

Implementasi Pembelajaran Berbasis Project dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa di SD BPPI Tjokroaminoto

Maria Ulfah¹, Issania Wahdah², Faris Iqbal Zahir³

Universitas Islam Jakarta^{1, 2, 3}

Email: ulfah1491@gmail.com¹

issaniawahdah@gmail.com²

zahirfarisiqbal@gmail.com³

P-ISSN : 2745-7796

E-ISSN : 2809-7459

Abstrak. Pembelajaran berbasis proyek (Project-Based Learning/PBL) adalah sebuah metode yang menitikberatkan pada eksplorasi, penelitian, dan pembuatan proyek nyata sebagai sarana untuk belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi penerapan PBL dalam meningkatkan kreativitas siswa di SD BPPI Tjokroaminoto. Metode yang diterapkan khususnya dalam Program Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5), dengan berbagai proyek yang dirancang untuk mengasah keterampilan berpikir kritis, inovasi, kerja sama, dan kemandirian siswa. Strategi implementasi meliputi tahapan perencanaan proyek, pelaksanaan, dan evaluasi, yang semuanya berfokus pada pengembangan aspek kreativitas, kolaborasi, dan pemahaman materi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa PBL memiliki kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan kreativitas siswa. Para siswa menjadi lebih aktif dalam proses belajar, mampu menghasilkan ide-ide inovatif, dan merasa lebih percaya diri saat bekerja sama dengan teman-teman mereka. Di sisi lain, metode ini juga mendorong para guru untuk lebih kreatif dalam merancang pengalaman belajar yang menarik dan relevan. Dampak penerapan PBL tidak hanya dirasakan oleh siswa dan guru, tetapi juga berpengaruh pada lingkungan sekolah secara keseluruhan, menjadikannya lebih dinamis dan inovatif. Kesimpulannya, pembelajaran berbasis proyek di SD BPPI Tjokroaminoto terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan aplikatif. Untuk memaksimalkan implementasi PBL, diperlukan dukungan dari berbagai pihak, termasuk sekolah, guru, orang tua, serta komunitas pendidikan.

Kata Kunci: pembelajaran berbasis proyek, kreativitas siswa, SD BPPI Tjokroaminoto, inovasi pendidikan, Project-Based Learning.

<http://jurnal.staiddimakassar.ac.id/index.php/aujpsi>

DOI : <https://doi.org/10.55623>

PENDAHULUAN

Dalam dunia pendidikan, pembelajaran berbasis proyek (Project-Based Learning) semakin diakui sebagai metode yang efektif untuk meningkatkan kreativitas dan

keterampilan berpikir kritis siswa. Pendekatan ini memberikan pengalaman belajar yang bermakna dengan melibatkan siswa dalam kegiatan yang menuntut pemecahan masalah secara aktif, kolaborasi,

Implementasi Pembelajaran Berbasis Project dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa di SD BPPI Tjokroaminoto

Maria Ulfah, Issania Wahdah, Faris Iqbal Zahir

dan penerapan konsep-konsep pembelajaran ke dalam situasi nyata.

Namun, kenyataannya di lapangan ada banyak sekolah yang masih menghadapi berbagai kendala dalam menerapkan pembelajaran berbasis project, termasuk di SD BPPI Tjokroaminoto. Beberapa guru merasa kesulitan dalam menyusun rencana pembelajaran yang sesuai, mengelola waktu, dan memfasilitasi siswa dalam menyelesaikan project. Di sisi lain, siswa sering kali kurang terbiasa dengan metode pembelajaran ini sehingga partisipasi aktif mereka dalam proses belajar masih terbatas.

Selain itu, kreativitas siswa menjadi salah satu aspek penting yang perlu dikembangkan di era globalisasi ini. Sistem pembelajaran konvensional yang lebih berpusat pada guru seringkali kurang memberikan ruang bagi siswa untuk berpikir secara kreatif. Dengan demikian, pembelajaran berbasis project hadir sebagai alternatif untuk mengatasi kelemahan tersebut, khususnya di SD BPPI Tjokroaminoto.

