

Implementation of the *Kurikulum Merdeka* through Project-Based Learning to Enhance the Creativity of Grade IV Students in Elementary School

Implementasi Kurikulum Merdeka Melalui Project Based Learning Dalam Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Kelas IV Di Sekolah Dasar

Hesti Iswandayani¹, Beny Dwi Lukitoaji²

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas PGRI Yogyakarta^{1,2}

Email: hestiiswandayani@gmail.com¹, beny@upy.ac.id²

*Corresponding Author

Received : 20 Mei 2026, Revised : 20 Juni 2026, Accepted : 24 Juli 2026.

ABSTRACT

This study aimed to describe the implementation of the Merdeka Curriculum through Project-Based Learning (PjBL) in enhancing the creativity of fourth-grade students at SD Negeri 2 Kadipiro, Bantul, Special Region of Yogyakarta. The study employed a qualitative approach using a descriptive research method. The research participants consisted of the principal, a fourth-grade teacher, and fourth-grade students. Data were collected through observations, semi-structured interviews, and documentation, and analyzed using the interactive model of Miles and Huberman, which includes data collection, data reduction, data display, and conclusion drawing. Data validity was ensured through source triangulation and technique triangulation. The findings revealed that the implementation of the Merdeka Curriculum through Project-Based Learning was successfully carried out through the stages of project identification, project planning, project implementation, project presentation, evaluation, and reflection. The implementation of PjBL encouraged students to actively participate in learning activities through group discussions, collaboration, problem-solving, and project development, resulting in a more meaningful and student-centered learning process. Furthermore, Project-Based Learning contributed to the development of students' creativity, which was reflected in four dimensions: fluency, flexibility, originality, and elaboration. Among these dimensions, elaboration emerged as the most dominant, as students demonstrated the ability to expand initial ideas into more detailed, creative, and aesthetically appealing project products. Although some students still required guidance in expressing ideas, participating actively in group discussions, and presenting their projects confidently, the findings indicate that the implementation of the Merdeka Curriculum through Project-Based Learning effectively promotes active, collaborative, and meaningful learning while fostering creativity among elementary school students.

Keywords: Merdeka Curriculum; Project-Based Learning; creativity; elementary school; students

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi Kurikulum Merdeka melalui *Project Based Learning* (PjBL) dalam meningkatkan kreativitas peserta didik kelas IV di SD Negeri 2 Kadipiro, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Subjek penelitian terdiri atas kepala sekolah, guru kelas IV, dan peserta didik kelas IV. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan model interaktif Miles dan Huberman yang meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Keabsahan data diuji melalui triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi Kurikulum Merdeka melalui *Project Based Learning* telah terlaksana dengan baik melalui tahapan penentuan masalah atau proyek, perencanaan kegiatan proyek, pelaksanaan proyek, presentasi hasil, serta evaluasi dan refleksi. Penerapan *Project Based Learning* mampu meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran melalui kegiatan diskusi, kerja sama kelompok, pemecahan masalah, dan penyusunan produk proyek. Selain itu, pembelajaran berbasis proyek berkontribusi terhadap perkembangan kreativitas peserta didik yang ditunjukkan melalui empat aspek, yaitu *fluency* (kelancaran menghasilkan ide), *flexibility* (keluwesan dalam menemukan berbagai alternatif penyelesaian masalah), *originality* (kemampuan menghasilkan ide dan karya yang unik), serta

elaboration (kemampuan mengembangkan ide menjadi karya yang lebih rinci dan menarik). Aspek *elaboration* merupakan indikator yang berkembang paling dominan. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa peserta didik yang memerlukan pendampingan dalam mengemukakan ide, berpartisipasi aktif dalam diskusi, dan mempresentasikan hasil proyek. Dengan demikian, implementasi Kurikulum Merdeka melalui *Project Based Learning* mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan bermakna serta mendukung peningkatan kreativitas peserta didik di sekolah dasar.

Kata Kunci: Kurikulum Merdeka, *Project Based Learning*, kreativitas, sekolah dasar, peserta didik

1. Pendahuluan

Implementasi Kurikulum Merdeka merupakan salah satu upaya pemerintah dalam mewujudkan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik melalui pengembangan kompetensi, karakter, dan kreativitas secara optimal. Kurikulum ini memberikan fleksibilitas kepada guru dalam merancang pembelajaran yang kontekstual, bermakna, serta sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Oleh karena itu, proses pembelajaran di sekolah dasar perlu dirancang secara sistematis melalui pengalaman belajar yang nyata sehingga mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, kreativitas, dan kolaborasi peserta didik. Sejalan dengan hal tersebut, pembelajaran di sekolah dasar hendaknya dirancang melalui pengalaman belajar yang bermakna dan kontekstual sehingga mampu menumbuhkan keterampilan peserta didik dalam memecahkan masalah serta meningkatkan kepedulian terhadap lingkungan (Setiadi dkk., 2023). Selain itu, pembelajaran juga perlu dirancang secara fleksibel, memanfaatkan teknologi, dan mendorong kemandirian peserta didik sebagai implementasi prinsip-prinsip Kurikulum Merdeka (S. Rahmawati & Wardani, 2021).

Keberhasilan implementasi Kurikulum Merdeka sangat dipengaruhi oleh pemilihan model pembelajaran yang mampu melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran. Salah satu model yang relevan adalah *Project Based Learning* (PjBL), yaitu model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memperoleh pengetahuan melalui penyelesaian proyek yang berkaitan dengan permasalahan nyata. Implementasi *Project Based Learning* pada pembelajaran sekolah dasar dilaksanakan melalui tiga tahapan utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi (Musa & Kamal, 2024). Model pembelajaran ini tidak hanya menekankan penguasaan konsep, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang mendorong peserta didik untuk berpikir kritis, bekerja sama, berkomunikasi, serta menghasilkan produk sebagai bentuk pemahaman terhadap materi yang dipelajari.

Penerapan *Project Based Learning* juga didukung oleh penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Media pembelajaran yang interaktif mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna (Nurizka, 2022). Pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif melalui berbagai aktivitas pembelajaran dan media yang menarik terbukti mampu meningkatkan partisipasi peserta didik sekaligus memberikan dampak positif terhadap hasil belajar maupun perkembangan karakter (S. Rahmawati & Dewi, 2020). Oleh karena itu, proses pembelajaran di sekolah dasar perlu dirancang untuk mendukung perkembangan karakter peserta didik melalui kegiatan yang sistematis dan terintegrasi dengan proses pembelajaran (R. Rahmawati dkk., 2021).

Salah satu kompetensi penting yang menjadi fokus implementasi Kurikulum Merdeka adalah kreativitas peserta didik. Kreativitas merupakan kemampuan menghasilkan gagasan, solusi, maupun karya yang orisinal melalui proses berpikir yang fleksibel dan inovatif. Dalam pembelajaran berbasis proyek, kreativitas berkembang melalui munculnya imajinasi, rasa ingin tahu, keberanian mengambil risiko, kemampuan beradaptasi, kemandirian, kesabaran, dan ketekunan peserta didik selama menyelesaikan proyek pembelajaran (Musa & Kamal, 2024). Dengan demikian, *Project Based Learning* menjadi salah satu pendekatan yang sesuai untuk mengembangkan kreativitas peserta didik sejak jenjang sekolah dasar.

