

Studi Literature : Efektivitas Kurikulum Berbasis Proyek Untuk Meningkatkan Keterampilan Kreatif Siswa SD

Ridwan Ardi

Universitas Sulawesi Tenggara

Email: ridwan.ardi15@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas kurikulum berbasis proyek dalam meningkatkan keterampilan kreatif siswa SD yang dilakukan melalui studi pustaka. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa Model Pembelajaran Berbasis Proyek juga dapat meningkatkan keyakinan diri para siswa, kreativitas untuk belajar, kemampuan kreatif, dan mengagumi diri sendiri. Penggunaan pendekatan PBL dalam pembelajaran terbukti efektif untuk meningkatkan hasil belajar.

Kata Kunci: Pembelajaran, Berbasis proyek

Abstract

The research aims to find out the effectiveness of project-based curricula in improving the creative skills of SD students carried out through library studies. The results of this study show that the Project Based Learning Model can also enhance students' selfconfidence, creativity to learn, creative abilities, and self-admiration. The use of PBL approaches in learning has proven to be effective in improving learning outcomes.

Keywords: Learning, Project Based

How to cite:

Ridwan Ardi (2024) Studi Literature : Efektivitas Kurikulum Berbasis Proyek Untuk Meningkatkan Keterampilan Kreatif Siswa SD, (Volume 1 No 1)

Pendahuluan

Dalam kegiatan belajar mengajar, ada banyak tantangan yang biasa dihadapi guru maupun siswa, mulai dari kurang semangat belajar siswa, ketidaksiapan siswa dalam menerima materi baru, pembelajaran yang membosankan hingga metode pembelajaran yang sulit diterima oleh siswa. Dalam hal ini peran guru sangat diperlukan harus untuk menciptakan suasana belajar yang seru dan menyenangkan, salah satunya dengan memilih metode yang variatif. Ada banyak metode belajar mengajar yang bisa dilakukan di sekolah, salah satunya pembelajaran berbasis proyek atau Project Based Learning (PBL). Pembelajaran berbasis proyek merupakan salah satu model pembelajaran inovatif yang berbasis pada peserta didik (student centered) dan dapat dipilih serta digunakan oleh guru sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang akan memberikan "warna" baru dalam pembelajaran yang umumnya cenderung konvensional. Oleh karena itu, Dengan pembelajaran berbasis proyek, peserta didik dapat pengetahuan dan keterampilan yang bermakna jangka panjang

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah studi literatur yaitu penelitian yang

Ridwan Ardi

dilakukan dengan cara mengumpulkan dan menganalisis informasi hasil publikasi baik itu jurnal maupun buku yang relevan dan mendukung terhadap topik pembahasan serta sumber yang tertulis lainnya.

Penelitian kualitatif merupakan salah satu jenis penelitian yang mengumpulkan data dari sumber – sumber yang berhubungan dengan topik pembahasan yang menggunakan teori yang telah ada sebagai landasan untuk menjelaskan temuan-temuan yang ditemukan berpotensi menghasilkan teori baru. Teknik pengumpulan data yang umum dilakukan dalam penelitian kualitatif adalah studi literatur, dimana peneliti mencari referensi dari berbagai artikel dan buku yang relevan dengan masalah yang sedang diteliti. Untuk mencari artikel tersebut menggunakan platform seperti google scholar, science direct, semantic scholar dan education resources information centre (ERIC) setelah data terkumpul peneliti melakukan analisis isi terhadap informasi yang ditemukan dalam artikel tersebut.

Hasil dan Pembahasan

1. Konsep Pembelajaran Berbasis Proyek

Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) adalah model pembelajaran yang menggunakan proyek atau kegiatan sebagai media. Menurut Kemdikbud (2013), peserta didik melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis, dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar. Pembelajaran Berbasis Proyek merupakan metode belajar yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktivitas secara nyata.

Menurut Bransford dan Stein dalam Warsono & Harianto (1993), dikatakan bahwa “Pembelajaran berbasis proyek sebagai pendekatan pengajaran yang komprehensif yang melibatkan siswa dalam kegiatan penyelidikan yang kooperatif dan berkelanjutan”. Pembelajaran Berbasis Proyek dirancang untuk digunakan pada permasalahan kompleks yang diperlukan peserta didik dalam melakukan investigasi dan memahaminya.

Mengingat bahwa masing-masing siswa memiliki gaya belajar yang berbeda, maka pembelajaran berbasis proyek memberikan kesempatan kepada para siswa untuk menggali materi dengan menggunakan berbagai cara yang bermakna bagi dirinya, dan melakukan eksperimen secara kolaboratif. Pembelajaran berbasis proyek merupakan investigasi mendalam tentang sebuah topik dunia nyata, hal ini akan berharga bagi atensi dan usaha siswa.

