

Implementasi Model Pembelajaran *Project Based Learning* Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa SD

Fadila Puji Lestasi¹, Desnia Trimadani², Syahrial³, Silvina Novianti⁵

^{1,2,3,4} Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Jambi

Email: Fadilalestari462@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan mendeskripsikan penggunaan metode pembelajaran berbasis proyek dalam meningkatkan aktivitas siswa. Penelitian ini tergolong penelitian deskriptif kualitatif. Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 64/I Muara Bulian. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan wawancara. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan melalui beberapa tahapan antara lain pengumpulan data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Dalam proses pembelajaran siswa cenderung bosan dan kurang tertarik dengan proses pembelajaran yang berlangsung karena metode yang digunakan hanya ceramah dan monoton. Oleh karena itu penelitian ini dilakukan agar siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran juga memiliki peran penting dalam hasil belajar. Model pembelajaran berbasis proyek merupakan pendekatan saintifik dan terdiri dari beberapa tahapan, antara lain mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar, dan mengomunikasikan. Melalui berbagai tahapan tersebut siswa dapat meningkatkan perannya dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci : *Project Based Learning (PjBL), Aktivitas Siswa, Keaktifan Siswa*

Abstract

This study aims to describe and describe the use of project-based learning methods in increasing student activity. This research is classified as a qualitative descriptive research. The subjects used in this study were fourth grade students of SDN 64/I Muara Bulian. Data collection techniques used are observation and interviews. While the data analysis technique used through several stages, including data collection, data presentation and drawing conclusions. In the learning process students tend to be bored and less interested in the learning process that takes place because the method used is only lecture and monotonous. Therefore, this research was conducted so that students are more active in the learning process. The activeness of students in the learning process also has an important role in learning outcomes. The project-based learning model is a scientific approach and consists of several stages, including observing, asking questions, gathering information, reasoning, and communicating. Through these various stages, students can increase their role in the learning process.

Keywords: *Project Based Learning (PjBL), Student Activities, Student Activity*

PENDAHULUAN

Pada dasarnya setiap orang memiliki potensi kreatif dalam dirinya, tergantung bagaimana cara setiap individu akan mengembangkan dan menumbuhkan potensi kreatif tersebut. Kreativitas adalah hal yang berhubungan dengan penemuan sesuatu, atau mengenai hal yang menghasilkan sesuatu yang baru dengan menggunakan sesuatu yang telah ada. Slameto (2010:145). Dengan kreativitas yang dimiliki, seseorang dapat menciptakan dan menemukan sesuatu yang baru menggunakan ide, gagasan, dan pengetahuan yang dimiliki untuk menghasilkan suatu produk atau

karya baru yang berbeda dengan penemuan-penemuan sebelumnya atau sesuatu yang telah ada.

Setiap individu memiliki kemampuan dan kreativitas dengan tingkat yang berbeda. Kemampuan dan kreativitas tersebut ada sejak individu lahir dan tidak seorangpun yang tidak memilikinya. Namun yang sering terjadi ialah orang sering tidak menyadari akan hal tersebut dan tidak tahu bagaimana cara mengembangkan potensi kreatif tersebut. Hal ini sering menjadi masalah dalam dunia pendidikan khususnya bagi siswa. Oleh karena itu perlu adanya usaha yang dilakukan oleh pendidik untuk mengatasi masalah tersebut. Dalam proses pembelajaran

siswa di harapkan untuk aktif, kreatif, percaya diri dan bertanggung jawab, sehingga pembelajaran tidak hanya terfokus kepada guru tetapi juga melibatkan siswa dalam pembelajaran. Tugas guru hanya menjadi fasilitator dan bukan satu-satunya media bagi siswa, hal ini dilakukan agar siswa dapat melatih dan mengembangkan kemampuan, pengetahuan dan kreativitas yang ada dalam diri siswa. Untuk mengembangkan hal tersebut guru juga perlu menciptakan suasana kelas dan situasi belajar yang banyak memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar memecahkan masalah-masalah dan beberapa percobaan yang menggunakan konsep atau gagasan siswa sendiri.

Setiap siswa memiliki kemampuan yang berbeda-beda, untuk mengembangkannya siswa diharapkan mempunyai kreativitas yang tinggi. Dengan adanya kreativitas dapat membantu siswa untuk menemukan ide, gagasan, dan cara yang baik untuk dapat mengembangkan potensi dalam diri, belajar untuk memecahkan suatu masalah, dan dapat menciptakan atau menemukan sesuatu yang baru berdasarkan teori, konsep dan informasi yang diterima.