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penerapan *Project Based Learning* memberikan dampak positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran. (Pangestu dkk., 2024) menjelaskan bahwa penerapan *Project Based Learning* berpengaruh positif terhadap peningkatan kreativitas, motivasi belajar, serta hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPA di sekolah dasar. Penelitian (Setiawan dkk., 2020) juga menunjukkan adanya peningkatan kreativitas belajar peserta didik melalui pendekatan *Project Based Learning*. Selain itu, (Atmojo & Lukitoaji, 2020) menyatakan bahwa pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengekspresikan pemahaman melalui berbagai bentuk karya mampu meningkatkan kreativitas sekaligus pemahaman belajar secara lebih bermakna. Penelitian lain juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik mampu meningkatkan partisipasi peserta didik dan memberikan dampak positif terhadap hasil belajar (Setiadi dkk., 2023).

Meskipun berbagai penelitian telah membuktikan efektivitas *Project Based Learning* dalam meningkatkan kreativitas peserta didik, implementasinya pada satuan pendidikan masih menunjukkan hasil yang beragam. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti pada bulan Maret hingga April di SD Negeri Kadipiro 2 Bantul, diketahui bahwa pembelajaran berbasis proyek belum diterapkan secara konsisten. Kegiatan proyek hanya dilaksanakan sekitar satu kali dalam satu tahun ajaran karena keterbatasan waktu pembelajaran dan belum optimalnya pemahaman guru dalam merancang kegiatan proyek. Akibatnya, kreativitas peserta didik, kemampuan berkolaborasi, serta kemampuan berpikir kritis belum berkembang secara optimal dibandingkan dengan sekolah yang telah menerapkan pembelajaran berbasis proyek secara konsisten.

Berdasarkan kondisi tersebut, terdapat kesenjangan antara konsep ideal implementasi Kurikulum Merdeka yang menempatkan *Project Based Learning* sebagai salah satu strategi pembelajaran utama dengan praktik pembelajaran yang masih belum terlaksana secara optimal di SD Negeri Kadipiro 2 Bantul. Selain itu, sebagian besar penelitian terdahulu lebih banyak mengkaji pengaruh *Project Based Learning* terhadap hasil belajar dan kreativitas peserta didik melalui pendekatan kuantitatif, sedangkan penelitian yang mendeskripsikan implementasi Kurikulum Merdeka melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi *Project Based Learning* dalam meningkatkan kreativitas peserta didik pada konteks sekolah dasar masih relatif terbatas. Kesenjangan tersebut menjadi dasar penting dilakukannya penelitian ini.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi Kurikulum Merdeka melalui *Project Based Learning* dalam meningkatkan kreativitas peserta didik kelas IV di SD Negeri Kadipiro 2 Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan implementasi Kurikulum Merdeka, khususnya dalam optimalisasi penerapan *Project Based Learning* sebagai strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan kreativitas peserta didik di sekolah dasar.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif untuk memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai implementasi Kurikulum Merdeka melalui *Project Based Learning* (PjBL) dalam meningkatkan kreativitas peserta didik kelas IV di SD Negeri Kadipiro 2 Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini berfokus pada pengungkapan fenomena secara alamiah berdasarkan pengalaman, persepsi, dan aktivitas subjek penelitian selama proses pembelajaran berlangsung. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Kadipiro 2 yang berlokasi di Jalan Wates, Ngestiharjo, Kecamatan Kasihan, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta pada bulan Maret hingga April 2026.

Subjek penelitian terdiri atas kepala sekolah, guru kelas IV, dan peserta didik kelas IV yang terlibat secara langsung dalam implementasi Kurikulum Merdeka melalui pembelajaran berbasis proyek. Data penelitian meliputi data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui hasil observasi terhadap proses pembelajaran, wawancara mendalam dengan kepala

sekolah, guru, dan peserta didik, sedangkan data sekunder diperoleh dari berbagai dokumen pendukung, seperti modul ajar, dokumen Kurikulum Merdeka, hasil proyek peserta didik, foto kegiatan pembelajaran, serta dokumen administrasi sekolah yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati secara langsung proses implementasi *Project Based Learning*, meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran, termasuk aktivitas guru dan keterlibatan peserta didik selama kegiatan proyek berlangsung. Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur kepada kepala sekolah, guru kelas IV, dan peserta didik untuk memperoleh informasi mengenai pelaksanaan pembelajaran, faktor pendukung, kendala, serta dampak penerapan *Project Based Learning* terhadap kreativitas peserta didik. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa perangkat pembelajaran, hasil karya peserta didik, foto kegiatan, serta dokumen lain yang relevan dengan fokus penelitian. Penggunaan ketiga teknik tersebut dilakukan secara triangulasi untuk memperoleh data yang komprehensif dan meningkatkan kredibilitas hasil penelitian.

Instrumen penelitian meliputi pedoman observasi, pedoman wawancara, dan lembar dokumentasi yang disusun berdasarkan fokus penelitian, yaitu implementasi Kurikulum Merdeka melalui *Project Based Learning* dan kreativitas peserta didik. Indikator implementasi pembelajaran mencakup tahap perencanaan proyek, pelaksanaan proyek, produk pembelajaran, dan evaluasi, sedangkan indikator kreativitas mengacu pada aspek *fluency* (kelancaran), *flexibility* (keluwesan), *originality* (keaslian), dan *elaboration* (pengembangan ide).

Analisis data dilakukan menggunakan model analisis interaktif Miles dan Huberman yang meliputi empat tahapan, yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pengumpulan data dilakukan secara berkelanjutan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Selanjutnya, data direduksi dengan memilih serta memfokuskan informasi yang relevan dengan tujuan penelitian. Data yang telah direduksi kemudian disajikan dalam bentuk narasi sehingga memudahkan peneliti dalam mengidentifikasi pola dan hubungan antartemuan. Tahap akhir berupa penarikan kesimpulan dilakukan melalui proses verifikasi secara terus-menerus selama penelitian berlangsung sehingga menghasilkan temuan yang valid dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

Keabsahan data dijaga melalui uji kredibilitas dengan menerapkan teknik triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari kepala sekolah, guru, dan peserta didik, sedangkan triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Selain itu, peneliti melakukan perpanjangan pengamatan dan meningkatkan ketekunan selama proses penelitian untuk memastikan bahwa data yang diperoleh benar-benar menggambarkan kondisi yang terjadi di lapangan.

