

## Model Pembelajaran *Project Based Learning* (Pjbl) untuk Mengembangkan Kreatifitas Siswa Sekolah Dasar

Seni Siti Inayah<sup>1</sup>, Ria Marginingsih<sup>2\*</sup>

<sup>1</sup>Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Pendidikan Ilmu Komputer, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia

<sup>2</sup>Fakultas Ekonomi, Manajemen, Universitas Islam 45, Kota Bekasi, Indonesia

Email: <sup>1</sup>seniinayah@upi.edu, <sup>2,\*</sup>ria.marginingsih@gmail.com

(\* : ria.marginingsih@gmail.com)

**Abstrak**–Kegiatan pengabdian ini dilakukan untuk meningkatkan dan mengembangkan kreativitas siswa kelas 5 SD di SDN 2 Handapherang. Pembelajaran daring di masa pandemi cukup membuat siswa bosan dan terbatas dalam upaya mengembangkan diri. Melalui model pembelajaran *Project Based Learning* (Pjbl) diharapkan dapat memacu siswa untuk berpikir kreatif dalam memecahkan suatu masalah. Kegiatan yang dilakukan tentunya mengacu pada sintaks model pembelajaran *Project Based Learning* (Pjbl), yaitu mempresentasikan masalah, membuat rencana & menyusun jadwal, memantau pembuatan proyek, penilaian dan evaluasi. Dari hasil program yang telah dilakukan siswa mampu menyelesaikan masalah dengan gaya yang berbeda. Artinya setiap siswa memiliki caranya sendiri-sendiri dalam menentukan solusi dari masalah yang diberikan. Penilaian dilakukan dengan memperhatikan aspek kefasihan, pembaruan dan fleksibilitas

**Kata Kunci:** Kreatifitas; Sekolah Dasar; Pandemi; *Project Based Learning*

**Abstract**–This service activity is carried out to improve and develop the creativity of 5th grade elementary school students at SDN 2 Handapherang. Online learning during the pandemic is enough to make students bored and limited in their efforts to develop themselves. Through the *Project Based Learning* (Pjbl) learning model, it is hoped that it can spur students to think creatively in solving a problem. The activities carried out of course refer to the syntax of the *Project Based Learning* (Pjbl) learning model, namely presenting problems, making plans & arranging schedules, monitoring project creation, assessment and evaluation. From the results of the program that has been carried out students are able to solve problems with different styles. This means that each student has his or her own way of determining a solution to the given problem. The assessment is carried out by taking into account the aspects of fluency, novelty and flexibility.

**Keywords:** Creativity; Elementary School; Pandemic; *Project Based Learning*

### 1. PENDAHULUAN

Pada dasarnya setiap siswa memiliki tingkat kreatifitas yang berbeda. Kemampuan tersebut ada dalam dirinya bahkan sejak mereka lahir, namun sering sekali siswa tidak menyadari akan hal tersebut. Hal tersebut menjadi salah satu masalah dalam dunia pendidikan dimana seringkali siswa merasa kebingungan bagaimana cara untuk mengembangkan kreatifitas mereka. Oleh karena itu sebagai pendidik guru perlu berusaha mengatasi masalah tersebut. Siswa diharapkan dapat aktif, kreatif, percaya diri dan bertanggung jawab selama kegiatan pembelajaran. Seseorang yang memiliki kemampuan berpikir kreatif dapat menggunakan kemampuannya untuk menemukan solusi baru dari suatu masalah (Wahusna & Kurniati, 2022). Menurut Ausubel, hakikat kreatifitas adalah Pencapaian kreatif yang mencerminkan kapasitas langka untuk mengembangkan wawasan, kepekaan, dan apresiasi di area konten terbatas dari aktivitas intelektual atau artistik. Berpikir kreatif merupakan kegiatan dalam mengkombinasikan pemikiran logis dan divergen untuk menemukan solusi dari suatu permasalahan sehingga menghasilkan produk baru yang inovatif (Fadlilah & Siswono, 2022) Dari rumusan tersebut dapat diartikan bahwa seseorang dikatakan kreatif jika mempunyai kemampuan pemahaman, sensitivitas, dan apresiasi lebih tinggi dari orang yang dapat dikategorikan intelegen.

