

Peran Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Sekolah Dasar

Awalina Barokah¹, Muhammad Wafa Rifqia², Ikhsan Fauzi Cahyo Pratomo³,
Tengku Reynaldi Riansyah⁴

^{1,2,3,4} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pelita Bangsa
e-mail: awalina.barokah@pelitabangsa.ac.ad¹, wafarifqia8@gmail.com²,
ikhsanf472@gmail.com³, rendyalumni08@gmail.com⁴

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana guru dapat meningkatkan kreativitas siswa di sekolah dasar dengan menerapkan model pembelajaran berbasis proyek. Untuk mencapai tujuan ini, model pembelajaran berbasis proyek memerlukan pengetahuan guru tentang strategi pembelajaran. Pembelajaran berbasis proyek melibatkan siswa dalam proyek untuk memecahkan masalah penting. Diharapkan juga bahwa guru mengembangkan berbagai cara untuk menyampaikan materi. Namun, sebagian besar guru menggunakan pendekatan dan pendekatan mereka sendiri untuk mengajar di kelas.

Kata kunci : *Peran Pembelajaran, Pembelajaran Berbasis Proyek, Kreativitas*

Abstract

The aim of this research is to find out how teachers can increase student creativity in elementary schools by implementing a project-based learning model. To achieve this goal, the project-based learning model requires teacher knowledge about learning strategies. Project-based learning involves students in projects to solve important problems. It is also hoped that teachers develop various ways to convey material. However, most teachers use their own approach and approach to teaching in the classroom.

Keywords: *Learning Roles, Project Based Learning, Creativity*

PENDAHULUAN

Guru profesional harus dapat menunjukkan keahliannya di depan siswanya. Kemampuan untuk mengajar siswa adalah salah satu keahlian tersebut. Guru harus memahami berbagai strategi pembelajaran agar mereka dapat memilih yang terbaik untuk mengajarkan bidang studi tertentu agar pelajaran mereka efektif dan efisien. Selanjutnya, guru harus mempelajari ide-ide tentang strategi pembelajaran. Ini termasuk definisi dari strategi pembelajaran, strategi, metode, teknik, dan teori yang mendasari.

Peran, yang didefinisikan dalam bahasa Inggris sebagai "role", yang berarti "tugas atau kewajiban seseorang dalam suatu usaha atau pekerjaan," terdiri dari kumpulan tindakan yang diharapkan dilakukan oleh orang-orang yang memiliki posisi tertentu dalam masyarakat. Namun, peran adalah apa yang dilakukan individu atau organisasi selama peristiwa (Torang, 2013).

Kreativitas menjadi salah satu kualitas utama yang diperlukan dalam era modern yang penuh tantangan ini untuk menghadapi berbagai perubahan dan kompleksitas yang terjadi di berbagai bidang kehidupan. Kreativitas menjadi modal berharga bagi generasi muda untuk menemukan solusi inovatif untuk masalah-masalah kompleks yang dihadapi dunia saat ini, di tengah perkembangan teknologi dan persaingan global yang semakin ketat. Oleh karena itu, meningkatkan kreativitas siswa di sekolah dasar sangat penting untuk membuat mereka berdaya saing dan inovatif di masa depan.

Pembelajaran berbasis proyek adalah pendekatan pembelajaran yang dianggap efektif untuk menumbuhkan kreativitas siswa karena memungkinkan siswa terlibat secara aktif dalam

proyek atau tugas yang menantang dan bekerja sama dengan teman sekelas mereka untuk menemukan solusi inovatif untuk masalah yang dihadapi.

