

## **Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswadi Sekolah Penggerak Smp Al Azhar Syifa Budi Cibinong-Bogor**

**EE. Junaedi Sastradiharja,<sup>1</sup> Fina Febriani<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup>Institut PTIQ Jakarta  
*edyjs1706@ptiq.ac.id, finaummivira@gmail.com*

### **ABSTRACT**

*In the era of the industrial revolution 4.0 and welcoming the 21st century, the school has to prepare the students' competency such as communication, collaboration, critical thinking, problem solving, and creativity and innovation. In this era, human life underwent a fundamental change. This is different from the order of life in the previous century in order to win the competition which was very tight and sharp. One of the strategies to increase students' creativity to survive in this era of global competition, junior high school of Al-Azhar Syifa Budi Cibinong-Bogor applies (*Project Based Learning*) as a learning model. Creative students will certainly bring up a lot of ideas and creativity in dealing with their life's difficulties. The aims of this study is to find the improvement of students' creativity through *Project Based Learning*. The method of this study is survey method through interview and observation on data source such as teacher and students. The Analysis data uses qualitative descriptive analysis. To sum up, this study is about (*Project Based Learning*) which could increase students' creativity with students' curiosity, initiative, imagination, confident, having creativity and innovation, broad interest, and responsibility, free in thought, confidence to succeed.*

**Keywords:** *Project-Based Learning, Creativity And Activator School*

### **ABSTRAK**

Di era revolusi industri 4.0 dan menyongsong abad 21, sekolah perlu mempersiapkan siswa yang memiliki kompetensi *communication* (komunikasi), *collaboration* (kerja sama), *critical thinking* and *problem solving* (berpikir kritis dan pemecahan masalah), dan *creativity and innovation* (daya cipta dan inovasi). Pada Era ini kehidupan manusia mengalami perubahan yang fundamental berbeda dengan tata kehidupan pada abad sebelumnya dalam rangka memenagkan persaingan yang terasa sangat ketat dan tajam. Salah satu strategi untuk meningkatkan kreativitas siswanya agar bisa *survive* di era pesaingan global ini, Sekolah Penggerak SMP Al Azhar Syifa Budi Cibinong-Bogor menerapkan model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*). Siswa kreatif tentu akan melahirkan banyak ide dan daya cipta dalam menghadapi kesulitan hidupnya. Penelitian ini bertujuan untuk menemukan cara meningkatkan kreativitas siswa melalui penerapan model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*). Metode penelitian yang dipergunakan adalah metode survai melalui wawancara, observasi kepada sumber data yaitu guru dan siswa dan analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif. Kesimpulan penelitian adalah model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) dapat meningkatkan kreativitas siswa dengan indikator siswa memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, berinisiatif, imajinatif, percaya diri, memiliki daya cipta dan inovasi, minat yang luas, berani, bertanggung jawab, bebas dalam berpikir, keyakina untuk berhasil.

**Kata Kunci:** *Based-Learning, Kreativitas Dan Sekolah Penggerak*

## A. PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dari masa kemasa berlangsung begitu cepat, seiring dengan tuntutan kebutuhan dan perubahan perilaku manusia. Perubahan perilaku manusia dalam memenuhi kebutuhan hidupnya yang semakin agresif dan cepat telah mendorong pengembangan kreatifitas dan inovasi proses berpikir untuk melahirkan teknologi baru yang menggabungkan teknologi otomatisasi dengan teknologi *cyber*.

Indonesia saat ini sedang berada di era revolusi industri 4.0 atau fase keempat berperan dalam memunculkan fenomena digitalisasi dan otomatisasi perpaduan internet dengan manufaktur, (Ferdinand Eskol Tiar Sirait, 2022:133) yang disebut abad revolusi digital, ditandai adanya perpaduan teknologi dan mengaburkan garis ruang fisik, digital, serta biologis. Pada era revolusi industri 4.0 ini akan semakin sedikit manusia melakukan kegiatan secara fisik, karena semua kegiatan manusia bertransformasi dari manual menuju digital. Revolusi industri akan mengubah sistem perekonomian, pekerjaan dan bahkan gaya hidup masyarakat itu sendiri.