Kriteria seseorang yang dapat berpikir kreatif berhubungan dengan bagaimana seseorang memecahkan masalah yakni kefasihan, fleksibilitas dan kebaruan. Kefasihan dimaknakan bahwa siswa tersebut memiliki banyak ide-ide dalam memecahkan suatu masalah yang sama. Fleksibilitas mengacu pada bagaimana siswa memecahkan masalah yang berbeda dengan kemampuannya sendiri. Sedangkan kebaruan yaitu kemampuan bagaimana siswa menyelesaikan masalah dengan cara yang berbeda.

Ada banyak cara yang dapat dilakukan untuk memacu siswa menjadi aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran. Penerapan model pembelajaran yang bervariasi dapat mengatasi kejenuhan siswa (Harefa, 2020) Sebagai seorang pendidik, seorang guru harus mampu menentukan model pembelajaran yang tepat dalam melaksanakan pembelajaran. Menurut (Christian, 2021) pembelajaran dengan *Project Based* berpengaruh sangat besar dalam meningkatkan kreativitas dan hasil belajar peserta didik di Sekolah Dasar. Hal senada juga diungkap oleh (Amini, 2015) bahwa *Project Based Learning* adalah salah satu model yang dapat meningkatkan pembelajaran siswa. Sedangkan menurut (Cahyadi et al., 2019) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa pembelajaran pada umumnya memfokuskan pada guru, hal tersebut harus diubah dimana pembelajaran harus menekankan pada

siswa sehingga dapat menjadikan siswa aktif dalam pembelajaran baik secara sikap, pengetahuan maupun keterampilan.

*Project Based Learning* merupakan model pembelajaran dimana proyek sebagai media utama dalam kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan. Model pembelajaran *project based learning* seringkali disebut dengan metode pembelajaran yang menggunakan masalah dalam sistem pembelajaran untuk mempermudah siswa dalam proses pemahaman serta penyerapan teori yang diberikan (Arisanti et al., 2016). Penerapan proyek sebagai sarana pembelajaran bagi siswa agar dapat mencapai kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan merupakan strategi yang digunakan dalam model ini. Dalam penerapan model tersebut kegiatan siswa menjadi penekanan selama kegiatan pembelajaran dilaksanakan. Model pembelajaran ini memberi kesempatan bagi siswa untuk mengelola kegiatan pembelajaran di kelas dengan melibatkan kegiatan proyek sebagai media pembelajaran (Putri et al., 2021). Hal tersebut sejalan dengan yang diungkapkan oleh (Nusa, 2021) bahwa *Project Based Learning* merupakan model belajar yang sistematis yang melibatkan siswa dalam mempelajari pengetahuan dan keterampilan melalui proses pencarian atau penggalian yang panjang dan terstruktur terhadap pertanyaan yang otentik, kompleks serta tugas dan produk yang dirancang dengan hati-hati.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan selama melaksanakan kegiatan kampus mengajar di SDN 2 Handapherang tepatnya di kelas 5, siswa mengalami penurunan hasil belajar setelah melalui pembelajaran daring yang cukup lama. Siswa juga menjadi terbatas dalam melaksanakan kegiatan, sehingga sulit bagi siswa untuk mengembangkan kreatifitasnya. Padahal setiap siswa mempunyai banyak potensi yang dapat dikembangkan dan meningkatkan hasil belajarnya. Siswa cenderung menurun motivasinya dalam melaksanakan pembelajaran, maka sebagai guru tentunya harus mampu memperbaiki masalah tersebut. Seiring dengan kebijakan pemerintah setempat untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran tatap muka, hal ini tentunya menjadi jalan yang harus dimanfaatkan sebaik-baiknya oleh guru. Dengan menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning* diharapkan dapat mengembangkan kreatifitas siswa selama kegiatan pembelajaran.

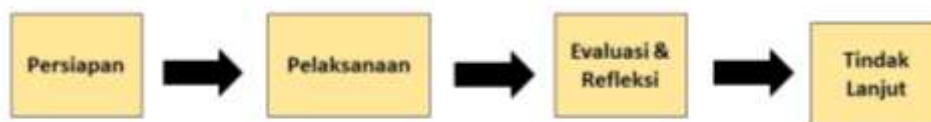
## 2. METODE PELAKSANAAN

### 2.1 Target dan luaran

Target secara umum pelaksanaan kegiatan pengabdian ini adalah siswa Sekolah Dasar Negeri 2 Handapherang. Secara khusus kegiatan yang penulis lakukan yaitu bertarget pada siswa kelas 5 SDN 2 Handapherang. Siswa berjumlah 17 orang dengan beranggotakan 10 Siswa perempuan dan 7 siswa laki-laki. Kegiatan pengabdian diselenggarakan selama satu semester pada semester ganjil. Kegiatan ini diharapkan membuat siswa memiliki peningkatan hasil belajar dan tingkat kreatifitas yang lebih baik dari sebelumnya.

