek efektif digunakan untuk meningkatkan kreativitas siswa karena dalam kegiatan pembelajarannya siswa diminta untuk menguraikan permasalahan kemudian melakukan investigasi untuk menyelesaikan permasalahan tersebut (6). Kelebihan dari pembelajaran proyek ialah dapat meningkatkan motivasi belajar, meningkatkan kemampuan dalam memecahkan masalah, meningkatkan kolaborasi antar siswa, dan meningkatkan

keterampilan dalam mengelola sumber belajar (7). Pembelajaran proyek yang dapat meningkatkan kreativitas siswa tentunya dapat diterapkan pada mata pelajaran apa saja, namun perlu disesuaikan dengan materinya terutama pada materi yang sekiranya berkaitan dengan kreativitas. Salah satu materi yang berkaitan dengan kreativitas adalah materi ekonomi kreatif.

Ekonomi kreatif adalah suatu konsep untuk merealisasikan pembangunan ekonomi yang berkelanjutan berbasis kreativitas (8). Materi ekonomi kreatif akan mengenalkan siswa pada macam-macam kegiatan yang berhubungan dengan ekonomi masyarakat dan ekonomi kreatif yang ada di lingkungan sekitar. Kemudian, ekonomi kreatif dalam pembelajaran berbasis proyek siswa akan dihadapkan pada suatu permasalahan maupun isu yang ada, dari permasalahan tersebut siswa harus mampu menyelesaikannya dengan kreativitas mereka yang mana penyelesaian tersebut mampu memberikan dampak pada nilai ekonomi. Terkait hal ini siswa bisa menghasilkan suatu gagasan, ide, maupun produk kreatif. Oleh karena itu, kreativitas dari para siswa benar-benar diperlukan dalam menciptakan gagasan, ide, maupun produk kreatif tersebut.

Namun kenyataannya masih ditemukan banyak siswa yang dinilai kurang memiliki kreativitas. Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Anika & Riastini juga menyatakan bahwa ada beberapa kendala yang memicu rendahnya tingkat kreativitas siswa yaitu media yang digunakan hanya berupa buku paket sehingga siswa merasa bosan dan guru yang dirasa kurang dalam

mengapresiasi karya yang telah dikembangkan oleh siswa (9). Selain itu, penelitian dari Dhoka et al. menyatakan bahwa masih banyak guru yang belum bisa mengatur dan menciptakan kondisi lingkungan belajar yang kreatif sehingga mengakibatkan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran dinilai rendah (6). Seperti hasil observasi peneliti di SD Negeri 1 Sumberagung yang masih ditemukan banyak siswa yang kurang memiliki kreativitas, mengenai membuat produk kreatif pada pembelajaran IPAS materi ekonomi kreatif di mana siswa merasa bingung dalam mengembangkan imajinasi mereka. Selain itu, guru hanya sebatas memberikan penjelasan dan tidak mengedepankan kreativitas pada siswanya, sehingga kebanyakan dari siswa akan meniru hasil kerja dari temannya, bahkan tidak jarang juga siswa melihat contoh yang sudah ada tanpa mengetahui bagaimana cara pembuatan suatu produk. Masalah lainnya yaitu dalam penggunaan metode pembelajaran yang dirasa masih kurang dalam meningkatkan kreativitas siswa.

Salah satu metode yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan kurangnya tingkat kreativitas siswa adalah dengan metode *Substituted, Combine, Adapt, Modify, Put to another use, Eliminate, dan Reverse* (SCAMPER) (10). Metode SCAMPER merupakan metode *brainstorming* yang menggunakan pertanyaan-pertanyaan yang ditujukan untuk menyelesaikan sebuah masalah atau menghasilkan sebuah solusi (11). Metode SCAMPER merupakan metode yang mampu menciptakan lingkungan belajar

yang menyenangkan, dapat memudahkan siswa memecahkan masalah serta melatih siswa untuk mendapatkan solusi masalah yang kreatif dalam kehidupan (12). Metode SCAMPER bergantung pada banyak ide, yang tujuannya untuk memecahkan sebuah masalah. Orientasi dari SCAMPER adalah menghasilkan suatu produk secara kreatif berdasarkan pemunculan gagasan yang didiskusikan secara bersama atau secara individu (13). Sejalan dengan hasil penelitian dari Cahyati yang menyatakan bahwa pembelajaran dengan metode SCAMPER efektif dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif matematis (14).