3. Hasil dan Pembahasan

Implementasi Kurikulum Merdeka melalui *Project Based Learning* (PjBL)

Hasil observasi menunjukkan bahwa implementasi Kurikulum Merdeka melalui *Project Based Learning* (PjBL) di kelas IV SD Negeri Kadipiro 2 Bantul telah dilaksanakan melalui tiga tahapan utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi proyek. Observasi dilaksanakan pada bulan Mei–Juni 2025 selama proses pembelajaran berbasis proyek berlangsung dengan menggunakan lembar observasi yang disusun berdasarkan sintaks *Project Based Learning* dan indikator kreativitas peserta didik.

Pada tahap perencanaan proyek, guru terlebih dahulu menentukan tema atau permasalahan yang akan dijadikan proyek pembelajaran dengan mempertimbangkan capaian pembelajaran, karakteristik materi, dan kemampuan peserta didik. Tema proyek yang dipilih memiliki keterkaitan dengan kehidupan sehari-hari sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Guru juga menjelaskan tujuan pembelajaran, hasil yang diharapkan, serta prosedur

pelaksanaan proyek secara sistematis. Selain itu, peserta didik diberikan kesempatan untuk memberikan tanggapan dan memahami kegiatan yang akan dilaksanakan sehingga mereka memiliki kesiapan sebelum memulai proyek. Temuan ini menunjukkan bahwa tahap perencanaan telah dilaksanakan secara sistematis sesuai dengan prinsip implementasi *Project Based Learning*.

Pada tahap pelaksanaan proyek, keterlibatan peserta didik terlihat cukup tinggi. Sebagian besar peserta didik mengikuti setiap tahapan kegiatan dengan antusias, aktif mengajukan pertanyaan, memberikan pendapat, serta menunjukkan rasa ingin tahu terhadap proyek yang sedang dikerjakan. Selama proses pembelajaran berlangsung, peserta didik terlibat secara langsung dalam kegiatan eksplorasi, pengumpulan informasi, penyusunan rancangan proyek, hingga penyelesaian produk. Aktivitas tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru, melainkan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar secara langsung.

Pelaksanaan proyek juga menunjukkan adanya kemampuan kerja sama dan kolaborasi antarpeserta didik. Setiap kelompok melakukan pembagian tugas sesuai dengan kemampuan masing-masing anggota sehingga proses penyelesaian proyek dapat berlangsung secara efektif. Komunikasi antarpeserta didik berjalan dengan baik melalui kegiatan diskusi, saling bertukar ide, serta memberikan bantuan ketika terdapat anggota kelompok yang mengalami kesulitan. Meskipun demikian, hasil observasi menunjukkan masih terdapat beberapa peserta didik yang cenderung pasif dalam diskusi kelompok sehingga guru perlu memberikan pendampingan dan motivasi agar seluruh anggota kelompok dapat berpartisipasi secara optimal.

Selama proses pengerjaan proyek, peserta didik juga menunjukkan kemampuan dalam memecahkan masalah yang muncul. Berbagai kendala yang dihadapi diselesaikan melalui diskusi kelompok maupun konsultasi dengan guru. Guru berperan sebagai fasilitator dengan memberikan arahan dan pertanyaan pemantik tanpa langsung memberikan jawaban, sehingga peserta didik terdorong untuk menemukan solusi secara mandiri. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa implementasi *Project Based Learning* mampu melatih kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah peserta didik.

Hasil observasi selanjutnya menunjukkan bahwa peserta didik mampu menghasilkan produk proyek sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Produk yang dihasilkan memperlihatkan adanya variasi bentuk, desain, dan cara penyajian yang mencerminkan kreativitas masing-masing kelompok. Peserta didik tidak hanya mampu menyelesaikan proyek sesuai petunjuk guru, tetapi juga mengembangkan ide-ide baru dalam penyusunan hasil karya. Produk yang dihasilkan menunjukkan bahwa peserta didik telah mampu mengintegrasikan pengetahuan yang diperoleh selama pembelajaran ke dalam karya yang bersifat nyata.

Setelah proyek selesai, setiap kelompok mempresentasikan hasil karya di depan kelas. Sebagian besar peserta didik menunjukkan rasa percaya diri ketika menjelaskan proses pembuatan maupun hasil proyek yang telah disusun. Mereka mampu menjawab pertanyaan dari guru maupun teman sekelas serta memberikan penjelasan mengenai alasan pemilihan desain dan isi proyek. Walaupun demikian, beberapa peserta didik masih terlihat kurang percaya diri saat menyampaikan hasil presentasi sehingga memerlukan bimbingan dan penguatan dari guru untuk meningkatkan kemampuan komunikasi mereka.

Tahap terakhir dalam implementasi *Project Based Learning* adalah evaluasi dan refleksi. Guru melakukan evaluasi terhadap proses maupun hasil proyek melalui pemberian umpan balik mengenai kelebihan dan kekurangan hasil karya peserta didik. Selain itu, peserta didik juga melakukan refleksi terhadap pengalaman belajar yang telah diperoleh selama kegiatan proyek berlangsung. Melalui kegiatan refleksi tersebut, peserta didik dapat mengidentifikasi keberhasilan, kendala, serta pengalaman yang diperoleh selama mengikuti pembelajaran berbasis proyek. Kegiatan evaluasi dan refleksi menjadi bagian penting dalam implementasi Kurikulum Merdeka karena mendorong peserta didik untuk terus memperbaiki proses belajar pada kegiatan pembelajaran berikutnya.

Secara keseluruhan, hasil observasi menunjukkan bahwa implementasi Kurikulum Merdeka melalui *Project Based Learning* di kelas IV SD Negeri Kadipiro 2 Bantul telah berjalan dengan baik pada setiap tahapan pembelajaran. Model pembelajaran ini mampu meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik, mengembangkan kemampuan bekerja sama, melatih pemecahan masalah, serta mendorong munculnya kreativitas melalui produk yang dihasilkan. Meskipun demikian, masih ditemukan beberapa kendala, terutama pada aspek partisipasi sebagian peserta didik dalam kerja kelompok dan kepercayaan diri saat presentasi. Oleh karena itu, diperlukan pendampingan dan penguatan yang lebih intensif dari guru agar implementasi *Project Based Learning* dapat memberikan hasil yang lebih optimal dalam meningkatkan kreativitas peserta didik.

Hasil wawancara dengan guru kelas IV menunjukkan bahwa implementasi *Project Based Learning* telah dilaksanakan melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, dan refleksi sesuai dengan karakteristik pembelajaran berbasis proyek. Pada tahap perencanaan, guru menentukan tema proyek berdasarkan materi yang sedang dipelajari serta mempertimbangkan kemampuan, minat, dan karakteristik peserta didik. Proyek umumnya dilaksanakan pada akhir pembelajaran suatu materi sebagai bentuk penguatan terhadap konsep yang telah dipelajari. Selain itu, guru juga melibatkan peserta didik melalui kegiatan diskusi sehingga mereka memahami tujuan dan proses pelaksanaan proyek sebelum kegiatan dimulai.