### 2.2 Metode Kegiatan

Adapun metode pelaksanaan kegiatan pengabdian dibagi menjadi beberapa tahapan yang ditunjukkan pada gambar 1.



**Gambar 1.** Metode Pelaksanaan Pengabdian

Setiap langkah kegiatan pengabdian tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

#### a. Persiapan

Langkah pertama penulis melakukan observasi lokasi yaitu di Sekolah Dasar Negeri 2 Handapherang. Observasi dilakukan bersama rekan-rekan satu kelompok yang memiliki tugas yang sama pada lokasi tersebut. Pada kegiatan observasi pertama ini penulis bersama rekan-rekannya mengenalkan diri dan menyampaikan maksud dan tujuan melaksanakan program kampus mengajar tersebut.

Tahap selanjutnya penulis melakukan observasi kondisi sekolah dan kondisi kegiatan pembelajaran yang dilakukan disana. Pada saat itu kondisi kegiatan belajar mengajar (KBM) masih dilaksanakan secara daring. Selama satu bulan pertama penulis melakukan adaptasi dan mengenali kondisi siswa selama proses pembelajaran. Kemudian pada bulan kedua pembelajaran sudah dilaksanakan secara tatap muka terbatas. Hal tersebut tentunya menjadi kesempatan besar bagi penulis untuk mencapai tujuan pengabdian ini.

b. Pelaksanaan

Dalam pelaksanaannya penulis melakukan pendampingan pembelajaran membantu kegiatan wali kelas. Penulis tidak memegang penuh seluruh kegiatan pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran Pjbl dilaksanakan secara berdampingan sesuai dengan jenis materi pembelajaran. Contoh implementasi model pembelajaran Pjbl salah satunya dalam mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya. Pada materi Batik pembelajaran dilaksanakan dengan cara siswa diminta menggambar salah satu corak batik untuk mengetahui jenis-jenisnya. Pada mata pelajaran lain seperti Ilmu Pengetahuan Alam dalam materi Sistem Pencernaan Manusia dan Hewan siswa juga diberikan proyek membuat gambar sehingga siswa dapat mengetahui lebih jelas bukan hanya membayangkan dari teori saja. Contoh lainnya pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan siswa diminta membuat sebuah project mengenai keberagaman yang ada di Indonesia dan menuangkannya dalam sebuah gambar agar lebih menarik dan mudah dipahami. Tentunya hal itu membuat siswa lebih antusias dalam mengerjakannya daripada harus menulis materi terus-menerus.

Selain itu untuk mengetahui tingkat kreatifitas siswa penulis juga melaksanakan salah satu program yaitu "Complete the picture". Program ini dilaksanakan dengan cara memberikan siswa sebuah penggalan gambar yang tidak sempurna, kemudian siswa diminta melengkapi gambar tersebut menjadi versi terbaik menurut mereka. Tidak ada salah atau benar dalam pengerjaannya, siswa bebas mencurahkan semua imajinasinya dalam gambar tersebut. Program ini dilaksanakan selama dua kali yaitu di awal dan di akhir semester.

c. Evaluasi dan Refleksi

Pada tahap ini dilakukan penilaian terhadap keberhasilan program pengabdian yang telah dilakukan. Pada tahap ini akan dihasilkan gambaran capaian keberhasilan atau faktor apa saja yang menjadi kendala sehingga membuat program ini tidak berhasil dilakukan sesuai dengan yang diharapkan.

d. Tindak Lanjut

Pada tahap ini akan dihasilkan arahan atau umpan balik yang diperlukan untuk keberlanjutan program yang dapat dilakukan pada penelitian di masa yang akan datang.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Penjelasan Kegiatan

Kegiatan yang akan dibahas yaitu pengimplementasian model Pjbl dalam program "Complete the picture". Program ini dilaksanakan dengan cara memberikan siswa sebuah penggalan gambar yang tidak sempurna, kemudian siswa diminta melengkapi gambar tersebut menjadi versi terbaik menurut mereka. Tidak ada salah atau benar dalam pengerjaannya, siswa bebas mencurahkan semua imajinasinya dalam gambar tersebut. Program ini dilaksanakan selama dua kali yaitu di awal dan di akhir semester.