Tujuan dari penelitian ini tentunya untuk menyelesaikan permasalahan yang ditemukan peneliti mengenai rendahnya kreativitas siswa di SD Negeri 1 Sumberagung dalam pembelajaran IPAS khususnya materi ekonomi kreatif. Peneliti ingin mengetahui bagaimana pelaksanaan proyek ekonomi kreatif berbasis SCAMPER, adakah pengaruh dari proyek ekonomi kreatif berbasis SCAMPER tersebut dalam meningkatkan kreativitas siswa serta bagaimana tanggapan guru dan siswa terhadap proyek ekonomi kreatif berbasis SCAMPER tersebut. Selain itu alasan lain peneliti menerapkan metode SCAMPER karena penerapan SCAMPER sendiri masih dirasa sedikit di dalam ranah pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Ariyani di dalam jurnalnya yang menyatakan "*The mapping that has been done shows that SCAMPER is one of the variables that is still little researched in the implementation of learning*" (15). Oleh karena itu, pentingnya tingkat kreativitas

siswa dalam pembelajaran, maka penulis tertarik untuk meneliti dan mengambil judul "Pengaruh Penerapan Proyek Ekonomi Kreatif Berbasis SCAMPER untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa SD pada Pembelajaran IPAS".

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif menggunakan metode Quasi Eksperimental dengan desain *Non-equivalent Control Group Design-Posttest Only*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 1 Sumberagung dengan jumlah 52 siswa. Jumlah kelas yang terlibat ada kelas V A dan kelas V B. Pengambilan sampel pada penelitian ini dilakukan dengan teknik sampling jenuh, di mana semua anggota populasi menjadi sampel penelitian. Sampel dari penelitian ini terdiri atas kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberi perlakuan dengan menerapkan pembelajaran proyek ekonomi kreatif berbasis SCAMPER, sedangkan kelompok kontrol dengan pembelajaran proyek ekonomi kreatif. Data yang dikumpulkan pada penelitian ini adalah lembar observasi pelaksanaan proyek, penilaian kreativitas produk menggunakan *Creative Product Semantic Scale* (CPSS), dan angket dari guru dan siswa. Data dianalisis menggunakan statistik inferensial. Sebelum dilakukan analisis, data terlebih dahulu di uji normalitas dan homogenitasnya sebagai uji prasyarat. Uji normalitas sebaran data menggunakan *Shapiro-Wilks* dan Uji homogenitas varian antar kelompok menggunakan *Levene's test*. Setelah itu

dilakukan uji hipotesis menggunakan uji t. Uji t pada intinya adalah tes parametrik yang dirancang untuk menguji perbedaan antara dua nilai rata-rata (16). Analisis data dilakukan dengan memanfaatkan bantuan SPSS 29.0 for windows.

HASIL DAN DISKUSI

Jumlah siswa yang terlibat dalam penelitian ini adalah 52 siswa, kelas eksperimen terdiri dari 26 siswa dan di kelas

kontrol terdiri dari 26 siswa. Masing-masing kelas eksperimen dan kelas kontrol terdapat 5 kelompok. Penelitian ini ada empat data yang diperoleh yaitu data hasil observasi pelaksanaan proyek, data hasil penilaian produk kreatif, data analisis strategi SCAMPER pada kreativitas dan data angket guru dan siswa. Analisis keterlaksanaan pembelajaran proyek ekonomi kreatif berbasis SCAMPER dapat dilihat pada **Tabel 1.**