Pada tahap pelaksanaan, guru menjelaskan bahwa peserta didik menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Selama kegiatan berlangsung, setiap anggota kelompok memperoleh pembagian tugas yang jelas sehingga seluruh peserta didik memiliki tanggung jawab terhadap penyelesaian proyek. Meskipun demikian, guru mengungkapkan bahwa masih terdapat satu hingga dua peserta didik yang memerlukan pendampingan lebih intensif karena belum mampu berpartisipasi secara optimal. Dalam kegiatan kelompok juga masih ditemukan perbedaan pendapat yang memicu perselisihan antarpeserta didik. Namun, guru berupaya mengatasi kondisi tersebut melalui pemberian arahan, motivasi, dan penguatan mengenai pentingnya kerja sama sehingga kelompok tetap dapat menyelesaikan proyek secara kolaboratif.

Berkaitan dengan kemampuan pemecahan masalah, guru menjelaskan bahwa peserta didik terlebih dahulu didorong untuk mencari solusi melalui diskusi kelompok sebelum meminta bantuan kepada guru. Guru tidak langsung memberikan jawaban, melainkan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menemukan alternatif penyelesaian secara mandiri. Pada akhir kegiatan pembelajaran, guru melaksanakan evaluasi melalui kegiatan refleksi dan rangkuman terhadap proses maupun hasil proyek yang telah dikerjakan. Pendekatan tersebut memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memahami kelebihan dan kekurangan selama mengikuti pembelajaran berbasis proyek.

Guru juga menjelaskan bahwa penerapan *Project Based Learning* memberikan dampak positif terhadap perkembangan kreativitas peserta didik. Kreativitas terlihat melalui kemampuan peserta didik dalam menghasilkan gagasan, mencari berbagai alternatif penyelesaian masalah, menghasilkan karya yang memiliki karakteristik berbeda, serta mengembangkan ide menjadi produk yang lebih menarik. Namun demikian, guru menilai bahwa kemampuan menghasilkan ide yang beragam, menciptakan karya yang benar-benar orisinal, serta mengembangkan gagasan secara rinci masih memerlukan bimbingan yang berkelanjutan. Selain itu, kemampuan presentasi peserta didik juga belum berkembang secara optimal karena sebagian peserta didik masih merasa malu dan kurang percaya diri ketika menyampaikan hasil proyek di depan kelas.

Secara keseluruhan, hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa implementasi Kurikulum Merdeka melalui *Project Based Learning* telah berjalan sesuai dengan tahapan pembelajaran berbasis proyek dan mampu meningkatkan keterlibatan serta kreativitas peserta didik. Kendala yang masih dihadapi terutama berkaitan dengan pemerataan partisipasi peserta didik, kemampuan komunikasi, dan pengembangan kreativitas yang masih membutuhkan pendampingan guru secara berkelanjutan.

Kreativitas Peserta Didik dalam Implementasi *Project Based Learning* (PjBL)

Hasil observasi menunjukkan bahwa implementasi Kurikulum Merdeka melalui *Project Based Learning* (PjBL) memberikan dampak positif terhadap perkembangan kreativitas peserta didik kelas IV SD Negeri Kadipiro 2 Bantul. Kreativitas peserta didik dianalisis berdasarkan empat indikator utama, yaitu *fluency* (kelancaran menghasilkan ide), *flexibility* (keluwesan dalam mencari solusi), *originality* (keaslian ide), dan *elaboration* (kemampuan mengembangkan ide). Keempat indikator tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek mampu memberikan ruang bagi peserta didik untuk berpikir kreatif melalui pengalaman belajar yang nyata.

Pada aspek kelancaran menghasilkan ide (*fluency*), hasil observasi menunjukkan bahwa peserta didik mampu mengemukakan berbagai gagasan selama proses pembelajaran berbasis proyek berlangsung. Kemampuan tersebut tampak ketika peserta didik berdiskusi dalam kelompok untuk menentukan bentuk maupun komponen proyek yang akan dibuat. Salah satu peserta didik mengusulkan penambahan rel kereta api pada proyek yang sedang dikerjakan agar hasil karya terlihat lebih menarik dan sesuai dengan konsep yang telah dirancang. Usulan tersebut memperoleh tanggapan positif dari guru maupun anggota kelompok sehingga diterapkan dalam penyelesaian proyek. Temuan ini menunjukkan bahwa peserta didik telah memiliki keberanian untuk menyampaikan ide serta berpartisipasi dalam pengambilan keputusan kelompok. Meskipun demikian, hasil observasi juga menunjukkan bahwa kemampuan menghasilkan banyak ide belum dimiliki secara merata. Sebagian peserta didik masih cenderung mengikuti pendapat teman tanpa menyampaikan gagasan baru sehingga diperlukan stimulus, pertanyaan pemantik, serta kesempatan yang lebih luas agar seluruh peserta didik lebih aktif mengemukakan ide selama proses pembelajaran.

Pada aspek keluwesan berpikir (*flexibility*), peserta didik menunjukkan kemampuan menggunakan berbagai alternatif penyelesaian ketika menghadapi permasalahan selama proses pengerjaan proyek. Salah satu kendala yang ditemukan adalah penggunaan lem yang kurang mampu merekatkan bahan proyek secara optimal sehingga bagian proyek mudah terlepas. Untuk mengatasi masalah tersebut, peserta didik mencoba menggunakan jenis perekat lain yang dinilai lebih kuat dan sesuai dengan karakteristik bahan yang digunakan. Selain itu, terdapat kelompok yang mengalami kesulitan dalam menyusun stik es krim sebagai rangka proyek. Melalui diskusi kelompok, peserta didik menemukan alternatif solusi dengan memanfaatkan potongan kardus sebagai alas atau penghubung sehingga susunan stik menjadi lebih kokoh dan mudah direkatkan. Temuan tersebut menunjukkan bahwa peserta didik mampu mempertimbangkan berbagai alternatif penyelesaian masalah, mencoba strategi yang berbeda, serta menyesuaikan cara yang digunakan hingga memperoleh solusi yang paling efektif. Kemampuan tersebut mencerminkan berkembangnya aspek *flexibility* dalam kreativitas peserta didik.

Pada aspek keaslian ide (*originality*), hasil observasi menunjukkan bahwa peserta didik mampu menghasilkan karya yang memiliki karakteristik berbeda antar kelompok. Perbedaan tersebut terlihat pada bentuk, desain, warna, serta cara penyajian hasil proyek yang disesuaikan dengan ide masing-masing kelompok. Meskipun tema proyek yang dikerjakan sama, setiap kelompok mampu mengembangkan gagasan secara mandiri sehingga menghasilkan karya yang memiliki ciri khas tersendiri. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk mengekspresikan ide kreatif sehingga mendorong munculnya produk yang bersifat orisinal.