METODE

Mengumpulkan dan menganalisis berbagai sumber pustaka terkait dengan peran pembelajaran berbasis proyek serta meningkatkan kreativitas anak sekolah dasar. Sumber-sumber yang dikaji meliputi buku, jurnal ilmiah, artikel, dan laporan penelitian sebelumnya. Analisis literatur dilakukan untuk memahami konsep, teori, dan praktik terkait meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar serta peran pembelajaran berbasis proyek.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengertian Peran Pembelajaran

Peran pembelajaran adalah fungsi dan tanggung jawab yang diemban oleh berbagai pihak yang terlibat dalam proses pendidikan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Peran-peran ini mencakup guru, siswa, lingkungan belajar, dan kurikulum, dan masing-masing memiliki tanggung jawab khusus yang berkorelasi satu sama lain untuk menghasilkan proses pembelajaran yang efektif dan efisien.

Pembelajaran adalah kunci keberhasilan pendidikan. Peran proses pembelajaran adalah kontribusi aktif guru dan siswa, serta elemen pendukung lainnya, seperti media pembelajaran, lingkungan belajar, dan kurikulum. Dengan memahami peran masing-masing komponen proses pembelajaran, kita dapat menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan memberdayakan siswa untuk mencapai potensi terbaik mereka. Biggs dalam Sugihartono dkk. membagi konsep pembelajaran dalam tiga kelompok: kuantitatif, kualitatif, dan institusional. Setiap elemen memiliki fungsi khusus yang saling berhubungan dan memengaruhi hasil akhir dari proses belajar.

a. Pembelajaran dalam Pengertian Kuantitatif

Hal ini berkaitan dengan kuantitas konten yang tercakup dalam pendidikan, artinya fokus pembelajaran adalah pengajar menyampaikan informasi sebanyak-banyaknya kepada sebanyak-banyaknya siswa. Untuk menyampaikan pengetahuan kepada siswa dalam jumlah yang cukup dan dalam berbagai format, maka guru harus belajar sebanyak yang mereka bisa.

b. Pembelajaran dalam Pengertian Kualitatif

Pemahaman ini menyatakan bahwa kualitas pembelajaran berkorelasi dengan kualitas proses pembelajaran. Konsep pembelajaran ini menekankan bahwa guru harus berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran, dan pembelajaran kualitatif menekankan pada bagaimana materi dan proses pembelajaran diterima siswa untuk memenuhi kebutuhan dan keterampilan pengembangan mereka.

c. Pembelajaran dalam Pengertian Institusional

Akibatnya, kemampuan guru untuk mengatur dan merencanakan pembelajaran yang berkaitan dengan pembelajaran. Perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi proses pembelajaran termasuk dalam kategori ini. Sebagai bagian dari institusi, guru harus melakukan pembelajaran dengan baik. Artinya, guru harus memiliki kemampuan untuk mengubah dan mengembangkan berbagai metode pembelajaran untuk memenuhi berbagai perbedaan dan karakteristik siswa. Hasil dari menggunakan metode ini adalah peningkatan pemahaman dan penguasaan guru tentang model dan metode pembelajaran yang akan diterapkan selama proses pembelajaran.

Tujuan Peran Pembelajaran:

Tujuan dari peran pembelajaran adalah untuk membuat lingkungan pendidikan yang mendukung perkembangan intelektual, emosional, dan sosial siswa. Dengan peran yang jelas dan terstruktur, proses pembelajaran menjadi lebih efisien, sehingga siswa dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik dan keterampilan yang diperlukan untuk sukses di masa depan.

Pembelajaran Berbasis Proyek

Pembelajaran berbasis proyek (PBL) adalah pendekatan pendidikan yang berpusat pada siswa di mana proses belajar-mengajar dilakukan melalui pengerjaan proyek yang kompleks dan

realistis. Tujuan PBL di sekolah dasar adalah untuk meningkatkan keterlibatan siswa, meningkatkan pemahaman mereka tentang materi, dan meningkatkan keterampilan seperti berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi. Dalam konteks ini, PBL tidak hanya mengajarkan siswa bagaimana membuat proyek sendiri.