Tabel 1. Analisis keterlaksanaan pembelajaran

Langkah PBL dengan bantuan SCAMPER	Indikator yang diamati	Persentase keterlaksanaan
Mengamati permasalahan	Siswa menganalisis permasalahan mengenai ekonomi kreatif yang ada dalam komik.	75%
	Siswa mengamati ekonomi kreatif yang ada di sekitar	100%
Melaporkan hasil pengamatan	Siswa melaporkan hasil pengamatan mengenai ekonomi kreatif.	100%
Mendiskusikan dan membandingkan hasil pengamatan	Setiap kelompok melaporkan hasil pengamatannya	75%
Mengajukan pertanyaan	Siswa mengajukan pertanyaan mendasar mengenai ekonomi kreatif.	50%
Melaksanakan proyek	Siswa melaksanakan proyek ekonomi kreatif dari bahan bekas atau potensi lokal sesuai yang ada di Lembar kerja proyek termasuk menyusun jadwal	100%
Memodifikasi pelaksanaan proyek dengan strategi SCAMPER	Siswa memodifikasi produk berdasarkan panduan strategi SCAMPER	100%
Melaporkan hasil Proyek	Siswa melaporkan produk melalui pemeriksaan kesesuaian desain dengan hasil produk	75%
TOTAL		84,3 %

Berdasarkan pada **Tabel 1** di atas persentase keterlaksanaan pembelajaran dapat diketahui bahwa hasil rata-rata pembelajaran proyek ekonomi kreatif berada pada persentase 84,3 % dengan demikian berdasarkan tabel konversi persentase termasuk dalam kategori sangat baik. Dapat diketahui bahwa pada tahap pelaksanaan proyek di mana siswa

melaksanakan proyek ekonomi kreatif dari bahan bekas atau potensi lokal sesuai yang ada di lembar kerja proyek merupakan tahap yang memiliki persentase yang paling tinggi, karena pada tahap ini seluruh siswa melaksanakannya dengan baik dan sesuai dengan ketentuan pada lembar kerja yang ada. Kemudian, pada tahap mengajukan pertanyaan persentase keterlaksanaan

mendapat nilai rendah, hal tersebut dikarenakan siswa masih mengalami kesulitan dalam mengajukan pertanyaan terkait ekonomi kreatif. Perlu adanya bimbingan dan rangsangan dari guru agar siswa dapat mengajukan pertanyaan, tidak dari dorongan diri mereka. Selain itu, hanya sedikit siswa yang mengajukan pertanyaan. Sehingga bisa dikatakan kurang antusias dalam mengajukan pertanyaan.

Data nilai produk kreatif siswa didapat dari penilaian produk kreatif menggunakan panduan *Creative Product Semantic Scale* (CPSS). CPSS atau skala semantik produk kreatif menurut Basemer & O'Quin dalam

penelitian Aziz merupakan tes kreativitas yang disusun untuk mengukur seberapa kreatif produk kreatif seseorang (17). Tes ini menggunakan skala semantik untuk mengevaluasi produk kreatif berdasarkan kriteria 1) mempunyai unsur kebaruan (*novelty*), 2) mempunyai unsur pemecahan (*resolution*), 3) mempunyai unsur elaborasi (*elaboration*) & sintesis (*synthesis*) (18). Berikut perhitungan secara deskriptif mengenai produk kreatif siswa (mean, standar deviasi, nilai minimum, dan nilai maksimum) kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada **Tabel 2**.

Tabel 2. Analisis statistik deskriptif

Kelas	N	Mean	SD	Minimal	Maksimal
Eksperimen	5	73,8	9,331	61	87
Kontrol	5	61,6	7,603	52	69

Tabel 3. Hasil uji asumsi

Kelas	Uji Normalitas	Uji Homogenitas	Uji hipotesis	Probabilitas	Keterangan
Eksperimen	0,808	0,923	0,026	0,05	signifikan
Kontrol	0,273				

Berdasarkan **Tabel 2** hasil analisis tersebut, diketahui bahwa rata-rata nilai pada kelas eksperimen memiliki hasil nilai yang tinggi yaitu 73.80 dibandingkan dengan kelas kontrol yang hanya mendapat nilai 61.60. Nilai tertinggi juga diperoleh di kelas eksperimen sebesar 87. Hasil tersebut secara deskriptif dapat disimpulkan bahwa kreativitas siswa lebih tinggi di kelas eksperimen karena kelas eksperimen menggunakan metode SCAMPER dalam membuat produk kreatif. Sejalan dengan penelitian penelitian yang dilakukan oleh