Sementara itu, pada aspek pengembangan ide (*elaboration*), peserta didik mampu mengembangkan gagasan dasar menjadi karya yang lebih rinci, lengkap, dan menarik. Hasil observasi menunjukkan bahwa peserta didik menambahkan berbagai unsur pelengkap pada proyek yang dibuat, seperti memberikan warna pada bagian tertentu agar tampilan lebih menarik, memasang lampu pada miniatur rumah sehingga menyerupai kondisi nyata, serta menambahkan plang jalan sebagai pelengkap lingkungan sekitar proyek. Penambahan berbagai detail tersebut menunjukkan bahwa peserta didik tidak hanya menyelesaikan proyek sesuai

petunjuk, tetapi juga berupaya memperkaya hasil karya melalui pengembangan ide secara lebih mendalam. Kemampuan ini mencerminkan berkembangnya aspek *elaboration*, yaitu kemampuan memperluas, memperinci, dan menyempurnakan suatu gagasan menjadi produk yang lebih kompleks dan bernilai estetis.

Secara keseluruhan, hasil observasi menunjukkan bahwa implementasi Kurikulum Merdeka melalui *Project Based Learning* memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan kreativitas peserta didik kelas IV SD Negeri Kadipiro 2 Bantul. Kreativitas peserta didik berkembang melalui kemampuan menghasilkan ide, mencari berbagai alternatif penyelesaian masalah, menciptakan karya yang orisinal, serta mengembangkan ide menjadi produk yang lebih rinci dan menarik. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa peserta didik yang memerlukan pendampingan untuk meningkatkan keberanian dalam menyampaikan gagasan, berpartisipasi aktif dalam diskusi kelompok, serta meningkatkan rasa percaya diri ketika mempresentasikan hasil proyek. Oleh karena itu, guru perlu memberikan stimulasi, penguatan, dan kesempatan yang lebih luas agar seluruh aspek kreativitas peserta didik dapat berkembang secara optimal melalui penerapan *Project Based Learning*.

Hasil wawancara dengan peserta didik menunjukkan bahwa mereka telah memahami tujuan proyek yang diberikan guru karena penjelasan yang disampaikan mudah dipahami dan dilakukan secara bertahap sebelum kegiatan dimulai. Peserta didik juga menyatakan bahwa mereka dilibatkan dalam proses perencanaan proyek melalui kegiatan diskusi sehingga memiliki kesempatan untuk menyampaikan pendapat dan memberikan ide mengenai proyek yang akan dikerjakan. Keterlibatan tersebut membuat peserta didik merasa lebih senang dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran berbasis proyek.

Selama pelaksanaan proyek, peserta didik menunjukkan keterlibatan aktif dalam berbagai kegiatan, seperti bertanya ketika mengalami kesulitan, mengikuti praktik pembuatan proyek, serta melaksanakan tugas sesuai pembagian kerja kelompok. Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa kerja sama antarpeserta didik berlangsung cukup baik. Sebagian besar peserta didik menyatakan bahwa mereka saling membantu dalam menyelesaikan tugas meskipun terkadang masih terdapat anggota kelompok yang kurang aktif. Temuan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek mampu membangun sikap kolaboratif di antara peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Dalam aspek pemecahan masalah, peserta didik mengungkapkan bahwa mereka berusaha mencari solusi melalui diskusi kelompok atau meminta bantuan kepada teman dan guru ketika mengalami kesulitan. Beberapa peserta didik bahkan mencoba menyelesaikan masalah secara mandiri sebelum meminta bantuan. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan *Project Based Learning* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan mengambil keputusan selama proses penyelesaian proyek.

Keterlibatan peserta didik juga tampak pada proses pembuatan hasil karya. Setiap anggota kelompok berpartisipasi sesuai dengan tugas yang telah dibagikan, mulai dari menyusun kerangka proyek, mewarnai, menempel bahan, hingga memberikan sentuhan kreatif pada hasil karya. Salah satu peserta didik mengemukakan ide penambahan rel kereta api sebagai pelengkap proyek, sedangkan peserta didik lainnya menambahkan tulisan, warna, dan identitas kelompok agar hasil karya menjadi lebih menarik. Hal tersebut menunjukkan bahwa peserta didik mampu mengembangkan kreativitas melalui pengayaan terhadap hasil proyek yang dikerjakan.

Pada tahap presentasi, sebagian besar peserta didik mengaku masih merasa gugup ketika menyampaikan hasil proyek di depan kelas. Namun demikian, mereka tetap berusaha menjelaskan hasil kerja kelompok dengan rasa percaya diri sesuai kemampuan masing-masing. Setelah kegiatan presentasi selesai, peserta didik melakukan refleksi terhadap pengalaman belajar yang telah diperoleh. Mereka menyatakan memperoleh pengetahuan baru mengenai kerja sama, teknik pembuatan proyek, serta pentingnya saling membantu dalam kelompok. Selain itu, peserta didik juga mampu mengidentifikasi kekurangan hasil karya dan mengembangkan ide baru sebagai bentuk perbaikan pada kegiatan pembelajaran berikutnya.

Secara keseluruhan, hasil wawancara dengan peserta didik memperkuat temuan observasi bahwa implementasi Kurikulum Merdeka melalui *Project Based Learning* mampu meningkatkan keterlibatan aktif, kemampuan bekerja sama, pemecahan masalah, serta kreativitas peserta didik. Meskipun masih terdapat beberapa peserta didik yang membutuhkan pendampingan dalam mengemukakan pendapat dan melakukan presentasi, pembelajaran berbasis proyek telah memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna, menyenangkan, dan mendorong peserta didik untuk mengembangkan ide-ide kreatif melalui kegiatan yang kontekstual.

Pembahasan

Implementasi Kurikulum Merdeka melalui *Project Based Learning* (PjBL)

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi Kurikulum Merdeka melalui *Project Based Learning* di kelas IV SD Negeri Kadipiro 2 Bantul diawali dengan tahap penentuan masalah atau proyek yang dilakukan secara sistematis. Guru menentukan tema proyek berdasarkan capaian pembelajaran, karakteristik materi, serta kemampuan peserta didik. Selain mempertimbangkan kesesuaian materi, guru juga memilih proyek yang dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik sehingga mereka lebih mudah memahami tujuan pembelajaran dan memiliki motivasi untuk menyelesaikan proyek yang diberikan. Keterlibatan peserta didik pada tahap awal melalui kegiatan diskusi menunjukkan bahwa pembelajaran telah menerapkan prinsip pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student-centered learning*).

Temuan tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan tahap penentuan proyek tidak hanya ditentukan oleh kesesuaian proyek dengan materi pembelajaran, tetapi juga oleh relevansi proyek terhadap pengalaman nyata peserta didik. Ketika proyek dikaitkan dengan lingkungan sekitar, peserta didik lebih mudah memahami konteks pembelajaran sehingga muncul rasa memiliki terhadap proyek yang akan dikerjakan. Kondisi tersebut berdampak pada meningkatnya motivasi, keterlibatan, serta kesiapan peserta didik dalam mengikuti seluruh tahapan pembelajaran berbasis proyek.

Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat (Rahayu & Abubakar, 2025) yang menyatakan bahwa implementasi Kurikulum Merdeka menekankan pembelajaran yang adaptif, fleksibel, dan berpusat pada peserta didik. Guru diberikan keleluasaan untuk memilih strategi dan aktivitas pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Fleksibilitas tersebut tampak pada kemampuan guru menyesuaikan jenis proyek dengan tingkat perkembangan peserta didik kelas IV.