Model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) menurut Warsono & Hariyanto (2012:153) adalah suatu pengajaran yang mencoba mengaitkan antara teknologi dengan masalah kehidupan sehari-hari yang akrab dengan siswa, atau dengan suatu proyek sekolah. Dalam model pembelajaran Project Based Learning (PjBL), siswa akan dihadapkan pada suatu masalah atau diberikan suatu proyek yang berkaitan dengan materi dan kemudian siswa akan diminta untuk memecahkan atau membuat suatu proyek/kegiatan berdasarkan pertanyaan serta permasalahan yang kemudian dilanjutkan dengan proses mencari, menyelidiki, dan menemukan sendiri sehingga siswa memperoleh pengetahuannya secara lengkap dengan menggunakan ide, atau gagasan-gagasan baru yang di peroleh baik dari teori, konsep, informasi yang telah dikembangkan menjadi sesuatu yang baru dan berbeda. Dalam model Pembelajaran ini juga dapat melatih siswa untuk bekerja secara mandiri maupun dalam kelompok untuk membuat dan menghasilkan sesuatu.

Model pembelajaran Project Based Learning (PjBL), siswa akan dihadapkan pada suatu masalah atau diberikan suatu proyek yang berkaitan dengan materi dan kemudian siswa akan diminta untuk memecahkan atau membuat suatu proyek/kegiatan berdasarkan pertanyaan serta permasalahan yang kemudian dilanjutkan dengan proses mencari, menyelidiki, dan menemukan sendiri sehingga siswa memperoleh pengetahuannya secara lengkap dengan menggunakan ide, atau gagasan-gagasan baru yang di peroleh baik dari teori, konsep, informasi

yang telah dikembangkan menjadi sesuatu yang baru dan berbeda. Dalam model Pembelajaran ini juga dapat melatih siswa untuk bekerja secara mandiri maupun dalam kelompok untuk membuat dan menghasilkan sesuatu.

Kristin (2016:11) kreativitas merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menghasilkan suatu hal yang baru baik dari ide, dan gagasan yang dimilikinya akan menghasilkan sesuatu yang memiliki daya guna. Slameto menambahkan bahwa berpikir, memecahkan masalah

dan menghasilkan sesuatu yang baru adalah suatu kegiatan yang kompleks dan berhubungan erat satu dengan yang lain. Suatu masalah umumnya tidak dapat dipecahkan tanpa berpikir, dan banyak masalah memerlukan pemecahan yang baru bagi orang-orang atau kelompok. Sebaliknya, menghasilkan sesuatu (benda-benda, gagasan) yang baru bagi seseorang, menciptakan sesuatu, itu mencakup pemecahan masalah. Penguasaan informasi itu perlu untuk memperoleh konsep dan prinsip keduanya itu harus diingat dan dipertimbangkan dalam pemecahan masalah dan perbuatan kreatif (Slameto, 2010:139).

Beberapa uraian diatas dari kedua pendapat diatas dapat di kemukakan bahwa kreativitas pada intinya merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, baik dalam bentuk karya baru maupun kombinasi dari hal-hal yang sudah ada, yang semuanya itu relatif berbeda dengan apa yang sudah ada sebelumnya. Untuk itu dalam melangsungkan pembelajaran siswa dituntut untuk kreatif karena didalam kegiatan belajar mengajar, guru sering melihat siswa kurang fokus dalam belajar dan siswa yang sering mengobrol pada saat pembelajaran berlangsung dan siswa hanya bertindak sebagai pendengar saja. Peran siswa tidak lebih sebagai pendengar setia. Dengan kata lain, pembelajaran terjadi lebih mengarah kepada teacher center. Hal tersebut akan mempengaruhi tingkat kreativitas belajar siswa. Untuk itu penulis menggunakan model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) dan diharapkan model ini dapat menstimulus siswa untuk berani menunjukkan kreativitasnya dalam kegiatan pembelajaran yang berlangsung.