Khawaldeh yang menyatakan bahwa metode SCAMPER memiliki pengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa (19). Kemudian masih penelitian lanjutan dari Khawaldeh yang menganalisis kreativitas siswa yang diberikan SCAMPER, CoRT dan pembelajaran konvensional juga menunjukkan hasil bahwa kreativitas siswa yang diajarkan dengan metode SCAMPER lebih baik dari pada siswa yang diajarkan dengan metode konvensional (20). Untuk membuktikan bahwa secara statistik hal tersebut teruji, maka telah dilakukan

pengujian terhadap hipotesis penelitian yang didahului dengan pengujian terhadap asumsi dan prasyarat analisis. Pengujian asumsi dilakukan untuk mengetahui bahwa data yang tersedia dapat dianalisis dengan parametrik atau tidak. Uji statistik yang digunakan untuk menganalisis data pada penelitian ini adalah uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Hasil uji statistik dapat dilihat pada **Tabel 3**.

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui data pada variabel eksperimen dan kontrol berdistribusi normal atau tidak. Uji *Shapiro-Wilk* digunakan untuk menguji normalitas data menggunakan SPSS 29.0 for windows. Data dikatakan berdistribusi normal jika nilai sig. >0,05 sebaliknya jika nilai sig. $\leq 0,05$ maka data dikatakan tidak berdistribusi normal. Berdasarkan tabel diatas, didapat nilai signifikansi kelas eksperimen 0,808 dan nilai signifikansi kelas kontrol yaitu 0,273 dimana nilai tersebut > 0,05. Data yang diolah tersebut dapat disimpulkan bahwa kedua data berdistribusi normal.

Selanjutnya, uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah beberapa varian populasi adalah sama atau tidak. Data dikatakan homogen jika nilai signifikan > 0,05, sebaliknya jika data nilai signifikan < 0,05 maka data dikatakan tidak homogen. Berdasarkan tabel diatas, didapatkan nilai signifikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah 0,923 sehingga dapat disimpulkan kedua data tersebut homogen. Setelah data dikatakan berdistribusi normal dan homogen kemudian dilakukan uji hipotesis dengan statistik parametrik menggunakan uji-t yang bertujuan untuk

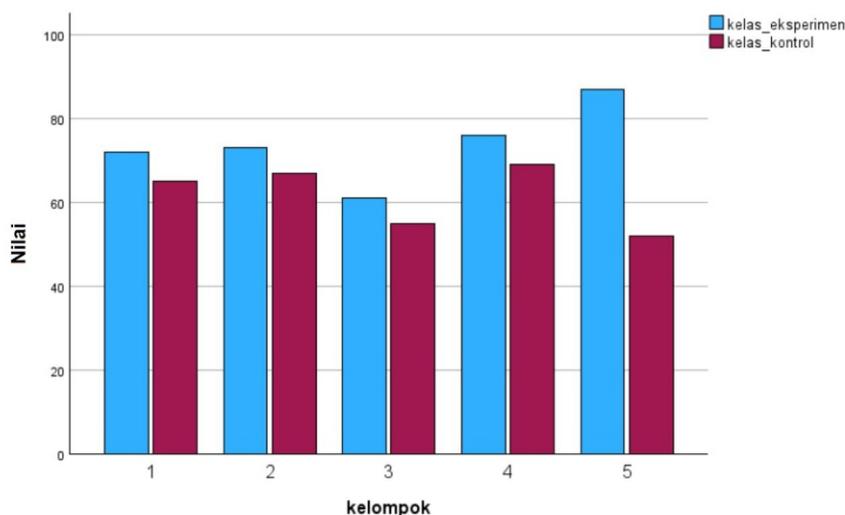
mengetahui pengaruh signifikansi secara parsial atau pengaruh tiap variabel bebas terhadap variabel terikat.

Hipotesis pada penelitian ini menyatakan bahwa H_0 menyatakan tidak ada pengaruh penerapan proyek ekonomi kreatif berbasis SCAMPER untuk meningkatkan kreativitas siswa SD pada pembelajaran IPAS, sedangkan H_a menyatakan terdapat pengaruh penerapan proyek ekonomi kreatif berbasis SCAMPER untuk meningkatkan kreativitas siswa SD pada pembelajaran IPAS. Hasil perhitungan menggunakan uji-t pada **Tabel 3** menunjukkan nilai signifikansi yaitu $0,026 \leq 0,05$. Maka dapat disimpulkan H_a diterima dengan menyatakan bahwa terdapat pengaruh penerapan proyek ekonomi kreatif berbasis SCAMPER untuk meningkatkan kreativitas siswa SD pada pembelajaran IPAS.