Hakikat revolusi industri 4.0, merupakan penggabungan teknologi fisik dan digital melalui analitik, kecerdasan buatan, teknologi kognitif, dan *Internet of Things* (IoT) untuk menciptakan aplikasi teknologi digital yang saling terkait dan mampu membantu memenuhi kebutuhan manusia secara lebih tepat dan akurat. Dengan kondisi seperti ini, maka mau tidak mau sekolah sebagai sebuah lembaga pendidikan harusnya terus belajar dan beradaptasi dengan kemajuan dunia walaupun tetap mempertahankan keunggulan dan ciri khasnya (Maya Yunus dan Margono Mitrohardjono, 2020:130).

Fungsi sekolah penggerak dalam menghadapi revolusi industri 4.0 dan menyongsong abad 21, antara lain melakukan pergerakan transformasi pendidikan dan perubahan cara belajar, pola berpikir dan cara bertindak para siswa yang lebih kreatif dan melakukan inovasi-inovasi pembelajaran guna membekali para siswa dengan keterampilan abad 21 yaitu *communication* (komunikasi), *collaboration* (kerja sama), *critical thinking and problem solving* (berpikir kritis dan pemecahan masalah), dan *creativity and innovation* (daya cipta dan inovasi) yang dikenal dengan istilah 4C (Muhadjir Effendi dalam Fersita Felicia Facette, 2018), agar siswa mampu menghadapi tantangan masa depan.

Kreativitas sebagai keterampilan abad 21 sebenarnya ada pada setiap orang dalam kadar pengembangan yang berbeda-beda, sehingga keterampilan berkreasi seperti memunculkan suatu ide yang unik, rasa percaya diri, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, berinisiatif,

imajinatif, memiliki daya cipta dan inovasi, minat yang luas, berani bertanggung jawab, tidak dapat dipaksakan. Kreativitas merupakan suatu ide atau pikiran manusia yang bersifat inovatif, kreatif, berdaya guna, serta dapat dimengerti oleh banyak orang, sehingga dapat membentuk kreativitas yang baru (Didi Pianda dan Rahmiati, 2020:96). Kemampuan kreativitas ditandai dengan empat aspek kreativitas: kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan elaborasi (*elaboration*) (Fajri, et al, 2020; Nuryati, 2019).

Pengembangan kreativitas siswa di sekolah menjadi sebuah keniscayaan, karena siswa yang kreatiflah yang akan dapat menyelesaikan berbagai permasalahan yang dihadapi dalam kehidupannya dengan berbagai alternatif penyelesaian yang tepat dan akurat. Menurut Beetlestone (2011, 2) kreativitas dapat membantu seseorang dalam menjelaskan dan menggambarkan konsep-konsep abstrak dengan melibatkan *skill-skill* atau keterampilan yang meliputi rasa keingintahuan dan antusiasme, kemampuan menemukan dan kemampuan eksplorasi. Keterampilan tersebut pada dasarnya merupakan karakteristik siswa, yang diharapkan mampu memahami konsep-konsep abstrak dan menyesuaikan dengan kemampuan dirinya dalam memahami hal-hal abstrak yang sedang dipelajari.

Untuk mendukung pengembangan kreativitas siswa, guru perlu mengusahakan sebuah metode atau model pembelajaran yang dapat menumbuhkan jiwa kreatif dan inovatif agar siswa mampu *sustainable* dalam menggagas berbagai ide positif dan bermanfaat bagi hidupnya. Metode pembelajaran adalah isi dari model pembelajaran yang merupakan bentuk pembelajaran tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru (Kokom Komalasari, 2013,57). Metode perlu diserasikan dengan gaya mengajar guru, karena gaya mengajar yang tepat merupakan kunci dari proses belajar yang efektif. (Kharis Sulaiman Hasri, 2021,1).

Banyak model pembelajaran yang dapat diterapkan guru untuk menumbuhkembangkan jiwa kreativitas pada diri siswa, terutama dalam menciptakan dan membuat suatu produk ataupun karya. Salah satu model pembelajaran yang dipercaya dapat menumbuhkan kreativitas dan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam merancang dan membuat sebuah proyek adalah Pembelajaran berbasis proyek atau *Project Based Learning* (PjBL) yaitu model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada guru untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek (Meda Wena, 2015, 14).