Pembelajaran berbasis proyek (PBL) adalah model pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung dalam proyek. Pada dasarnya, model ini memberi siswa banyak kesempatan untuk memilih topik, menyelesaikan proyek, dan membuat keputusan secara sadar tentang penelitian. PBL membutuhkan proyek yang relevan bagi siswa. Proyek-proyek ini seringkali berkaitan dengan masalah yang mereka anggap penting atau bagian dari kehidupan sehari-hari orang.

Misalnya, proyek tentang daur ulang dan pengelolaan sampah di lingkungan sekolah. Siswa biasanya bekerja dalam kelompok selama proyek. Ini mendorong mereka untuk mengembangkan keterampilan sosial seperti komunikasi, negosiasi, dan penyelesaian konflik. Kerjasama juga membantu dalam pembagian tugas berdasarkan minat dan kemampuan masing-masing anggota kelompok.

Pembelajaran berbasis proyek dianggap tidak meningkatkan kreativitas siswa. Oleh karena itu, diharapkan bahwa model ini dapat digunakan secara efektif untuk meningkatkan hasil belajar dan kreativitas siswa. Pembelajaran berbasis proyek memberi siswa kesempatan untuk membuat ide-ide baru dan menjadi lebih kreatif.

Manfaat Utama Pembelajaran Berbasis Proyek Dalam Pendidikan, Termasuk Peningkatan Keterampilan Siswa, Pemahaman Konsep Yang Lebih Baik, Dan Peningkatan Keinginan Siswa Untuk Belajar

- a. Pengembangan Keterampilan Praktis:
Model pembelajaran berbasis proyek mengajarkan keterampilan seperti berpikir kritis, berkomunikasi, berkolaborasi, memecahkan masalah, kreatif, dan banyak lagi.
- b. Peningkatan Pemahaman Konsep:
Siswa memiliki kesempatan untuk menerapkan ide teoritis ke situasi dunia nyata melalui proyek ini. Ini meningkatkan pemahaman mereka tentang ide dan membantu mereka memahami hubungan antara teori dan aplikasinya di dunia nyata.
- c. Motivasi Belajar yang Tinggi:
Jika proyek mereka bermakna dan relevan dengan dunia nyata, siswa mungkin lebih tertarik untuk belajar. Karena mereka memiliki kesempatan untuk melihat hasil pekerjaan mereka dalam kehidupan nyata, mereka mungkin lebih terlibat dalam pembelajaran.
- d. Kemandirian dan Tanggung Jawab:
Jika siswa memiliki kendali atas proyek mereka sendiri, mereka menjadi lebih mandiri dan bertanggung jawab. Ini juga membantu mereka membuat keputusan, mengatur waktu, dan mengambil inisiatif.
- e. Pengalaman Kolaborasi:
Siswa dimotivasi untuk bekerja dalam kelompok atau tim karena model ini membantu mereka menghargai keberagaman dan belajar dari sudut pandang yang berbeda.

Strategi Pembelajaran Berbasis Proyek Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar

Dua istilah utama digunakan untuk menjelaskan konsep strategi pembelajaran: "pembelajaran" dan "strategi". Istilah "pembelajaran" berasal dari kata Yunani "strategos", yang berarti keseluruhan upaya, termasuk perencanaan, metode, dan taktik yang digunakan tentara untuk mencapai kemenangan dalam perang, dan "strategi" berasal dari kata "ajar", yang berarti petunjuk yang diberikan kepada manusia untuk

Pembelajaran berbasis proyek adalah pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa yang melibatkan siswa dalam aktivitas belajar dan pemecahan masalah. Guru sering menggunakan model ini untuk mencapai berbagai tujuan, termasuk meningkatkan kemampuan siswa untuk berpikir kritis dan rasional. Sangat penting bagi guru untuk menjadi kreatif dalam menyediakan berbagai metode pembelajaran, termasuk strategi, media, teknik, dan model pembelajaran yang menarik dan nyaman bagi siswa. Ini karena peran mereka sebagai pengawas.

Siswa memiliki kesempatan untuk membangun kepercayaan diri dan kemandirian selama proses menuju hasil akhir proyek.

