

Analisis Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Kreativitas Siswa SDN Pandeanlamper 03 Semarang

Rizky Wulandari¹, Sri Suneki², Titik Haryati³, Maryati⁴

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Profesi Guru, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

⁴SDN Pandeanlamper 03 Semarang

Email: Wulandarizky30@gmail.com

Abstrak

Pendidikan merupakan hak dasar yang berhak dimiliki oleh setiap individu. Di dalam pendidikan, Proses pembelajaran merupakan inti dari pendidikan yang diselenggarakan oleh suatu lembaga. Semakin efektif proses pembelajaran berlangsung, semakin baik pula hasilnya. Pendidikan abad 21 menuntut siswa untuk lebih aktif lagi sehingga siswa memiliki kecapakan 4C yang diperlukan. Salah satu upaya yang dilakukan oleh guru untuk memenuhi hal tersebut adalah menggunakan model pembelajaran yang interaktif dan berpusat pada siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi *Project Based Learning* (PjBL) terhadap kreativitas siswa. Penelitian dilaksanakan di SDN Pandeanlamper 03 Semarang dengan subyek penelitian guru kelas VI. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan tiga tahap yakni reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan. Proyek dilaksanakan selama satu minggu. Indikator kreativitas siswa pada penelitian menggunakan teori milik Hamzah dan Masri. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Project Based Learning* (PjBL) menumbuhkan dua dari enam indikator kreativitas siswa yaitu indikator mampu menumbuhkan rasa ingin tahu serta indikator dapat memberikan banyak gagasan terhadap suatu masalah.

Kata Kunci: *Project Based Learning, Kreativitas, Pembelajaran Tematik*

Abstract

Education is a basic right that every individual has the right to have. In education, the learning process is the essence of education organized by an institution. The more effective the learning process takes place, the better the results will be. 21st century education requires students to be more active so that students have the necessary 4C skills. One of the efforts made by the teacher to fulfill this is to use an interactive and student-centered learning model. This research aims to determine the implementation of Project Based Learning (PjBL) on student creativity. The research was conducted at SDN Pandeanlamper 03 Semarang with class VI teachers as research subjects. Data collection techniques using observation techniques, interviews, and documentation. Data analysis techniques use three stages, namely data reduction, data presentation, drawing conclusions. The project was carried out for one week. Indicators of student creativity in research using the theory of Hamzah and Masri. The results showed that Project Based Learning (PjBL) fostered two of the six indicators of student creativity, namely indicators capable of fostering curiosity and indicators that could provide many ideas for a problem.

Keywords: Project Based Learning, Creativity, Thematic lesson

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting bagi manusia. Pendidikan menjadi media untuk mengembangkan berbagai potensi yang ada pada diri manusia untuk menjadi sumber daya manusia yang lebih baik di masa depan. Di dalam proses pendidikan tidak terlepas dari kurikulum yang dijadikan sebagai acuan. Mengacu kepada Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa, dan negara.

Pendidikan sejatinya hal yang tidak dapat dipisahkan dengan perkembangan suatu bangsa. Perkembangan antara bangsa satu dengan yang lain tidaklah sama. Pendidikan ditentukan oleh latar belakang manusia itu sendiri yang terdiri dari aspek sosial serta budaya serta adanya perkembangan ilmu pengetahuan. Oleh karena itu pendidikan setiap bangsa memiliki arah yang berbeda yang kemudian di jelaskan dalam bentuk kurikulum. Kurikulum adalah sebuah proses yang berisikan tujuan pembelajaran berdasarkan asesmen kebutuhan, pemilihan materi dan metode yang sesuai untuk siswa, pengembangan materi dan aktivitas pembelajaran, dan evaluasi hasil sebagai ringkasan dari visi, misi, serta tujuan pendidikan sebuah bangsa (Suratno dkk, 2022).

Pendidikan Indonesia sejatinya sudah dimulai sejak zaman Belanda. Dimulai dari penggunaan kurikulum Belanda hingga akhirnya muncul sebuah gagasan dari Bapak Pendidikan Nasional Ki Hajar Dewantara yang menyebutkan bahwa sejatinya pengembangan kurikulum harus disesuaikan dengan perkembangan bangsa itu sendiri. Sehingga ketika bangsa Indonesia merdeka, pemerintah mulai mengembangkan kurikulum yang dibutuhkan bangsa sesuai dengan budaya dan perkembangan zaman. Kurikulum 2013 menjadi jawaban dari adanya perbaikan kurikulum KTSP 2006. Pengembangan Kurikulum 2013 merupakan langkah lanjutan pemerintah yang menekankan pada capaian tiga kompetensi penting kehidupan yang mencakup kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan secara terpadu (Alda dan Hasanah, 2023). Kurikulum 2013 memfokuskan agar siswa mendapatkan pengalaman langsung ketika pembelajaran dilaksanakan di kelas (Puspitasari dkk, 2020).