Hasil uji hipotesis yang menyatakan bahwa adanya pengaruh dari metode SCAMPER terhadap kreativitas siswa tersebut didasarkan pada kelompok siswa di kelas eksperimen yang mengintegrasikan strategi SCAMPER dalam membuat produk kreatif. Masing-masing kelompok diberikan kebebasan untuk mengembangkan ide mereka melalui pertanyaan SCAMPER mulai dari mengganti, menggabungkan, mengadaptasi, memodifikasi, mengubah fungsi, mengeliminasi, dan mengatur ulang produk mereka. Berbeda dengan kelompok kelas kontrol yang tidak menerapkan metode SCAMPER sehingga hasil penilaian produk kreatif lebih rendah nilainya. Berikut dapat dilihat pada **Tabel 4** mengenai integrasi metode SCAMPER yang diterapkan kelompok kelas eksperimen.

Tabel 4. Integrasi metode SCAMPER

Kelompok	Mean	Strategi SCAMPER
Kelompok 1	4,5	Menerapkan strategi SCAMPER substitusi dan mengadaptasi
Kelompok 2	4,6	Menerapkan strategi SCAMPER memodifikasi dan mengatur ulang
Kelompok 3	3,8	Menerapkan strategi SCAMPER mengadaptasi dan memodifikasi
Kelompok 4	4,8	Menerapkan strategi SCAMPER substitusi dan mengadaptasi
Kelompok 5	5,4	Menerapkan strategi SCAMPER memodifikasi, mengubah fungsi, dan mengatur ulang.



Gambar 1. Grafik nilai kreativitas siswa

Tabel 5. Analisis respon angket guru

Aspek yang dipersepsi	% indikator	Kriteria
Penggunaan pembelajaran berbasis proyek	67%	Baik
Pra konsepsi pembelajaran berbasis proyek	56%	Cukup Baik
Masalah dalam implementasi pembelajaran berbasis proyek	40%	Cukup Baik

Jika dilihat pada **Tabel 4** di atas dapat diketahui bahwa kelompok 5 memiliki nilai rata-rata yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok yang lain. Nilai tersebut menunjukkan bahwa kreativitas kelompok 5 lebih baik, karena kelompok 5 menerapkan strategi SCAMPER lebih banyak dibandingkan kelompok lain. Sebagai pembandingan rata-rata nilai produk kreatif masing-masing kelompok pada kelas eksperimen dan kelas kontrol juga dapat dilihat pada **Gambar 1**.

Grafik pada **Gambar 1** menunjukkan adanya perbedaan antara kelompok kelas

eksperimen dan kelas kontrol, dimana kelompok kelas eksperimen lebih tinggi nilainya dibandingkan kelompok kelas kontrol. Selanjutnya mengenai hasil analisis respon guru dan siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran. Data didapat dari hasil respon angket guru dan siswa. Analisis respon guru dapat dilihat pada **Tabel 5**.

Berdasarkan **Tabel 5** di atas menunjukkan hasil analisis respon guru terhadap pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek yang telah dilaksanakan. Jika dilihat dari masing-masing aspek yang

Tabel 6. Analisis respon angket siswa

Aspek yang dipersepsi	% indikator	Kriteria
Kejelasan tujuan dan alur proyek	86%	Sangat Baik
Meningkatkan kompetensi sosial	86%	Sangat Baik
Meningkatkan kreativitas	79%	Baik
Kelengkapan perangkat pembelajaran	87%	Sangat Baik
Manfaat proyek	82%	Sangat Baik

dinilai secara keseluruhan sudah cukup baik. Aspek penggunaan pembelajaran berbasis proyek mendapat persentase 67% sehingga dapat dikategorikan baik sesuai kriteria yang sudah ditentukan pada tabel konversi persentase angket guru. Aspek pra konsepsi pembelajaran berbasis proyek mendapat persentase 56% dan masuk dalam kategori cukup baik. Kemudian aspek masalah dalam implementasi pembelajaran berbasis proyek mendapat angka persentase sebesar 40% namun masih dalam kategori cukup baik. Kemudian Analisis respon siswa dapat dilihat pada **Tabel 6.**