Proses kreatif melibatkan pemilihan unsur-unsur penting yang diketahui dari berbagai macam bidang dan menyatukannya menjadi format-format yang baru, menggunakan informasi dalam situasi-situasi yang baru, menggambarkan aspek-aspek pengalaman, pola-pola dan analogi serta prinsip-prinsip mendasar yang tak berhubungan. Aspek ini memungkinkan orang yang sedang menyelesaikan suatu masalah untuk memunculkan solusi-solusi yang berbeda dan yang tadinya tidak terlihat dengan jelas. Penyelesaian suatu masalah yang kreatif dapat

dikembangkan secara ekstensif dalam bidang sains, bidang matematika, dan bidang bisnis, misalnya sebuah kualitas yang banyak dibutuhkan dalam iklim ekonomi saat ini (Florence Beetlestone, 2012:4-5). Dalam proses belajar setiap orang atau siswa dituntut untuk dapat mengembangkan, mencipta, dan menemukan ide atau gagasan baru dari apa yang telah dipelajari melalui proses berpikir dan kreativitas yang tinggi sehingga dapat menemukan sesuatu yang baru dan berbeda dengan penemuan sebelumnya baik berupa gagasan atau karya nyata berdasarkan data dan informasi-informasi yang ada, atau bahkan dengan adanya kreativitas seseorang mampu menyelesaikan suatu masalah dengan metode atau cara-cara tertentu. Setiap orang pada dasarnya sudah memiliki kreativitas dalam dirinya masing-masing, kreativitas tersebut akan berkembang jika adanya usaha-usaha yang dilakukan untuk menumbuhkan potensi kreatif tersebut. Oleh karena itu untuk mencapai kreativitas diperlukan rasa percaya diri, rasa ingin tahu, minat, dan motivasi yang tinggi dalam diri seseorang untuk dapat menghasilkan ide-ide baru.

Pembelajaran berbasis proyek/tugas terstruktur (Project-Based Learning) merupakan pendekatan pembelajaran yang membutuhkan suatu pembelajaran yang komprehensif dimana lingkungan belajar siswa (kelas) didesain agar siswa dapat melakukan penyelidikan terhadap masalah autentik termasuk pendalaman materi suatu materi pembelajaran, dan melaksanakan tugas bermakna lainnya Depdiknas (2003:7). Model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) adalah suatu model kegiatan dikelas yang berbeda dengan biasanya. Kegiatan pembelajaran berbasis

proyek berjangka waktu lama, antar disiplin, berpusat pada siswa dan terintegrasi dengan masalah dunia nyata. Model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) menurut Warsono & Hariyanto (2012:153) adalah suatu pengajaran yang mencoba mengaitkan antara teknologi dengan masalah kehidupan sehari-hari yang akrab dengan siswa, atau dengan suatu proyek sekolah. Berdasarkan pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) merupakan model pembelajaran yang lebih mengedepankan pengalaman siswa dengan memberikan waktu dan kesempatan kepada siswa baik secara individu maupun kelompok untuk dapat memecahkan/menyelesaikan masalah yang diberikan terkait dengan materi dan sesuai dengan keadaan lingkungan untuk dapat meningkatkan kreativitas siswa, membantu siswa menemukan ide-ide baru, membuat dan menciptakan suatu karya/produk berdasarkan konsep-konsep, teori atau informasi yang diperoleh.

Berdasarkan studi pendahuluan yang peneliti lakukan dengan guru kelas IV di SDN 64/I Muara Bulian menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran lebih cenderung menggunakan model *Direct Instruction* dengan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum 70). Namun pada kenyataannya model pembelajaran *Direct Instructions* dirasa kurang cocok karena hasil belajar UH siswa pada KD menerapkan komunikasi efektif kehumasan menunjukkan ketidak tuntas pada ranah kognitif mencapai 51% dan yang tuntas mencapai 49%. Pada ranah psikomotorik ketidaktuntasan mencapai 57% dan yang tuntas mencapai 43 %. Oleh karena itu peneliti tertarik meneliti di SDN 64/I Muara Bulian.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif, dengan pendekatan kualitatif. Penelitian deskriptif merupakan pengumpulan data-data melalui faktor pendukung objek penelitian (Arikunto, 2014:151), sedangkan penelitian kualitatif ialah penelitian yang bertujuan guna memahami suatu fenomena sosial melalui proses interaksi komunikasi yang mendalam, Moleong (dalam Hardiansyah, 2012:9). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 64/I Muara Bulian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Model Pembelajaran *Project Based Learning* dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa

Uraian diatas menjelaskan bahwa teori yang telah dikembangkan oleh penulis dapat menarik fokus dalam artikel ini yang membahas tentang model pembelajaran *project based learning* dalam melakukan peningkatan pada keaktifan siswa pada proses pengajaran. Keaktifan siswa dikelas memiliki banyak manfaat bagi diri siswa itu sendiri yaitu mampu mewujudkan diri siswa yang berpikir kritis, mandiri, dan mampu memberi *solving* yang tepat, serta akan menjadi lebih siap dengan banyaknya persoalan pada proses kehidupan nantinya. Franky (2018) berpendapat bahwa siswa yang aktif dapat belajar lebih banyak, akan memiliki inisiatif sehingga membuat peluang sebagai manusia yang mandiri.