Melihat pentingnya pembelajaran berbasis proyek dalam meningkatkan kreativitas siswa, penelitian ini difokuskan pada “Bagaimana implementasi pembelajaran berbasis project di SD BPPI Tjokroaminoto?”. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mendalam mengenai pelaksanaan, tantangan, dan dampak pembelajaran berbasis project dalam konteks Sekolah Dasar (SD), serta menjadi acuan bagi guru dan pihak sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

METODE

Penelitian ini menggunakan teknik pendekatan kualitatif, dengan metode pengumpulan data seperti observasi, wawancara, dan dokumentasi. Untuk memahami secara utuh implementasi pembelajaran berbasis project dalam meningkatkan kreativitas siswa di SD BPPI Tjokroaminoto, maka dari ini kami menggunakan pendekatan kualitatif.

Penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki pembelajaran berbasis project yang diterapkan dalam proses belajar-mengajar dan mengetahui pengaruhnya terhadap ppeningkatan kreativitas siswa. Informasi yang dikumpulkan diharapkan dapat memberikan gambaran menyeluruh tentang bagaimana implementasi pembelajaran berbasis project dalam meningkatkan kreativitas siswa.

Waktu dan Lama penelitian ini diperkirakan sekitar 3 bulan, dimulai dari bulan Desember 2024 s/d Februari 2025.

Lokasi Penelitiannya adalah di SD BPPI Cokroaminoto, yang beralamat di Jl. Muria No.12, Plongko, Pare, Kec. Pare, Kab. Kediri, Jawa Timur, 64211.

Penelitian tentang implementasi pembelajaran berbasis project dalam meningkatkan kreativitas siswa, teknik pengumpulan data yang sesuai dengan pendekatan yang digunakan, yaitu :

Observasi

Mengamati langsung proses, situasi, atau perilaku partisipan terhadap proses pembelajaran berbasis project di dalam dan/atau di luar kelas untuk mendapatkan data yang autentik.

Wawancara

Melakukan percakapan secara langsung dengan guru dan siswa mengenai pengalaman mereka dalam pembelajaran berbasis project untuk menggali informasi, pengalaman, dan pandangan mereka.

Dokumentasi

Mengumpulkan data dari dokumen, arsip, laporan, atau materi tertulis lainnya yang relevan. Misalnya dengan menganalisis Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan modul guru, dan/atau portofolio project siswa.

Focus Group Discussion (FGD)

Diskusi dengan beberapa kelompok, baik siswa maupun guru untuk membahas bagaimana pengalaman mereka ketika merancang, menyusun, dan menyelesaikan project guna mendapatkan perspektif yang beragam.

Studi Lapangan

Menggabungkan beberapa metode di atas untuk mendapatkan data komprehensif dalam konteks lapangan.

Teknik-teknik ini dapat digunakan secara terpisah atau dikombinasikan, tergantung pada kebutuhan dan tujuan penelitian.

Berikut merupakan teknik-teknik analisis data yang peneliti gunakan:

Pengumpulan Data

Peneliti mengumpulkan data dari lokasi penelitian melalui observasi, wawancara, dokumentasi, *Focus Group Discussion (FGD)*, dan studi lapangan dengan menggunakan strategi yang dianggap tepat oleh peneliti dan menitikberatkan pada proses pengumpulan data.

Reduksi Data

Reduksi data adalah proses seleksi, mengalihkan perhatian pada penyederhanaan, abstraksi, dan transformasi data 'mentah' yang diperoleh dari berbagai catatan tertulis di lapangan. Selama kegiatan pengumpulan data berlangsung, kegiatan reduksi data akan terus berlangsung. Saat pengumpulan data sedang berlangsung, langkah-langkah reduksi lainnya.