Berdasarkan **Tabel 6** diatas hasil analisis respon siswa yang melibatkan 26 siswa dari kelas eksperimen terhadap pelaksanaan pembelajaran proyek berbasis SCAMPER diperoleh hasil analisis menunjukkan secara keseluruhan aspek mendapat nilai atau kriteria sangat baik, bisa dikatakan bahwa hasil tersebut sangatlah memuaskan. Nilai rata-rata persentase berada pada nilai yang mencapai 80%. Berdasarkan hasil persentase tersebut pelaksanaan pembelajaran proyek berbasis SCAMPER dapat mempengaruhi tingkat kreativitas siswa jika keseluruhan proses pembelajaran proyek didukung dengan adanya kelengkapan perangkat pembelajaran, siswa menyatakan bahwa

perangkat yang digunakan menarik, mudah dipahami, dan tentunya memudahkan untuk menyelesaikan proyek. Siswa juga menyatakan bahwa dengan penerapan pembelajaran proyek terdapat manfaat yang didapat. Mereka merasa senang dan bersemangat saat pembelajaran proyek, selain itu adanya pembelajaran proyek juga dapat menggali potensi dan keterampilan dalam diri mereka. Adanya kejelasan tujuan dan alur proyek sehingga memudahkan siswa dalam menyelesaikan proyek. Penerapan pembelajaran proyek juga dapat meningkatkan kompetensi sosial siswa karena adanya diskusi dan kerjasama antar siswa. Meskipun beberapa siswa mengajui bahwa diri mereka tidak merasa menjadi pribadi yang kreatif namun dengan adanya kolaborasi ide dalam mengerjakan proyek tentunya dapat meningkatkan kreativitas.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan peneliti diperoleh simpulan hasil penelitian sebagai berikut: 1) pelaksanaan proyek ekonomi kreatif berbasis SCAMPER berjalan dengan baik berdasarkan hasil lembar observasi pelaksanaan pembelajaran, dimana persentase keterlaksanaannya mencapai nilai 84.3%. 2) berdasarkan penilaian produk kreatif siswa menggunakan CPSS serta

hasil analisis uji t dengan hasil yaitu $0,026 < 0,05$ sehingga hipotesis H_a diterima dan H_0 ditolak dan hipotesis menyatakan “terdapat pengaruh penerapan proyek ekonomi kreatif berbasis SCAMPER untuk meningkatkan kreativitas siswa SD pada pembelajaran IPAS”. 3) tanggapan atau persepsi guru dan siswa terhadap pelaksanaan proyek ekonomi kreatif berbasis SCAMPER mendapat respon yang sangat baik berdasarkan hasil angket guru dan siswa. Berdasarkan temuan penelitian ini disarankan kepada peneliti lain, yang ingin melakukan penelitian lebih lanjut diharapkan dapat mendorong siswa untuk memaksimalkan strategi SCAMPER serta meningkatkan indikator kreativitas dalam membuat produk kreatif. Kepada para pendidik dapat menggunakan metode SCAMPER dalam rangka meningkatkan kreativitas siswa.