Pembelajaran tematik menjadi ciri khas di dalam Kurikulum 2013. Pembelajaran tematik dirancang pemerintah sebagai pembelajaran abad 21 yang menuntut siswa untuk lebih aktif lagi sehingga kedepannya siswa memiliki keterampilan abad 21. (Ariana, 2016) menyatakan bahwa pembelajaran abad 21 ialah pembelajaran yang menitikberatkan kepada persiapan generasi penerus bangsa menjadi generasi yang memiliki kemampuan kecakapan abad 21. Adapun kemampuan kecakapan abad 21 yaitu 4C yang merupakan singkatan dari *critical thinking* atau berpikir kritis, *collaboration* atau kemampuan bekerja sama, *communication* atau kemampuan berkomunikasi, serta *creativity* atau kreativitas, sehingga dalam proses pembelajaran guru memiliki kewajiban untuk menuntun siswa agar dapat mencapai keterampilan 4C.

Siswa tingkat sekolah dasar masih berada di tahap berpikir konkret, dimana mereka belum bisa berpikir secara abstrak seperti orang dewasa. Untuk memudahkan siswa dalam mempelajari materi dalam pembelajaran tematik, diperlukan media konkret sehingga terjalin interaksi langsung antara subyek dan obyek pembelajaran. Dengan begitu siswa dapat mengkonstruksi pengetahuannya sendiri. Maka dari itu perlukan inovasi-inovasi pembelajaran yang menuntut guru maupun siswa untuk dapat berpikir kreatif dan mampu menyesuaikan tuntutan zaman untuk menghasilkan peserta didik yang aktif, kreatif, dan inovatif, serta memiliki akhlak yang mulia. Oleh karena itu guru memiliki peran sebagai fasilitator dalam pendidikan, khususnya dalam kegiatan proses pengajaran guru dituntut untuk menguasai dan memahami berbagai keterampilan yang dapat menunjang efektivitas dan efisiensi kegiatan belajar mengajar (Prananda dkk, 2021).

Setiap individu memiliki tingkat kreativitas yang berbeda. Kreativitas menjadi salah satu kemampuan penting dalam proses pembelajaran. Tidak hanya guru yang butuh kreativitas yang tinggi di dalam pembelajaran, akan tetapi siswa juga membutuhkan kreativitas. Dengan memiliki kreativitas, siswa diharapkan dapat mewujudkan dirinya sehingga lancar dan fleksibel dalam berpikir dan dapat melihat masalah tidak hanya dari satu sudut pandang sehingga mampu menciptakan gagasan-gagasan baru. Kreativitas adalah kemampuan

individu untuk menemukan atau menciptakan sesuatu yang baru, baik berupa pemikiran ataupun penciptaan yang berbeda dari yang sebelumnya (Natty dkk, 2019).

Berdasarkan hasil observasi pada kelas VI di SDN Pandeanlamper 03 Semarang, peneliti mendapatkan temuan bahwa kegiatan belajar mengajar di kelas VI menerapkan pembelajaran tatap muka dengan menggunakan metode *Problem Based Learning* (PBL). Ketika menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL), peneliti menemukan kreativitas siswa belum terlalu nampak. Hal ini dikarenakan proses pembelajaran yang dilaksanakan cenderung lebih terlihat solusi dari akhir permasalahan tersebut, sehingga peneliti merasa kreativitas siswa tidak terlalu terlihat apabila menggunakan model tersebut.

Salah satu solusi dari masalah tersebut adalah penggunaan model pembelajaran lain yang juga berpusat pada peserta didik seperti *Project Based Learning* (PjBL). Model *Project Based Learning* (PjBL) adalah model pembelajaran berbasis proyek yang menekankan pada keterlibatan siswa dalam pengalaman nyata melalui kegiatan memecahkan masalah sehingga siswa dapat mengkonstruksi materi pembelajaran mereka sendiri dan menghasilkan produk karya yang bernilai (Alda dan Hasanah, 2023). *Project Based Learning* (PjBL) merupakan model pembelajaran yang menekankan meningkatkan pengalaman siswa baik secara individu maupun kelompok untuk memecahkan ataupun menyelesaikan masalah yang dalam konteks materi pembelajaran, sesuai dengan kondisi lingkungan guna meningkatkan kreativitas siswa, membantu siswa menemukan ide baru, berkreasi dan menciptakan suatu karya atau produk berdasarkan konsep, teori, atau informasi yang telah dimiliki.