3.2 Pelaksanaan dan Dokumentasi Kegiatan

Untuk mendapatkan hasil yang diinginkan, kegiatan dilakukan dengan mengacu pada tahapan pembelajaran atau sintaks Pjbl. Menurut (Banawi, 2019) Sintaks Project Base Learning (Pjbl) ada 6 yaitu penyajian masalah, membuat perencanaan, menyusun penjadwalan, memonitor pembuatan proyek, melakukan penilaian, dan evaluasi.

Tabel 1. Sintaks Project Base Learning (Pjbl)

Sintaks	Deskripsi
Penyajian permasalahan	Guru memberikan dan menjelaskan tentang proyek yang akan siswa kerjakan.
Membuat perencanaan & menyusun penjadwalan	Siswa menyusun rancangan proyek yang akan mereka kerjakan.
Memonitor pembuatan proyek	Guru memeriksa siswa secara berskala, memberikan arahan serta memastikan siswa mengerjakan proyek dengan baik.
Melakukan penilaian	Guru memberikan penilaian terhadap hasil pekerjaan siswa.
Evaluasi	Memberikan evaluasi mengenai kekurangan dan kelebihan siswa dalam pelaksanaan pembuatan proyek.

Berdasarkan sintaks tersebut, maka kegiatan pembelajaran yang dilakukan siswa melalui tahapan-tahapan sebagai berikut:

## 1) Penyajian permasalahan

Pada kegiatan pertama di awal semester, siswa diberi satu permasalahan dimana terdapat sebuah sketsa gambar yang belum rampung. Setiap siswa mendapatkan satu lembar gambar tersebut. Kemudian siswa diminta untuk melengkapi gambar tersebut menjadi sebuah gambar yang utuh.



**Gambar 2.** Instrumen sketsa gambar yang belum rampung

## 2) Membuat perencanaan & menyusun penjadwalan

Siswa melakukan perencanaan pembuatan proyek meliputi bagian apa yang harus mereka lengkapi terlebih dahulu dan warna apa saja yang harus mereka gunakan. Siswa diberi waktu 90 menit dalam pengerjaannya.



**Gambar 3.** Siswa mulai melakukan pengerjaan proyek

## 3) Memonitor pembuatan proyek

Selama pembuatan proyek tersebut, siswa diawasi dan dipantau perkembangannya. Siswa bebas menuangkan imajinasinya dalam kertas tersebut.

## 4) Melakukan penilaian

Setelah waktu habis, hasil pengerjaan dikumpulkan Kembali. Berdasarkan yang dikemukakan Kemudian penulis melakukan penilaian dengan menggunakan instrumen sesuai dengan kriteria kreatifitas berikut.

**Tabel 2.** Instrumen Penilaian Kreativitas

Kriteria	Deskripsi	Nilai
Kefasihan	Memiliki banyak ide dalam pemecahan masalah yang dihadapi oleh siswa	40
Pembaruan	Penyelesaian masalah dengan cara yang berbeda	20
Fleksibilitas	Siswa memiliki kemampuan untuk menghadapi permasalahan dengan pemecahan masalah yang berbeda	40

Maka berdasarkan instrumen tersebut didapatkanlah nilai kreatifitas siswa. Salah satu contoh hasil pengerjaan siswa didapatkan nilai kefasihan 35, pembaruan 18 dan fleksibilitas 37 dengan total nilai 90. Dari hasil tersebut terlihat bahwa siswa tersebut mampu berfikir secara kreatif untuk memecahkan masalah yang telah diberikan.



**Gambar 4.** Hasil pengerjaan salah satu siswa

Siswa tersebut memberikan banyak ide yang dituangkan dalam gambar yang dibuatnya. Siswa tersebut juga menyajikan gambar yang unik dengan pemecahan masalah yang berbeda dengan umumnya. Maka dengan proses pemecahan masalah yang baik didapatkanlah hasil yang baik pula.