Temuan penelitian ini juga mendukung teori *Project Based Learning* yang dikemukakan oleh (Intan dkk., 2025) yaitu bahwa tahap awal pembelajaran berbasis proyek dimulai dengan penentuan masalah yang kontekstual dan dekat dengan kehidupan peserta didik. Permasalahan yang bersifat autentik mampu mendorong peserta didik untuk menghubungkan konsep yang dipelajari dengan pengalaman sehari-hari sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna.

Selain itu, hasil penelitian ini sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif peserta didik sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret. Menurut (Mecriyani dkk., 2026) peserta didik sekolah dasar lebih mudah memahami konsep apabila disajikan melalui pengalaman langsung dan objek yang nyata dibandingkan konsep yang bersifat abstrak. Oleh karena itu, pemilihan proyek yang berkaitan dengan lingkungan sekitar menjadi strategi yang efektif untuk membantu peserta didik memahami materi sekaligus mengembangkan kreativitasnya.

Temuan penelitian ini juga memperkuat hasil penelitian (Pangestu dkk., 2024) yang menyatakan bahwa penerapan *Project Based Learning* mampu meningkatkan motivasi belajar dan kreativitas peserta didik karena pembelajaran diawali dengan permasalahan yang dekat dengan kehidupan mereka. Hasil penelitian (Setiawan dkk., 2020) juga menunjukkan bahwa proyek yang kontekstual memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengeksplorasi pengalaman belajar secara lebih aktif sehingga kreativitas berkembang secara optimal.

Dengan demikian, tahap penentuan masalah atau proyek merupakan fondasi penting dalam implementasi *Project Based Learning*. Semakin kontekstual proyek yang dirancang guru, semakin tinggi keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Kondisi tersebut menjadi salah satu faktor yang mendukung keberhasilan implementasi Kurikulum Merdeka dalam mengembangkan kreativitas, kemampuan berpikir kritis, dan kemandirian belajar peserta didik.

Kreativitas Peserta Didik dalam Implementasi *Project Based Learning* (PjBL) Aspek *Fluency* (Kelancaran Menghasilkan Ide)

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi Kurikulum Merdeka melalui *Project Based Learning* mampu mengembangkan kemampuan peserta didik dalam menghasilkan berbagai ide (*fluency*). Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, peserta didik aktif menyampaikan gagasan selama proses pembelajaran, baik pada tahap perencanaan maupun pelaksanaan proyek. Mereka terlibat dalam diskusi kelompok, mengusulkan bentuk proyek, menentukan bahan yang digunakan, serta memberikan berbagai alternatif penyelesaian terhadap tugas yang diberikan. Meskipun kemampuan setiap peserta didik berbeda, sebagian besar telah menunjukkan keberanian untuk mengemukakan lebih dari satu gagasan selama proses pembelajaran.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa *Project Based Learning* menciptakan lingkungan belajar yang memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk berpikir secara terbuka dan menyampaikan berbagai gagasan tanpa takut melakukan kesalahan. Kondisi ini memperlihatkan bahwa peserta didik tidak lagi berperan sebagai penerima informasi, tetapi menjadi subjek pembelajaran yang aktif membangun pengetahuannya melalui diskusi, eksplorasi, dan penyelesaian proyek. Dengan demikian, proses pembelajaran menjadi lebih bermakna karena peserta didik memperoleh kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif secara langsung.

Project Based Learning merupakan pendekatan pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan kreativitas peserta didik serta berbagai keterampilan abad ke-21 melalui kegiatan belajar yang berpusat pada siswa (Abdillah dkk., 2025). Pembelajaran abad ke-21 perlu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menghasilkan produk kreatif sehingga kreativitas mereka dapat berkembang secara optimal (Azizah dkk., 2020). Penerapan *Project Based Learning* memberikan dampak positif terhadap peningkatan kreativitas peserta didik melalui kegiatan pembelajaran yang menuntut mereka menghasilkan ide dan produk secara mandiri maupun kolaboratif (Sari dkk., 2024).

Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Ika Nurma (2025) yang menyatakan bahwa *fluency* merupakan kemampuan seseorang menghasilkan banyak ide atau alternatif jawaban terhadap suatu permasalahan. Semakin banyak ide yang mampu dihasilkan, semakin tinggi tingkat kreativitas individu tersebut. Dalam penelitian ini, kemampuan *fluency* tampak ketika peserta didik mampu mengemukakan berbagai usulan mengenai bentuk, desain, maupun penyempurnaan proyek yang sedang dikerjakan.

Temuan ini juga mendukung teori kreativitas yang dikemukakan oleh (Guilford, 1967) yang menempatkan berpikir divergen sebagai inti kreativitas. Berpikir divergen merupakan kemampuan menghasilkan berbagai kemungkinan jawaban terhadap suatu permasalahan. Melalui *Project Based Learning*, peserta didik didorong untuk mengeksplorasi berbagai kemungkinan tersebut sehingga kemampuan berpikir divergen berkembang secara lebih optimal.

Selain itu, hasil penelitian ini memperkuat penelitian (Sari dkk., 2024) yang menjelaskan bahwa kreativitas akan berkembang apabila peserta didik diberikan kebebasan untuk menyampaikan gagasan tanpa adanya tekanan terhadap benar atau salahnya suatu ide. Demikian pula, (Prihatini dkk., 2024) menjelaskan bahwa peserta didik sekolah dasar memiliki rasa ingin tahu yang tinggi sehingga memerlukan pembelajaran yang memberikan kesempatan untuk bereksplorasi melalui pengalaman nyata. Kondisi tersebut terlihat pada penelitian ini ketika peserta didik aktif menyampaikan berbagai gagasan selama pelaksanaan proyek.

Berdasarkan temuan tersebut, dapat dipahami bahwa perkembangan aspek *fluency* dipengaruhi oleh karakteristik *Project Based Learning* yang memberikan ruang bagi peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam setiap tahapan pembelajaran. Diskusi kelompok, eksplorasi ide, dan penyelesaian proyek menjadi sarana efektif dalam melatih peserta didik menghasilkan berbagai gagasan secara kreatif. Namun demikian, kemampuan ini belum berkembang secara merata sehingga guru masih perlu memberikan pertanyaan pemantik, penguatan, dan kesempatan yang lebih luas kepada seluruh peserta didik agar mereka lebih percaya diri dalam mengemukakan ide.