Terdapat banyak penelitian salah satunya dari Zakiyah (2019) dengan hasil penelitian bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara pemberlakuan penggunaan model PjBL dalam meningkatnya hasil belajar siswa. Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Furi (2018) tentang penggunaan metode pada mata pelajaran IPA mendapatkan respon yang baik dari siswa, sementara keaktifan siswa dalam proses pembelajaran mengalami kenaikan sebesar 35%. Penelitian yang telah dilakukan oleh Sahtoni (2017) mengenai model pembelajaran PjBL dapat meningkatkan prestasi belajar. Kemudian penelitian Herawan (2016) mengungkapkan bahwa model pembelajaran PjBL yang dilakukan pada kelas Akuntansi dapat meningkatkan kinerja guru sekaligus hasil belajar siswa.

Pemaparan hasil penelitian yang telah dilakukan di atas memberikan stimulus pada peneliti untuk melakukan penelitian yang fokus bahwa model pembelajaran *project based learning* layak serta mampu untuk digunakan dalam hal peningkatan keaktifan siswa.

Penelitian relevan di atas merupakan pendukung bahwa model pembelajaran *project based learning* tersebut memiliki pengaruh terhadap sikap keaktifan siswa dalam pembelajaran dan keaktifan dalam hal ini merupakan proses pembelajaran berperan penuh pada siswa, sehingga pendidik hanya berperan mengarahkan arah materi tersebut. Untuk kelanjutannya siswa yang bertugas mencari tahu sendiri, mengumpulkan data, menganalisa, dan mengomunikasikan pendapatnya.

SIMPULAN

Didasarkan tujuan penelitian ini yaitu melakukan pendeskripsian mengenai penggunaan metode pembelajaran *project based learning* (PjBL) dalam peningkatan keaktifan siswa. Kemudian setelah peneliti melakukan pengkajian terhadap penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang dilakukan. Maka diperoleh hasil bahwa model pembelajaran *project based learning* mampu memberikan pengaruh terhadap peningkatan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Penelitian ini juga sangat mendukung siswa untuk memahami lebih dalam lagi perihal materi yang disampaikan. Keaktifan siswa juga dapat mempengaruhi hasil belajar pada akhirnya. Sehingga proses pembelajaran yang terjadi tidak akan monoton dan membosankan, siswa pun lebih mudah memami dengan mudah materi yang akan dipelajari dengan berbagai kegiatan yang diterapkan oleh model *project based learning*.

Penelitian yang dilakukan ini memiliki keterbatasan antara lain subyek hanya meliputi siswa kelas IV SDN 64/I Muara Bulian. Agenda penelitian untuk kedepannya yaitu dapat dilakukan dengan penelitian eksperimen yang bertujuan untuk melakukan penelitian yang dapat mengukur pengaruh pada model pembelajaran *project based learning* sebagai upaya peningkatan keaktifan siswa Sekolah dasar untuk mendapatkan hasil data yang realistis di lapangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. (2014). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta. Direktorat Jenderal Peraturan Perundang-undangan. *Undang-Undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Ditjen PP. Djamarah, S. B. & Zain, A. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Franky, L. (2018). Pembelajaran Berpusat pada Pembelajaran. *AKADEMIKIA Jurnal Pendidikan Universitas Tarumanegara*, 11, 145-166.
- Furi, L. M. I. (2018). Eksperimen Model Pembelajaran *Project Based Learning* dan *Project Based Learning* Terintegrasi STEM untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Kreativitas Siswa pada Kompetensi Dasar Teknologi Pengolahan Susu. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 35(1), 49-60.
- Hardiansyah, H. (2012). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Herawan, E. (2016). Pengaruh Aktivitas Belajar Siswa dalam Penerapan Model *ProjectBased Learning* Berbasis Saintifik terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Akuntansi. *Edunomic*, 4(1), 18-29.
- Rahayu. (2011). Pembelajaran Sains dengan Pendekatan Keterampilan Proses untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia* 7

(2011) : 106-110.

Rusman. (2012). Seri Manajemen Sekolah Bermutu, Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru. Jakarta: Rajawali Pers.

Saefudin. A. A. (2012). Pengembangan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Dengan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI). *AlBidāyah*, Vol 4 No. 1, Juni 2012: 37-48. Sari, R.T. (2012).

Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran IPA SMK. Tesis. Universitas Negeri Padang