Berdasarkan pemaparan diatas, tujuan penulisan artikel ini adalah untuk mengkaji implementasi *Project Based Learning* (PjBL) terhadap kreativitas siswa kelas VI di SDN Pandeanlamper 3 Semarang.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan subyek penelitian yakni guru kelas VI SDN Pandeanlamper 3. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, serta dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan tiga tahapan yakni tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Pandeanlamper 3 dengan subyek sasaran guru kelas VI SDN Pandeanlamper 3 Semarang. Penelitian menggunakan indikator kreativitas belajar menurut Hamzah dan Masri (2009) dimana kategori indikator kreativitas terdiri dari: 1) rasa ingin tahu, 2) banyak bertanya, 3) Dapat menyampaikan pendapat, 4) Memiliki gagasan sendiri dan tidak mudah dipengaruhi oleh teman, 5) Kaya akan daya imajinasi, 6) Kemampuan memecahkan masalah dan, 7) Mengembangkan atau merinci suatu gagasan. Data yang dikumpulkan saat observasi dan wawancara kemudian di reduksi, disajikan dan ditarik kesimpulan.

Pada penelitian ini, guru kelas VI menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) tema 5 wirausaha subtema 3 ayo belajar wirausaha pembelajaran 4. Pembelajaran tematik pada tema wirausaha ini adalah mata pelajaran PPKn dan Bahasa Indonesia dengan pengambilan mata pelajaran PPKn sebagai implementasi proyek. Proyek pada proses pembelajaran kali ini adalah membuat rancangan wirausaha dan juga mempraktikkan kegiatan usaha di lingkungan sekitar. Proyek dilaksanakan selama dua minggu. Sebelum kegiatan proyek dilaksanakan, guru terlebih dahulu memberi tahu bahwa akan dilaksanakan kegiatan wirausaha di kelas, sehingga guru sudah membagi kelas menjadi empat kelompok. Model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) memberikan tugas berdasarkan permasalahan kompleks yang diberikan kepada siswa untuk melaksanakan penyelidikan masalah secara berkelompok (Yulianto dkk, 2017).

Minggu pertama dalam melakukan proyek ini adalah, guru menyuruh siswa untuk membuat rancangan wirausaha bersama dengan kelompoknya. Guru memberikan satu contoh peta pikiran bagaimana cara membuat peta pikiran yang selanjutnya siswa dapat bebas membuat peta pikiran sesuai dengan hasil diskusi dari kelompok. Ketika paparan, tiga dari empat kelompok membuat peta pikiran sesuai dengan jenis wirausaha yang akan mereka buat. Kelompok pertama membuat peta pikiran dengan gambar gelas jus buah dan mewarnainya. Kelompok kedua membuat peta pikiran yang sederhana namun diberi warna yang menarik. Kelompok tiga membuat peta pikiran dengan diberikan hiasan di pinggir lembar kerja siswa. Dan kelompok terakhir membuat peta pikiran yang persis seperti bentuk yang dicontohkan oleh guru namun dengan gagasan

yang berbeda sesuai dengan jenis wirausaha yang akan mereka lakukan. *Problem Based Learning* (PjBL) memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih aktif bertanya, menyelidiki, menjelaskan, dan berinteraksi terhadap permasalahan yang dihadapinya hingga akhirnya siswa dapat menghasilkan sebuah produk dari hasil penyeledikan dan kemudian di paparkan (Yulianto dkk., 2017).

Berdasarkan hasil pengamatan mengajar serta wawancara bersama guru kelas VI SDN Pandeanlamper 03 pada minggu kedua, ditemukan fakta bahwa siswa sangat antusias dengan aktivitas proyek. Peserta didik menjadi aktif dalam melaksanakan kegiatan wirausaha seperti membuat jus dan membuat roti lapis. Pembuatan jus buah yang membutuhkan tenaga listrik memiliki kendala karena ketika akan melakukan pembレンダー, listrik tiba-tiba padam. Akan tetapi pada saat inilah kreativitas siswa dalam hal mengajukan gagasan untuk menyelesaikan masalah nampak. Buah yang setiap kelompok bawa seperti mangga, jeruk dan buah naga, di potong menjadi kecil-kecil kemudian dimasukkan ke dalam gelas kertas dan diberikan perasan air jeruk lalu di bagi kepada kelompok yang lain. Walaupun hasil kegiatan jauh dari rencana awal, akan tetapi kreativitas siswa untuk melaksanakan aksi di tengah kendala teknis merupakan suatu kemajuan tersendiri di dalam pembelajaran. Pemecahan masalah bukan hanya sekedar kemampuan dan keterampilan dalam memperoleh suatu aturan, akan tetapi pemecahan masalah merupakan suatu proses memadukan antara kemampuan dan keterampilan tersebut hingga akhirnya memperoleh sesuatu dengan situasi yang dihadapi siswa, sehingga mendapatkan solusi pemecahan masalah yang diinginkan (Sukmawarti dkk, 2021).