Upaya untuk meningkatkan kreativitas anak sekolah dasar mencakup berbagai metode dan pendekatan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif mereka. Kreativitas didefinisikan sebagai kemampuan untuk mengekspresikan diri secara unik, menemukan solusi kreatif untuk masalah, dan mengembangkan konsep baru. Dalam konteks pendidikan dasar, meningkatkan kreativitas berarti membantu anak-anak mengembangkan keterampilan ini melalui metode pembelajaran yang mendukung eksplorasi, imajinasi, dan inovasi. Dengan memberikan berbagai pengalaman belajar yang kaya dan bervariasi, kita dapat membantu anak-anak mengembangkan keterampilan kreatif yang akan mereka bawa sepanjang hidup. Ini tidak hanya penting untuk keberhasilan akademis mereka tetapi juga untuk perkembangan pribadi dan sosial mereka.

Cara Meningkatkan Kreativitas Pada Anak

Kreatifitas adalah kemampuan siswa yang paling penting. Namun, guru dapat membantu siswa mereka menjadi lebih kreatif daripada orang tua. Guru dapat membantu siswa mereka dengan beberapa cara berikut. Salah satu keuntungan menjadi kreatif adalah siswa selalu memiliki ide-ide baru dan mudah beradaptasi dengan berbagai situasi. Selain itu, menjadi kreatif membantu siswa memahami pelajaran. Metode yang digunakan untuk meningkatkan kreativitas siswa adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan Partisipasi Siswa:
Penelitian yang dilakukan oleh Dwi Sambada menemukan bahwa siswa yang berpartisipasi aktif dalam pembelajaran berbasis proyek memiliki tingkat kreativitas yang lebih tinggi karena mereka memiliki kesempatan untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran.
2. Mengembangkan Kemampuan Siswa:
Hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas siswa berkorelasi positif dengan kemampuan mereka untuk memecahkan masalah fisik. Pembelajaran berbasis proyek juga dapat membantu siswa menyelesaikan masalah.
3. Meningkatkan Kesadaran dan Kepercayaan Diri:
Pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan kesadaran dan kepercayaan diri siswa, yang sangat penting untuk pengembangan kreativitas. Guru harus mendukung siswa dan memberikan mereka kesempatan untuk berekspresi dan bereksplorasi.
4. Mengembangkan Lingkungan Belajar yang Kreatif:
Pembelajaran berbasis proyek adalah cara yang efektif untuk membuat lingkungan belajar yang inovatif dan kreatif. Guru harus menyediakan berbagai strategi, teknik, dan sumber daya pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk berkomunikasi dan mengeksplorasi.
5. Meningkatkan Motivasi Belajar
Pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, yang juga dapat meningkatkan kreativitas. Jika siswa senang dan merasa bahagia saat belajar, maka hal itu mempermudah guru dalam memberikan materi pembelajaran agar siswa semangat dalam menuntut ilmu

Masalah Yang Mungkin Dihadapi Oleh Guru Saat Menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Proyek

- a. Persiapan Materi dan Waktu: Rencanakan proyek yang relevan dan mendalam membutuhkan waktu dan waktu yang cukup.
 - 1) Perencanaan awal yang teliti untuk memastikan bahwa materi dan sumber daya yang diperlukan tersedia.
 - 2) Berkolaborasi dengan tim atau berbagi tugas dengan guru lain
- b. Penilaian yang Memadai: Mungkin sulit untuk menilai proyek yang beragam dan kontekstual. Mengatasi masalah ini dapat dicapai dengan:
 - 1) Buat rubrik evaluasi yang mudah digunakan dan memenuhi tujuan pendidikan
 - 2) Melibatkan siswa dalam proses refleksi dan evaluasi.