Menurut Bransford & Stein, sebagaimana dikutip oleh Warsono (2012: 153) mendefinisikan pembelajaran berbasis proyek sebagai pendekatan pengajaran yang komprehensif yang melibatkan siswa dalam kegiatan penyelidikan yang kooperatif dan berkelanjutan.

Menurut Grant (2002), Pembelajaran berbasis proyek ini tidak hanya mengkaji hubungan antara informasi teoritis dan praktik, tetapi juga memotivasi siswa untuk merefleksikan apa yang siswa pelajari dalam pembelajaran ke dalam sebuah proyek nyata serta dapat meningkatkan kinerja ilmiah siswa.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran Berbasis Proyek adalah metode pembelajaran inovatif yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan

Ridwan Ardi

pengalamannya dalam beraktifitas secara nyata.

2. Langkah-langkah Pembelajaran Berbasis Proyek

Adapun peran guru dalam pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Proyek antara lain:

- a) Merencanakan dan mendesain pembelajaran
- b) Membuat strategi pembelajaran.
- c) Membayangkan interaksi yang akan terjadi antara guru dan siswa.
- d) Mencari keunikan siswa.
- e) Menilai siswa dengan cara transparan dan berbagai macam penilaian.
- f) Membuat portofolio pekerjaan siswa.

Sintaks pembelajaran menggunakan penugasan proyek sebagaimana yang dikembangkan oleh The George Lucas Educational Foundation (2005).

Adapun sintak terdiri dari:

- 1) Bermula dari pertanyaan (*start with the essential question*)
Pembelajaran dimulai dengan pertanyaan esensial, yaitu pertanyaan yang dapat memberi penugasan kepada siswa dalam melakukan suatu aktivitas.
- 2) Merancang kegiatan proyek (*design a plan for the project*)
Perencanaan dilakukan secara kolaboratif antara guru dan siswa. Dengan demikian siswa diharapkan akan merasa “memiliki” atas proyek tersebut. Perencanaan berisi tentang aturan main, pemilihan aktivitas yang dapat mendukung dalam menjawab pertanyaan esensial serta mengetahui alat dan bahan yang dapat digunakan untuk membantu penyelesaian kegiatan proyek.
- 3) Membuat jadwal aktivitas (*create a schedule*)
Guru dan siswa secara kolaboratif menyusun jadwal aktivitas dalam menyelesaikan proyek. Aktivitas pada tahap ini antara lain membuat timeline untuk menyelesaikan proyek, membuat deadline penyelesaian proyek, membimbing siswa membuat cara yang sesuai dan berhubungan dengan proyek dan meminta siswa untuk membuat penjelasan (alasan) tentang pemilihan suatu cara.
- 4) Membuat jadwal aktivitas (*create a schedule*)
Guru dan siswa secara kolaboratif menyusun jadwal aktivitas dalam menyelesaikan proyek. Aktivitas pada tahap ini antara lain membuat timeline untuk menyelesaikan proyek, membuat deadline penyelesaian proyek, membimbing siswa membuat cara yang sesuai dan berhubungan dengan proyek dan meminta siswa untuk membuat penjelasan (alasan) tentang pemilihan suatu cara. Memonitor perkembangan kegiatan proyek (*monitor the students and the progress of the project*)
Guru bertanggungjawab untuk melakukan monitor terhadap aktivitas siswa selama menyelesaikan proyek. Monitoring dilakukan oleh guru sebagai mentor. Agar mempermudah proses monitoring dibuat sebuah rubrik yang berupa kartu kendali.
- 5) Melakukan penilaian (*asses the outcome*)
Penilaian dilakukan untuk membantu guru dalam mengukur ketercapaian standar, berperan dalam mengevaluasi kemajuan masing-masing siswa, memberi umpan balik tentang tingkat pemahaman yang sudah dicapai siswa.
- 6) Refleksi pengalaman yang didapat (*evaluate the experience*)
Pada akhir proses pembelajaran, guru dan siswa melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah dilakukan. Pada tahap ini siswa diminta untuk mengungkapkan perasaan dan pengalamannya selama menyelesaikan proyek. Guru dan siswa mengembangkan diskusi

dalam rangka memperbaiki kinerja selama proses pembelajaran.