#### 5) Evaluasi

Pada pelaksanaan kegiatan ini siswa bebas menuangkan idenya, sehingga tidak ada yang perlu dikoreksi mengenai hasil pengerjaannya. Setiap siswa memiliki cara penyelesaian masalah yang berbeda, oleh karena itu hasil dari pengerjaannya pun berbeda. Hasil dari seluruh pengerjaan siswa menunjukkan bagaimana cara mereka memberikan solusi dari masalah yang diberikan. Tentunya dalam kasus ini tidak ada benar atau salah. Karena berfikir kreatif adalah suatu hal yang harus diasah dan tidak akan datang dengan sendirinya.



**Gambar 5.** Beberapa hasil pengerjaan siswa yang lain

### 3.3 Tingkat Pemahaman Tentang Kegiatan yang Berlangsung

Dari hasil program yang telah dilakukan siswa mampu menyelesaikan masalah dengan gaya yang berbeda. Artinya setiap siswa memiliki caranya sendiri-sendiri dalam menentukan solusi dari masalah yang diberikan. Penilaian dilakukan dengan memperhatikan aspek kefasihan, pembaruan dan fleksibilitas. Kefasihan dimaknakan bahwa siswa tersebut memiliki banyak ide-ide dalam memecahkan suatu masalah yang sama. Fleksibilitas mengacu pada bagaimana siswa memecahkan masalah yang berbeda dengan kemampuannya sendiri. Sedangkan kebaruan yaitu kemampuan bagaimana siswa menyelesaikan masalah dengan cara yang berbeda. Berdasarkan hasil kegiatan 80% siswa memenuhi kriteria ketiga aspek tersebut, sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran PJBL dapat meningkatkan kreativitas siswa.

#### **4. KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil dari kegiatan pembelajaran dengan model Project Based Learning sangat diperlukan untuk mengasah kemampuan dan mengembangkan tingkat kreatifitas siswa. Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian tersebut, selain dapat mengembangkan kreatifitas siswa program ini juga dapat membuat siswa mengekspresikan dan menuangkan ide dengan bebas. Pembelajaran berbasis proyek ini juga membuat siswa lebih semangat, ceria, kreatif dan inovatif. Kegiatan pembelajaran dengan suasana berbeda seperti ini nyatanya lebih disukai oleh siswa.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Amini, R. (2015). Pengaruh penggunaan project based learning dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa kelas V SD. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Biologi*, 21.
- Arisanti, W. O. L., Sopandi, W., & Widodo, A. (2016). Analisis penguasaan konsep dan keterampilan berpikir kreatif siswa SD melalui project based learning. *EduHumaniora/ Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 8(1), 82–95.
- Banawi, A. (2019). Implementasi pendekatan saintifik pada sintaks discovery/inquiry learning, based learning, project based learning. *BIOSEL (Biology Science and Education): Jurnal Penelitian Science Dan Pendidikan*, 8(1), 90–100.
- Cahyadi, E., Dwikurnaningsih, Y., & Hidayati, N. (2019). Peningkatan hasil belajar tematik terpadu melalui model project based learning pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan (Jartika)*, 2(1), 205–218.
- Christian, Y. A. (2021). Meta Analisis Model Pembelajaran Project Based Learning terhadap Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2271–2278.
- Fadlilah, C., & Siswono, T. Y. E. (2022). Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Asimilasi (Assimilating) Dan Konvergen (Converging) Dalam Memecahkan Masalah Numerasi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Volume*, 11(2).
- Harefa, D. (2020). Peningkatan Prestasi Belajar IPA Siswa Pada Model Pembelajaran Learning Cycle Dengan Materi Energi dan Perubahannya. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Nusa, J. G. N. (2021). Efektivitas model project based learning pada mata kuliah vulkanologi terhadap hasil belajar mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 7(2).
- Putri, F. P. W., Koeswanti, H. D., & Giarti, S. (2021). Perbedaan Model Problem Based Learning Dan Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 496–504.
- Wahusna, Z., & Kurniati, N. (2022). Kemampuan Berpikir Kreatif dalam Memecahkan Masalah Teorema Pythagoras Ditinjau dari Gaya Belajar Siswa Kelas VIII SMPN 1 Taliwang Tahun Pelajaran 2021/2022. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 2(4), 1002–1021.