- c. Kurikulum Sederhana: Masalah ini dapat diselesaikan dengan
 - 1) Menggabungkan proyek ke dalam kurikulum dan
 - 2) Memilih proyek yang memenuhi tujuan kurikulum.
- d. Keterlibatan Siswa: Beberapa siswa mungkin kesulitan berpartisipasi secara aktif dalam proyek. Memberikan dukungan tambahan dan arahan kepada siswa yang membutuhkannya, serta mendorong kerja sama kelompok dan kolaborasi.
- e. Masalah Manajemen Kelas: Proyek kelas mungkin membutuhkan manajemen yang lebih luas. Cara untuk menyelesaikan masalah ini adalah sebagai berikut:
 - 1) Memberikan jadwal yang efektif dan mengatur lingkungan kelas yang mendukung kerja sama;
 - 2) Siswa harus akrab dan dapat berkomunikasi dengan baik; dan
 - 3) Menciptakan Suasana kelas yang mendukung kerja sama.
- f. Tantangan Teknologi: Pendidik mungkin perlu menangani masalah teknologi jika proyek mereka melibatkan teknologi. Salah satu metode untuk menyelesaikan masalah ini adalah dengan belajar di kelas atau mendapatkan bantuan dari profesional teknologi dan membuat rencana untuk menyelesaikan masalah teknis.
- g. Evaluasi Efektivitas Pembelajaran: Guru harus memastikan bahwa proyek-proyek memenuhi tujuan pembelajaran. Cara mengatasi masalah ini adalah sebagai berikut:
 - 1) Melakukan penelitian dan evaluasi proyek untuk mengetahui seberapa besar dampaknya terhadap pemahaman siswa.
 - 2) Menggunakan hasil evaluasi untuk melakukan perbaikan berkelanjutan.

SIMPULAN

Pembelajaran berbasis proyek adalah pendekatan pendidikan yang berpusat pada siswa yang melibatkan siswa dalam menyelesaikan proyek yang kompleks dan dapat dilaksanakan. Pembelajaran berbasis proyek (PBL) melibatkan siswa secara langsung dalam proyek dan meningkatkan keterlibatan, pemahaman, dan kreativitas serta keterampilan komunikasi, kolaborasi, dan berpikir kritis. Pada dasarnya, melalui proyek yang berpotensi menghasilkan hasil, model pembelajaran ini meningkatkan keterampilan pemecahan masalah.

DAFTAR PUSTAKA

- Asrori, Mohammad. "Pengertian, Tujuan Dan Ruang Lingkup Strategi Pembelajaran." *Madrasah: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* 5, no. 2 (2013): 26.
- Badar, Nisma, and Arniati Bakri. "Strategi Pembelajaran Dengan Model Pendekatan Pada Peserta Didik Sekolah Menengah Pertama Agar Tercapainya Tujuan Pendidikan." *JBES: Journal of Biology Education and Science* 2, no. 2 (2022): 12.
- Christian, Yosafat Anton. "Meta Analisis Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Kreativitas Dan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 4 (2021): 2271–2278.
- Fathurrahman, Pupuh. "Strategi Pembelajaran." Bandung: Insan Media (2007).
- Ilmudinulloh, Rafiud. "Model Pembelajaran Berbasis Proyek Untuk Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa." *Jurnal Riset Jurnalistik Dan Media Digital* (2022).
- Nikolaos, N., Arifianto, Y. A., & Triposa, R. (2024). Strategi Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar. *ELEOS: Jurnal Teologi dan Pendidikan Agama Kristen*, 3(2), 142-153.
- Qondias, D., Dhoka, F. A., Mawa, H. A., Weo, M. S., & Lawe, Y. U. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD Flobamorata*, 1(3), 169-178.
- Sugihartono, dkk. 2007. Psikologi pendidikan. Yogyakarta: UNY Press.
- Torang, S. (2013). Organisasi & manajemen; perilaku, struktur, budaya & perubahan organisasi
- Wahyuni, Santi. "Manajemen Pembelajaran Berbasis Proyek Untuk Melek Literasi." *Jurnal Isema: Islamic Educational Management* 5, no. 1 (2020): 41–54.