Sedang berlangsung (meringkas, mengkode, pelacakan tema, pengelompokan, penilaian, mencatat). Reduksi data dan transformasi proses tercakup mulai seorang peneliti melangkah ke lapangan.

Penyajian Data

Penyajian data adalah sekumpulan informasi yang menarik kesimpulan dan memberikan kesempatan untuk bertindak. Setelah data direduksi, langkah selanjutnya adalah menyajikan data yang diperoleh peneliti.

Penarikan Kesimpulan

Analisis data terakhir adalah menarik kesimpulan, dan ini adalah poin terpenting.

Triangulasi

Triangulasi merupakan teknik untuk memvalidasi data dalam penelitian kualitatif dengan membandingkan dan memeriksa konsistensi informasi yang diperoleh dari

berbagai sumber, metode, atau teori. Tujuan triangulasi adalah untuk meningkatkan validitas dan reliabilitas data yang dikumpulkan. Dalam konteks penelitian ini, triangulasi dilakukan melalui:

Triangulasi Sumber

Membandingkan data yang diperoleh dari berbagai sumber dari hasil wawancara dengan guru, siswa, dan kepala sekolah mengenai implementasi pembelajaran berbasis proyek untuk memastikan keakuratan informasi.

Triangulasi Metode

Menggunakan metode pengumpulan data setelah melakukan wawancara secara mendalam kemudian diperiksa kesesuaiannya dengan hasil observasi dan dokumentasi untuk memastikan konsistensi temuan.

Triangulasi Waktu

Mengumpulkan data pada waktu yang berbeda untuk melihat konsistensi temuan di berbagai situasi atau kondisi. Berdasarkan observasi dilakukan pada tahap awal, pertengahan, dan akhir proses pembelajaran berbasis project yang berlangsung.

Triangulasi Teori

Menggunakan berbagai perspektif atau teori untuk menganalisis data dengan mengaitkan hasil penelitian dengan teori konstruktivisme dan teori kreativitas dalam pembelajaran.

Dengan triangulasi, penelitian ini diharapkan menghasilkan data yang valid, reliabel, dan dapat dipercaya untuk menjelaskan implementasi pembelajaran berbasis project di SD BPPI Tjokroaminoto.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Selama proses pembelajaran, ada beberapa mata pelajaran yang mewajibkan siswa untuk mengerjakan proyek, seperti P5 dan Seni Rupa. Proyek dalam mata pelajaran ini umumnya berupa prakarya, seperti menggambar, membuat barang, hingga menyusun kelas dan materi. Banyak siswa merasa senang dengan adanya proyek ini karena menjadikan belajar lebih menyenangkan. Metode belajar yang

Implementasi Pembelajaran Berbasis Project dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa di SD BPPI Tjokroaminoto

Maria Ulfah, Issania Wahdah, Faris Iqbal Zahir

dianggap menarik adalah belajar secara berkelompok, yang membuat suasana lebih asyik, mempercepat pemahaman, dan memungkinkan setiap anggota kelompok untuk saling membantu.

Dalam pelaksanaan proyek, siswa diberikan kebebasan yang membuat mereka merasa lebih nyaman dan menambah kesenangan dalam proses belajar. Selain itu, mereka juga mendapatkan bimbingan dari guru, yang membantu mereka perlahan-lahan dalam memahami materi. Pembelajaran berbasis proyek dinilai lebih mudah dipahami dibandingkan metode belajar konvensional yang kadang terasa sulit. Biasanya, pengajaran oleh guru dilakukan dengan penjelasan, namun siswa merasa bahwa pembelajaran akan lebih menarik jika dipadukan dengan permainan, seperti gerobak sodor.

Sebagai saran, siswa berharap agar metode pembelajaran berbasis proyek menjadi lebih menyenangkan dengan menambahkan lebih banyak aktivitas berkelompok dan permainan edukatif. Hal ini diharapkan dapat membantu materi lebih mudah dipahami dan membuat suasana belajar semakin seru.