Begitu juga pada kelompok yang membuat roti lapis. Siswa membawa bahan seperti roti, ceres, margarin, selai, dan wafer ketika melaksanakan praktik. Para siswa kemudian mulai melakukan kreasi. Menurut wawancara bersama guru, banyak di temukan siswa yang baru pertama kali membuat roti lapis, karena biasanya dibuatkan orang tua atau hanya sekedar membeli roti bakar jika ingin mengkonsumsi sejenis roti lapis. Maka dari itu banyak siswa yang muncul sesuai dengan kreativitas mereka masing-masing. Ada yang membuat roti lapis dengan di beri wafer, ada yang membuat roti dengan mencampurkan segala bahan yang di bawa oleh kelompok, terdapat juga siswa yang membuat roti lapis kemudian meminta perasan air jeruk atau buah dari kelompok yang membuat jus. Kreativitas menjadi hal yang sangat penting dimiliki setiap siswa sebagai individu untuk bertahan di suatu lingkungan dalam kondisi tertentu (Simangunsong dkk, 2023).

Menurut hasil wawancara bersama guru kelas, dapat diketahui bahwa model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) diminati oleh siswa dan juga dapat membangkitkan kreativitas siswa kelas VI SDN Pandeanlamper 3 Semarang seperti membangkitkan rasa ingin tahu dan juga memberikan gagasan terhadap suatu masalah.

SIMPULAN

Model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) merupakan salah satu model pembelajaran yang menekankan pada keaktifan siswa untuk membentuk pengetahuannya sendiri. Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa implementasi *Project Based Learning* (PjBL) memunculkan beberapa indikator kreativitas siswa sesuai teori milik Hamza dan Masri yakni indikator rasa ingin tahu serta indikator memberikan gagasan dalam memecahkan masalah.

DAFTAR PUSTAKA

- Alda, R., & Hasanah. (2023). *Analisis Model Project Based Learning Terhadap Kreativitas Siswa Pada Tema Benda-Benda di Sekitar Kita di Kelas V SD Negeri 067092 Medan*. 3(9), 7775–7782.
- Ariana, R. (2016). *Pengembangan Model Pengembangan Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Indikator Berpikir Kreatif*. 07(1), 1–23.
- Hamzah & Masri Kuadrat. 2009. *Mengelola Kecerdasan dalam Pembelajaran (Sebuah Konsep Pembelajaran Berbasis Kecerdasan)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Natty, R. A., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2019). Peningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Project Based Learning Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(4), 1082–1092. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i4.262>
- Prananda, G., Friska, S. Y., & Susilawati, W. O. (2021). Pengaruh Media Konkret Terhadap Hasil Belajar Materi Operasi Hitung Campuran Bilangan Bulat Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 9(1), 1–10. <https://doi.org/10.25273/jems.v9i1.8421>
- Puspitasari, L., Astuti, B., & Masturi, M. (2020). Penerapan Project Based Learning (PjBL) Terbimbing untuk

- Meningkatkan Keaktifan dan Pemahaman Siswa pada Konsep Momentum, Impuls, dan Tumbukan. *Physics Education Research Journal*, 2(2), 69. <https://doi.org/10.21580/perj.2020.2.2.4959>
- Simangunsong, I. T., Panggabean, D. D., & Damanik, D. P. (2023). *Problem Based Learning untuk Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa Berbasis Literasi Digital*. 05(02), 5231–5237.
- Sukmawarti, Hidayat, & Suwanto. (2021). Desain Lembar aktivitas Siswa Berbasis Problem Posing Pada Pembelajaran Matematika SD. *Jurnal MathEducation Nusantara*, 4(1), 10–18. <http://jurnal.pascaumnaw.ac.id/index.php/JMN/article/view/118/104>
- Suratno, J., Sari, D. P., & Bani, A. (2022). Kurikulum Dan Model-Model Pengembangannya. *Jurnal Pendidikan Guru Matematika*, 2(1), 67–75. <https://ejournal.unkhair.ac.id/index.php/matematika/article/view/4129/2669>
- Yulianto, A., Fatchan, A., & Astina, I. K. (2017). Penerapan model pembelajaran project based learning berbasis lesson study untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 2(3), 448–453.