3. Evaluasi Efektivitas Kurikulum Berbasis Proyek Untuk Meningkatkan Keterampilan Kreatif Siswa Sd

Sudjana (2009) mendefinisikan hasil belajar pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dimiyati dan Mudjiono (2006) juga menyebutkan hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Hasil belajar sebagai salah satu indikator pencapaian tujuan pembelajaran di kelas tidak terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar itu sendiri. Sugihartono, dkk. (2007), menyebutkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, sebagai berikut:

- a) Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor internal meliputi: faktor jasmaniah dan faktor psikologis.
- b) Faktor eksternal adalah faktor yang ada di luar individu. Faktor eksternal meliputi: faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat.

Keberhasilan peningkatan kualitas pembelajaran pada kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol, tidak terlepas dari intervensi model pembelajaran berbasis proyek yang diterapkan pada kelompok eksperimen sehingga kondisi belajar menjadi lebih aktif, menyenangkan dan nyaman.

Model Pembelajaran Berbasis Proyek juga dapat meningkatkan keyakinan diri para siswa, kreativitas untuk belajar, kemampuan kreatif, dan mengagumi diri sendiri. Menurut Thomas dalam Wena (2010), pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada guru untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek.

Untuk menghasilkan sebuah proyek yang bermakna dan sesuai dengan yang diharapkan bukan hanya dibutuhkan sebuah pengetahuan semata tapi juga dibutuhkan sebuah kreatifitas yang tinggi. Keseimbangan antara keduanya akan mendukung keberhasilan sebuah proyek yang nantinya. hasil dari proyek ini akan menunjukkan bagaimana hasil belajar dari seorang individu. Dengan kata lain kreativitas dan hasil belajar adalah dua hal yang saling berhubungan dan saling memengaruhi.

Kegiatan PBL dinilai bukan hanya menciptakan lingkungan yang menyenangkan dan mengasyikkan, namun juga membantu guru serta siswa untuk mengembangkan karakter dan soft skill.

Dengan begitu, kegiatan pembelajaran juga jadi lebih bermakna. Penggunaan pendekatan PBL dalam pembelajaran terbukti efektif untuk meningkatkan hasil belajar. Aiman dkk (2023) menunjukkan bahwa model probembased learning suplemen peta pikiran berpengaruh terddaftar berpikir kritis siswa SD. Temuan lain Akhmad dkk (2023) memperlihatkan bahwa penerapan *Model Based Learning* akan meningkatkan hasil belajar siswa karena penerapan model PBL dengan media konkret dapat menjadi upaya meningkatkan hasil belajar. Lebih lanjut Rahmadani dkk (2023) dalam

Ridwan Ardi

risetnya menemukan bahwa permainan monopoli berbasis PBL dapat diintegrasikan dalam permainan. Dimana dalam riset ini diketahui bahwa PBL, dapat meningkatkan pemahaman tentang materi system pencernaan manusia dan juga dapat menumbuhkan sikap kritis, semangat dan kepedulian siswa terhadap sesama.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, bahwa pembelajaran berbasis proyek adalah metode pembelajaran inovatif yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktifitas secara nyata. Penggunaan pendekatan PBL dalam pembelajaran terbukti efektif untuk meningkatkan hasil belajar.

Bibliografi

Agusdianita, Neza. "Model Pembelajaran PJBL Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa pada Perkuliahan Pengembangan Pembelajaran Tematik." Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series. Vol. 6. No. 3.

Kanusta, M. (2021). *Gerakan Literasi dan Minat Baca*. CV. Azka Pustaka. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2013). *Modul Pelatihan Kurikulum 2013*, Jakarta:Kemdikbud

Maulana, A., Aisyah, A., Widodo, S. T., Wahyuni, N. I., & Murya, N. R. (2023). *Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning berbantuan Information Technology untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila*. Jurnal Pendidikan Tambusai, 7(3), 28020-28019.

Nurohman, Sabar. "Pendekatan project based learning sebagai upaya internalisasi scientific method bagi mahasiswa calon guru fisika." Tersedia: <http://staff.uny.ac.id> [20 Oktober 2015] (2007).

Rati, N. W., Kusmaryatni, N., & Rediani, N. (2017). *Model pembelajaran berbasis proyek, kreativitas dan hasil belajar 8 mahasiswa*. JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia), 6(1), 60-71.

Sinambela, P. N. (2017). *Kurikulum 2013 dan implementasinya dalam pembelajaran. Generasi Kampus*, 6(2).

Warsono dan Hariyanto. 2012. *Pembelajaran Aktif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Copyright holder:

Ridwan Ardi (2024)

First publication right:

Catha of Journal: Creative and Innovative Research