Di sekolah ini, penerapan pembelajaran berbasis proyek (PBL) hanya terfokus pada mata pelajaran P5, sementara mata pelajaran lainnya belum mengadopsinya. P5 sendiri menekankan pada satu tema tertentu di setiap fase, yang bervariasi tergantung pada tingkat kelas. Sebagai contoh, di kelas 1, proyeknya mengangkat tema gaya hidup berkelanjutan, yang melibatkan pengolahan sampah plastik dari rumah atau lingkungan sekitar untuk dijadikan bagian dari tema tersebut. Proyek lain yang dikerjakan adalah menciptakan produk dari bahan alami, seperti mengambil warna dari daun untuk menciptakan pola atau motif. Di fase B, siswa berkesempatan untuk membuat produk makanan, misalnya olahan dari singkong, yang diproses sampai siap konsumsi.

Pembelajaran berbasis proyek di sekolah ini tidak merata di semua mata pelajaran, melainkan hanya terdapat pada P5. Selain itu, PBL tidak selalu menghasilkan produk fisik; terkadang tujuan dari proyek adalah pembentukan karakter siswa, seperti mengajarkan salam, sopan santun, dan etika. Beberapa proyek yang telah dilaksanakan di sekolah ini mencakup program 5S (Senyum, Sapa, Salam, Sopan, Santun) serta proyek pemanfaatan sampah plastik dan daun. Setiap mata pelajaran memiliki pendekatan yang berbeda; misalnya, dalam matematika lebih banyak menekankan praktik menggunakan benda konkret, sementara dalam seni lebih berfokus pada pengembangan keterampilan menggambar dan kreativitas.

Melalui pembelajaran berbasis proyek, siswa diharapkan dapat mengembangkan kreativitas mereka dengan lebih baik. Anak-anak cenderung lebih menikmati proses belajar yang melibatkan proyek, dibandingkan dengan metode ceramah yang terkadang membuat mereka kesulitan memahami materi. Dengan bahan atau alat tertentu, mereka dapat berkreasi sesuai imajinasi, sehingga peran guru dalam memberikan dukungan sangatlah penting untuk meningkatkan kreativitas siswa. Proses pelaksanaan proyek dimulai dengan menentukan jenis proyek yang akan dikerjakan dan kemudian dikembangkan secara kontekstual di dalam kelas. Penilaian dalam P5 tidak hanya berdasarkan nilai akademik, tetapi juga mempertimbangkan aspek seperti rasa percaya diri, kemandirian, kreativitas, dan kerja sama.

Namun, di kelas 3 terdapat beberapa tantangan dalam penerapan PBL. Sebagian siswa sudah mampu bekerja secara mandiri, sementara yang lainnya masih merasa bingung dan kurang mandiri. Oleh karena itu, guru perlu memberikan contoh yang jelas agar siswa dapat lebih memahami tugas yang diberikan. Untuk mendukung pembelajaran berbasis proyek, sekolah juga mengadakan

Implementasi Pembelajaran Berbasis Project dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa di SD BPPI Tjokroaminoto

Maria Ulfah, Issania Wahdah, Faris Iqbal Zahir

pelatihan khusus, meskipun saat ini masih dalam tahap awal. Tahun ini, sekolah baru memulai pelatihan untuk P5, sementara tahun sebelumnya lebih fokus pada kurikulum merdeka. Selama program P5, siswa juga diajarkan untuk bekerja mandiri melalui kegiatan, seperti membersihkan lingkungan secara otodidak dan berbagi pengalaman dalam sesi diskusi.