Kerja proyek merupakan kegiatan yang sangat menantang dan dapat menuntun siswa dalam merancang, memecahkan masalah, membuat keputusan sekaligus melakukan kegiatan investigasi. Kerja proyek memuat tugas-tugas yang kompleks berdasarkan kepada pertanyaan dan permasalahan yang sangat menantang, dan menuntut siswa untuk merancang, memecahkan masalah, membuat keputusan, melakukan kegiatan investigasi, serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja secara mandiri (Badriah, 2022, 465-466).

Pembelajaran berbasis proyek atau *Project Based Learning* (PjBL) dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja secara kreatif dan mandiri, mampu mendorong siswa dalam menerapkan pengetahuan dan keterampilan serta memberikan kesempatan untuk memperluas pengetahuan melalui pemecahan masalah dan investigasi yang kreatif dan inovatif.

Pembelajaran berbasis proyek atau *project based learning* seringkali disebut dengan metode pengajaran yang menggunakan persoalan masalah dalam sistemnya dengan tujuan mempermudah siswa dalam proses pemahaman serta penyerapan teori yang diberikan dengan menggunakan pendekatan kontekstual serta menumbuhkan keahlian siswa dalam berpikir kritis (Putri Dewi Anggraini dan Siti Sri Wulandari, 2021: 294). Oleh karena itu, pembelajaran berbasis proyek atau *Project Based Learning* (PjBL) oleh sekolah penggerak SMP Al-Azhar Syifa Budi Cibinong dijadikan menjadi salah satu model pembelajaran untuk dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran. Peningkatan kreativitas ini terutama dalam hal menuangkan ide pada sebuah produk berupa karya proyek yang merupakan hasil proses pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menemukan tentang apakah pembelajaran berbasis proyek atau *Project Based Learning* (PjBL) dapat meningkatkan kreativitas siswa di sekolah penggerak SMP Al Azhar Syifa Budi Cibinong Kabupaten Bogor?. Apakah ada dampaknya juga terhadap peningkatan hasil belajar siswa?

## **B. TINJAUAN PUSTAKA**

### **1. Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*)**

Goodman dan Stivers dalam Ambiyar dkk (2020:127) mendefinisikan *Project Based Learning* (PBL) merupakan pendekatan pengajaran yang dibangun di atas kegiatan pembelajaran dan tugas nyata yang memberikan tantangan bagi siswa yang terkait dengan kehidupan sehari-hari untuk dipecahkan secara berkelompok. Pengalaman belajar siswa

maupun konsep dibangun berdasarkan produk yang dihasilkan dari proses pembelajaran berbasis proyek. Sedangkan menurut Triani Lailatunnahar (2021:186) pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) merupakan model pembelajaran yang berpusat pada siswa untuk melakukan suatu investigasi yang mendalam terhadap suatu topik. Siswa secara konstruktif melakukan pendalaman pembelajaran dengan pendekatan berbasis riset terhadap permasalahan dan pertanyaan yang berbobot, nyata, dan relevan.

Model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) adalah model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada pendidik untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek. Kerja proyek merupakan suatu bentuk kerja yang memuat tugas- tugas kompleks berdasarkan kepada pertanyaan dan permasalahan yang sangat menantang dan menuntun siswa untuk merancang, memecahkan masalah, membuat keputusan, melakukan kegiatan investigasi, serta memberikan kesempatan siswa untuk bekerja secara mandiri (Made Wena, 2015:14).