Aspek Flexibility (Keluwesannya Berpikir)

Hasil penelitian menunjukkan bahwa peserta didik mampu menggunakan berbagai alternatif penyelesaian ketika menghadapi kendala selama proses pengerjaan proyek. Mereka tidak terpaku pada satu cara, tetapi mencoba berbagai strategi, seperti berdiskusi dengan anggota kelompok, memanfaatkan pengalaman sebelumnya, mencoba bahan atau alat yang berbeda, hingga meminta arahan kepada guru apabila solusi yang ditemukan belum berhasil.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa *Project Based Learning* memberikan pengalaman nyata yang mendorong peserta didik untuk berpikir fleksibel dalam menghadapi berbagai situasi. Pembelajaran berbasis proyek tidak menyediakan satu jawaban yang mutlak, melainkan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengeksplorasi berbagai alternatif penyelesaian sesuai kondisi yang dihadapi. Kondisi tersebut melatih peserta didik agar tidak mudah menyerah ketika mengalami kesulitan, tetapi berusaha mencari solusi yang paling tepat melalui proses berpikir yang terbuka.

Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Ika Nurma (2025) yang menjelaskan bahwa *flexibility* merupakan kemampuan menghasilkan berbagai alternatif penyelesaian terhadap suatu permasalahan. Individu yang memiliki kemampuan ini mampu berpindah dari satu strategi ke strategi lainnya sesuai dengan situasi yang dihadapi. Temuan ini juga mendukung teori berpikir divergen dari Joy Paul Guilford yang menekankan pentingnya kemampuan melihat suatu masalah dari berbagai sudut pandang.

Temuan penelitian ini juga konsisten dengan (Syarifuddin dkk., 2025) yang menyatakan bahwa pemecahan masalah merupakan karakteristik utama *Project Based Learning*. Selama kegiatan proyek, peserta didik belajar mengidentifikasi masalah, menganalisis penyebab, menentukan alternatif solusi, kemudian mengevaluasi efektivitas solusi yang telah dipilih. Proses tersebut menunjukkan bahwa kemampuan berpikir fleksibel berkembang melalui pengalaman belajar yang autentik.

Dari perspektif Kurikulum Merdeka, berkembangnya aspek *flexibility* menunjukkan bahwa pembelajaran yang berpusat pada peserta didik memberikan kebebasan kepada setiap individu untuk menemukan strategi belajar sesuai kemampuan masing-masing. Oleh karena itu, penerapan *Project Based Learning* tidak hanya meningkatkan kemampuan menyelesaikan proyek, tetapi juga membentuk peserta didik yang adaptif, kreatif, dan mampu mengambil keputusan secara mandiri.

Aspek Originality (Keaslian Ide)

Hasil penelitian menunjukkan bahwa peserta didik mampu menghasilkan karya yang memiliki karakteristik berbeda antar kelompok meskipun tema proyek yang dikerjakan sama. Perbedaan tersebut terlihat pada desain, bentuk, kombinasi warna, maupun cara setiap kelompok mengembangkan hasil proyek sesuai dengan ide masing-masing. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa peserta didik telah mampu menampilkan gagasan yang bersifat orisinal selama proses pembelajaran berbasis proyek.

Temuan ini menunjukkan bahwa *Project Based Learning* memberikan ruang bagi peserta didik untuk mengekspresikan kreativitas sesuai dengan karakteristik, minat, dan pengalaman yang dimiliki. Guru tidak membatasi peserta didik pada satu bentuk jawaban atau satu model produk tertentu sehingga setiap kelompok memiliki kesempatan untuk mengembangkan karya

berdasarkan gagasan sendiri. Kebebasan tersebut menjadi salah satu faktor yang mendorong munculnya ide-ide baru selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil penelitian ini sesuai dengan pendapat Ika Nurma (2025) yang menjelaskan bahwa *originality* merupakan kemampuan menghasilkan ide yang unik, berbeda, dan tidak umum dibandingkan dengan orang lain. Temuan ini juga mendukung teori kreativitas dari Ellis Paul Torrance yang menempatkan keaslian sebagai salah satu dimensi utama kreativitas. Kreativitas tidak hanya diukur dari banyaknya ide yang muncul, tetapi juga dari kemampuan menghasilkan gagasan yang memiliki nilai kebaruan.

Selain itu, hasil penelitian ini sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang memberikan keleluasaan kepada peserta didik untuk belajar sesuai potensi, minat, dan bakat yang dimiliki (Aprilia & Rifai, 2025). Penelitian (Pentury, 2017) juga menjelaskan bahwa kreativitas berkembang ketika peserta didik memperoleh kesempatan untuk mengekspresikan ide tanpa dibatasi oleh satu pola penyelesaian tertentu.

Dengan demikian, berkembangnya aspek *originality* dalam penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek mampu menciptakan lingkungan belajar yang mendorong peserta didik berani menghasilkan karya yang berbeda. Meskipun demikian, guru masih perlu memberikan penguatan agar peserta didik lebih percaya diri mengembangkan ide tanpa terlalu bergantung pada contoh yang telah tersedia.

Aspek *Elaboration* (Pengembangan Ide)

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan *elaboration* merupakan aspek kreativitas yang paling menonjol pada peserta didik kelas IV SD Negeri Kadipiro 2 Bantul. Peserta didik tidak hanya mampu menghasilkan ide awal, tetapi juga mengembangkan ide tersebut menjadi karya yang lebih rinci melalui penambahan berbagai unsur pendukung, seperti warna yang lebih beragam, lampu pada miniatur rumah, pagar, pepohonan, plang jalan, jendela, serta berbagai detail lain yang memperkaya hasil proyek.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa *Project Based Learning* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyempurnakan gagasan melalui proses eksplorasi dan praktik secara langsung. Selama pengerjaan proyek, peserta didik tidak hanya mengikuti petunjuk guru, tetapi juga berupaya memperbaiki, melengkapi, dan memperindah hasil karya berdasarkan imajinasi serta pengalaman yang dimiliki. Proses tersebut menunjukkan bahwa kreativitas berkembang melalui pengalaman belajar yang berlangsung secara bertahap.

Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Ika Nurma (2025) yang menyatakan bahwa *elaboration* merupakan kemampuan memperinci dan mengembangkan suatu ide menjadi lebih kompleks, jelas, dan bernilai. Temuan ini juga mendukung teori kreativitas dari Ellis Paul Torrance yang menjelaskan bahwa individu kreatif tidak hanya menghasilkan ide, tetapi juga mampu menyempurnakan ide tersebut melalui penambahan berbagai detail yang relevan.

Temuan penelitian ini juga sesuai dengan konsep *Project Based Learning* yang dikemukakan oleh Thomas Markham, yaitu pembelajaran berbasis proyek memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menuangkan gagasan ke dalam produk nyata yang dapat diamati, dievaluasi, dan disempurnakan. Melalui proses tersebut, peserta didik belajar menghubungkan pengetahuan, pengalaman, dan kreativitas menjadi karya yang memiliki nilai fungsional maupun estetis.