REFERENSI

1. Kemendikbud. Hal- hal esensial kurikulum merdeka di jenjang sd - direktorat sekolah dasar [Internet]. 2022 [cited 2023 Oct 4]. Available from: <https://ditpsd.kemdikbud.go.id/artikel/detail/hal-hal-esensial-kurikulum-merdeka-di-jenjang-sd>
2. Kurniawaty I, Faiz A, Purwati P. Strategi penguatan profil pelajar pancasila di sekolah dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*. 2022;4(4).
3. Wahyudi A, Dwi Ariyani Y, Rochaendi E. The position of critical thinking and creative thinking in science education. *Jurnal Zarah*. 2021;9(1):8–14. Doi : <https://doi.org/10.31629/zarah.v9i1.255>
4. Christian YA. Meta analisis model pembelajaran project based learning terhadap kreativitas dan hasil belajar siswa di sekolah dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan [Internet]*. 2021 Aug 10;3(4):2271–8. Available from: <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/1207>
5. Wayan Rati N, Kusmaryatni N, Rediani N, Pendidikan Guru Sekolah Dasar J. Model pembelajaran berbasis proyek, kreativitas dan hasil belajar mahasiswa. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia) [Internet]*. 2017 Mar 23 [cited 2023 Nov 17];6(1):60–71. Available from: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPI/article/view/9059>
6. Angelina Dhoka F, Audogsia Mawa H, Stefania Weo M, Qondias D, Uge Lawe Y, Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar P, et al. Penerapan model pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan kreativitas siswa sekolah dasar. *Mimbar PGSD Flobamorata [Internet]*. 2023 Aug 20 [cited 2023 Nov 14];1(3):169–78. Available from: <https://e-journal.unmuhkupang.ac.id/index.php/jim/article/view/1069>
7. Ramadhani R, Masrul, Hamid D, Sudarsana IK, Simarmata SJ, Safitri M, et al. Belajar dan pembelajaran : konsep dan pengembangan . Limbong T, editor. Medan: Yayasan Kita Menulis; 2020.
8. Sutriyanti. Pengaturan Ekonomi Kreatif Guna Mengembangkan Sumber Ekonomi Baru. *Kajian [Internet]*. 2023 May 2 [cited 2024 Jul 29];22(4):269–80. Available from: <https://jurnal.dpr.go.id/>

- index.php/kajian/article/view/3915
9. Anika LDR, Riastini PN. MOKOBER: kreativitas siswa kelas III sekolah dasar. MIMBAR PGSD Undiksha. 2022 Oct 18;10(3):567–75. Doi : <https://doi.org/10.23887/jjsgsd.v10i3.49760>
 10. Passuello L. Peta Konsep Anak Bangsa. 2008. Creative problem solving with SCAMPER.
 11. Serrat O. The SCAMPER technique [Internet]. 2009. Available from: <http://digitalcommons.ilr.cornell.edu/intl/192>
 12. Mandasari W, hawa siti, Yosef Y. Penerapan metode SCAMPER terhadap hasil belajar dan keaktifan peserta didik kelas iv sekolah dasar. Inovasi Sekolah Dasar: Jurnal Kajian Pengembangan Pendidikan [Internet]. 2020 May 31 [cited 2023 Oct 4];7(1). Available from: <https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jisd/article/view/11624>
 13. Hawa S, Yosef Y. Aplikasi metode SCAMPER dalam pengembangan desain pembelajaran matematika di sekolah dasar. Jurnal Pendidikan Matematika [Internet]. 2019 Jun 25 [cited 2023 Oct 17];13(2):143–52. Available from: <https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jpm/article/view/6749>
 14. Cahyati H, Muin A, Musyrifah E, Syarif U, Jakarta H. Efektivitas teknik SCAMPER dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. Journal of Medives : Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang [Internet]. 2018 Jul 3 [cited 2023 Oct 6];2(2):173–82. Available from: <https://www.e-journal.ivet.ac.id/index.php/matematika/article/view/641>
 15. Ariyani YD, Wilujeng I, Dwiningrum SIA. Bibliometric analysis of SCAMPER strategy over the past 20 years. International Journal of Evaluation and Research in Education (IJERE). 2022 Dec 1;11(4):1930.
 16. Perdana R, Wahyudi A, Ariyani YD, Sari IP, Apriani AN, Rusiyono R, et al. Modul Digital Penelitian Tindakan Kelas. Bandung: Media Sains Indonesia; 2021.
 17. Aziz R. Menjadi mahasiswa kreatif. Wahyuni EN, editor. Yogyakarta: Deepublish; 2023.
 18. Besemer SP, Treffinger DJ. Analysis of creative products: review and synthesis .Journal of Creative Behavior. 1981 Sep 22;15(3):158–78.
 19. Khawaldeh H, Ali RMd. The Effect of SCAMPER Program on Creative Thinking among Gifted and Talented Students [Internet]. Vol. 30, International Journal of Sciences: Basic and Applied Research (IJSBAR). 2016 [cited 2024 Aug 1]. p. 48–58. Available from: <https://gssrr.org/index.php/JournalOfBasicAndApplied/article/view/6397>
 20. Khawaldeh HM. The effectiveness of SCAMPER and CoRT programs on creativity among gifted and talented students. 2018;