Ketika membimbing siswa menyelesaikan proyek, guru perlu memberikan motivasi yang inovatif agar siswa merasa lebih percaya diri dan termotivasi untuk menyelesaikan tugas mereka. Hal ini sangat penting, terutama bagi siswa berkebutuhan khusus (ABK), yang sering memerlukan dorongan ekstra dalam hal motivasi. Guru juga perlu menerapkan pendekatan yang berbeda bagi setiap siswa, karena ada yang cepat memahami dan menyelesaikan tugas, sementara ada pula yang membutuhkan bantuan lebih. Untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam PBL, baik guru maupun siswa harus aktif berpartisipasi. Siswa dapat menggunakan konsep unik dalam setiap proyeknya, misalnya membuat pesawat kertas atau melakukan eksperimen sederhana, sementara guru dapat meningkatkan keterlibatan siswa melalui permainan, kuis, dan aktivitas keterampilan yang sesuai dengan minat siswa.

Sebagai masukan untuk masa depan, diharapkan proyek di sekolah dasar ini dapat berkembang dan menjadi lebih inovatif. Tujuannya adalah untuk meningkatkan kreativitas dan kemandirian siswa. Hal ini menjadi tantangan bagi sekolah untuk terus berinovasi dalam metode pembelajaran berbasis proyek, sehingga dapat menjadi lebih menarik dan efektif dalam membentuk karakter serta keterampilan siswa.

KESIMPULAN

Pembelajaran berbasis proyek (PBL) di SD BPPI Tjokroaminoto telah memberikan dampak positif yang signifikan dalam meningkatkan kreativitas, keterampilan

berpikir kritis, dan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah. Melalui PBL, siswa menjadi lebih aktif dan mandiri dalam proses belajar, serta mampu berkolaborasi dengan baik dalam tim. Pendekatan ini mendorong mereka untuk berinovasi, karena diberikan kebebasan untuk mengeksplorasi ide-ide kreatif dalam penyelesaian proyek yang diberikan. Tidak hanya bermanfaat bagi siswa, penerapan PBL juga berdampak besar pada metode pengajaran para guru. Para guru dituntut untuk merancang strategi pembelajaran yang lebih inovatif, agar proyek yang disusun menjadi menarik dan relevan dengan kehidupan siswa. Dengan cara ini, pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan aplikatif, sehingga siswa tidak hanya memahami teori, tetapi juga dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Agar implementasi PBL dapat berjalan secara optimal, diperlukan dukungan dari berbagai pihak, termasuk guru, sekolah, orang tua, dan komunitas. Guru harus terus mengembangkan metode pengajaran yang kreatif dan menyenangkan, sementara sekolah perlu menyediakan fasilitas yang mendukung keberhasilan proyek. Di sisi lain, orang tua juga memiliki peran penting dalam memberikan motivasi kepada siswa, agar mereka lebih bersemangat dalam menyelesaikan tugas proyek. Dengan terus mengedepankan inovasi dalam pembelajaran berbasis proyek, SD BPPI Tjokroaminoto berpotensi menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa. Hal ini diharapkan dapat memberikan dampak jangka panjang dalam membentuk generasi yang kreatif, mandiri, dan siap menghadapi tantangan di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aminarti, (2024). Efektivitas Program Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) Terhadap Kreativitas Peserta Didik.
- Azizzah, (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Terhadap Kreativitas Belajar Peserta Didik.

Implementasi Pembelajaran Berbasis Project dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa di SD BPPI Tjokroaminoto

Maria Ulfah, Issania Wahdah, Faris Iqbal Zahir

- Fachrurrozy, (2024). The Effect of Field Experience Program of Student's Teaching Skills: Study at Ibnu Chaldun University Jakarta.
- Musfiroh, (2024). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Skrip (Coopertave Script) Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Teks Bahasa Arab.
- Nadiah, (2024). Penerapan Model Project Based Learning Dalam Upaya Meningkatkan Kreativitas Pembelajaran Matematika Materi Bilangan Bulat di Kelas IV SDN 045 Malintang Kabupaten Mandailing Natal.
- Nugraha, d. (2023). Efektivitas Strategi Pembelajaran Project Based Learning Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS (JPPI)*, 39 - 47.
- Yusikah, d. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL) Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa. *DIADIK: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 17 - 25.