Secara keseluruhan, perkembangan aspek *elaboration* menunjukkan bahwa implementasi Kurikulum Merdeka melalui *Project Based Learning* tidak hanya membantu peserta didik menghasilkan produk pembelajaran, tetapi juga mendorong mereka untuk terus menyempurnakan ide melalui penambahan berbagai detail yang kreatif. Temuan ini mengindikasikan bahwa pembelajaran berbasis proyek merupakan strategi yang efektif dalam mengembangkan kreativitas peserta didik sekolah dasar secara lebih komprehensif.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa implementasi Kurikulum Merdeka melalui *Project Based Learning* (PjBL) di kelas IV SD Negeri 2 Kadipiro Bantul telah terlaksana dengan baik melalui tahapan penentuan masalah atau proyek, perencanaan kegiatan proyek, pelaksanaan proyek, presentasi hasil, serta evaluasi dan refleksi. Pada setiap tahapan tersebut, guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran melalui kegiatan diskusi, kerja sama kelompok, pemecahan masalah, dan penyusunan produk. Implementasi *Project Based Learning* telah menciptakan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student-centered learning*), sehingga proses belajar menjadi lebih kontekstual, kolaboratif, dan bermakna sesuai dengan karakteristik Kurikulum Merdeka.

Penerapan *Project Based Learning* juga terbukti berkontribusi terhadap peningkatan kreativitas peserta didik. Kreativitas berkembang melalui empat aspek utama, yaitu *fluency* (kelancaran menghasilkan ide), *flexibility* (keluwesan dalam menemukan berbagai alternatif penyelesaian masalah), *originality* (kemampuan menghasilkan ide dan karya yang unik), serta *elaboration* (kemampuan mengembangkan ide menjadi karya yang lebih rinci dan menarik). Dari keempat aspek tersebut, kemampuan *elaboration* merupakan aspek yang paling menonjol, yang ditunjukkan melalui kemampuan peserta didik memperkaya hasil proyek dengan menambahkan berbagai unsur pendukung, seperti variasi warna, lampu pada miniatur rumah, pagar, plang jalan, pepohonan, dan detail lainnya yang meningkatkan nilai estetika maupun fungsi produk yang dihasilkan.

Meskipun demikian, penelitian ini juga menemukan bahwa perkembangan kreativitas peserta didik belum berlangsung secara merata. Sebagian peserta didik masih memerlukan bimbingan dalam mengemukakan ide, berpartisipasi aktif dalam diskusi kelompok, serta meningkatkan kepercayaan diri ketika mempresentasikan hasil proyek. Oleh karena itu, pendampingan guru, pemberian stimulus yang berkelanjutan, serta penciptaan lingkungan belajar yang mendukung kreativitas menjadi faktor penting untuk mengoptimalkan implementasi *Project Based Learning*. Dengan demikian, implementasi Kurikulum Merdeka melalui *Project Based Learning* tidak hanya mampu meningkatkan kreativitas peserta didik, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan pemecahan masalah sebagai kompetensi penting dalam pembelajaran abad ke-21.

Daftar Pustaka

- Abdillah, A., Widianingsih, I., Buchari, R. A., & Nurasa, H. (2025). Resilience-based Governance: A Public Administration Perspective and Resilience Agenda. *Public Organization Review*, 25(2), 695–715. <https://doi.org/10.1007/s11115-025-00834-z>
- Aprilia, S., & Rifai, M. F. (2025). Pengelolaan Kurikulum Merdeka dalam Manajemen Pembelajaran. *Journal of Learning and Teaching*, 127–135.
- Atmojo, S. E., & Lukitoaji, B. D. (2020). Pembelajaran Tematik Berbasis Etnosains Dalam Meningkatkan Literasi Budaya dan Kewargaan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 10(2), 105–113.
- Azizah, W. A., Sarwi, S., & Ellianawati, E. (2020). Implementation of project-based learning model (PjBL) using STREAM-based approach in elementary schools. *Journal of Primary Education*, 9(3), 238–247.
- Guilford, J. P. (1967). Joy Paul Guilford. Dalam E. G. Boring & G. Lindzey (Ed.), *A history of psychology in autobiography*, Vol V. (hlm. 167–191). Appleton-Century-Crofts. <https://doi.org/10.1037/11579-007>
- Intan, A. S., Fitri, N., Astika, Y. W., & Wismar, T. (2025). Digital project-based learning in english language education: Instrument for achieving sustainable development goals. *Jurnal Iqra': Kajian Ilmu Pendidikan*, 10(1), 249–269.

- Mecriyani, W. O. D., Ali, J., Haliadi, H., Tiyan, T., Mulyani, S., & Astian, D. (2026). Identifikasi Karakteristik Siswa Dalam Pembelajaran Di Kelas V SDN 47 Bau-Bau. *Jurnal Kajian Pendidikan dan Cakrawala Pembelajaran*, 2(1), 1–9.
- Musa, M. M., & Kamal, R. (2024). Project-based Learning Model for strengthening Elementary students' creativity in Sciences. *Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 29–42.
- Nurizka, R. (2022). Pengembangan Media Puzzle Berbasis Make a Match Untuk Pembelajaran PKn di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 2445–2455.
- Pangestu, K., Malagola, Y., Robbaniyah, I., & Rahajeng, D. (2024). The influence of project based learning on learning outcomes, creativity and student motivation in science learning at elementary schools. *Jurnal Prima Edukasia*, 12(2), 194–203.
- Pentury, H. J. (2017). Pengembangan kreativitas guru dalam pembelajaran kreatif pelajaran Bahasa Inggris. *Faktor: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(3), 265–272.
- Prihatini, N. W., Dewi, S. M., & Ds, Y. N. (2024). Analisis Penggunaan Media Kahoot dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Journal of Education Research*, 5(4), 4429–4435. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i4.1207>
- Rahayu, S., & Abubakar, A. (2025). Implementasi Nilai-Nilai Moderasi Beragama dalam Kurikulum Merdeka Belajar Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 4(3), 1520–1528.
- Rahmawati, R., Khaeruddin, & Amal, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 1(1), 29–38. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v1i1.163>
- Rahmawati, S., & Dewi, N. K. (2020). Dampak media pembelajaran kisah keteladanan terhadap karakter peduli sosial dan prestasi belajar anak sekolah dasar. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 17(2), 153–163.
- Rahmawati, S., & Wardani, S. (2021). Penguatan Karakter Moral Siswa Berbasis Sistem Pendukung Keputusan dengan Metode Simple Additive Weighting. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 6(2), 83–95.
- Sari, R. T., Angreni, S., Mohtar, L. E., Lufri, L., Asrizal, A., & Hardeli, H. (2024). Meta-Analysis Study: The Influence of Project Based Learning Models on Creativity and Science Learning Outcomes of Elementary School Students. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 12(3), 726–738. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v12i3.38375>
- Setiadi, H. W., Dwiningrum, S. I. A., & Mustadi, A. (2023). Portrait of ecoliteracy competence in elementary school students: Relationship of ecoliteracy competence on environmental sustainability in Indonesia. *Environment and Ecology Research*, 11(6), 993–1001.
- Setiawan, L., Wardani, N. S., & Permana, T. I. (2020). Peningkatan kreativitas siswa pada pembelajaran tematik menggunakan pendekatan project-based learning. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 8(2), 163–171.
- Syaifuddin, Sarwi, Hartono, & Nuswowati, M. (2025). *Buku Ajar Model PjSBL-STEM bagi Guru*. Penerbit K-Media.