Terdapat keterkaitan antara *problem based learning* (PBL) dan *inquiry based learning* (IBL) dalam PjBL. PBL berfokus pada *solving real-world*, dan pembelajaran *inquiry* berfokus pada *problem-solving skills*, sedangkan PjBl berfokus pada penciptaan proyek atau produk dalam membangun konsep. Pembelajaran berbasis proyek (PjBL) dan Pembelajaran berbasis masalah (PBL) keduanya merupakan pembelajaran yang berpusat pada siswa, guru sebagai fasilitator, dan siswa bekerja dalam kelompok. Selain persamaan terdapat pula perbedaan antara PBL dan PjBL, (Mills & Treagust, 2013: 8) mengungkapkan perbedaan PjBL dan PBL adalah:

- a. Proyek yang dikerjakan siswa relatif membutuhkan waktu yang lama untuk selesai dibanding pelaksanaan PBL.
- b. PjBL menekankan pada *application* pengetahuan, sedangkan pada PBL siswa ditekankan untuk *acquisition* pengetahuan.
- c. PjBL biasanya memadukan beberapa disiplin ilmu (mata pelajaran), sedangkan PBL lebih sering pada satu mata pelajaran atau bisa juga beberapa disiplin ilmu.
- d. Manajemen waktu dan pengelolaan dalam mendapatkan sumber informasi pada PjBL jauh lebih penting dibanding pada PBL.
- e. *Self-direction* pada PjBL pun lebih menonjol dibanding pada PBL.

Dalam *project based learning*, proyek dilakukan secara kolaboratif dan inovatif, unik, yang berfokus pada pemecahan masalah dan berhubungan dengan kehidupan siswa serta kebutuhan masyarakat atau industri lokal. *Project based learning* bertujuan untuk

mendorong siswa lebih aktif untuk menggali berbagai informasi dan mengembangkan pengetahuan serta menghubungkan dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu, *project based learning* juga bertujuan mengembangkan potensi siswa yang amat besar untuk membuat pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna, serta memfasilitasi siswa untuk berinvestigasi, memecahkan masalah, bersifat *student-centered*, dan menghasilkan produk nyata berupa hasil proyek (Wibowo dkk, 2015:49-58). Siswa akan masuk ke dalam sebuah kompetensi bersama kelompoknya, dan masing-masing kelompok bersaing untuk menjadi yang paling unggul diantara yang lain.

*Project Based Learning* merupakan model pembelajaran yang menuntut siswa menguasai konsep pembelajaran dengan melibatkannya dalam pemecahan masalah berupa proyek nyata. Karakteristik *Project Based Learning* (PjBL) adalah: 1) guru hanya sebagai fasilitator dan mengevaluasi produk hasil kerja; 2) menggunakan proyek sebagai media pembelajaran; 3) menggunakan masalah yang ada pada kehidupan sehari-hari siswa sebagai langkah awal pembelajaran; 4) menekankan pembelajaran kontekstual; 5) menciptakan suatu produk sederhana sebagai hasil pembelajaran proyek (Niken Bakti Utami dkk, 2019: 541-552). Senada dengan itu, Natty dkk, (2019: 1082-1092) menyatakan bahwa karakteristik model *Project Based Learning* (PjBL) yaitu: 1) siswa dihadapkan pada permasalahan yang terkait dengan kehidupan sehari-hari siswa; 2) diberikan suatu proyek yang berkaitan dengan materi; 3) siswa diminta untuk memecahkan suatu masalah secara mandiri; 4) membuat suatu proyek atau kegiatan berdasarkan permasalahan; 5) siswa dilatih untuk bekerja secara individu atau kelompok untuk menghasilkan suatu produk

Implementasi model pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) harus dapat mendorong siswa lebih aktif dalam pembelajaran, oleh karena itu, *project based learning* dilaksanakan dengan langkah-langkah: (1) penentuan proyek, (2) perancangan langkah-langkah penyelesaian proyek, (3) penyusunan jadwal pelaksanaan proyek, (4) penyelesaian proyek dengan fasilitasi dan monitoring guru, (5) penyusunan laporan dan presentasi hasil proyek, (6) evaluasi proses dari hasil proyek (Swastantika Kumala Devi, 2019:2 dan Lilis Setiawan dkk (2021:1.881)). Penekanan pendekatan *project based learning* terletak pada aktivitas siswa untuk memecahkan masalah dengan menerapkan keterampilan meneliti, menganalisis, membuat sampai dengan mempresentasikan produk pembelajaran berdasarkan pengalaman nyata.

Berdasarkan langkah langkah *Project Based Learning* seperti telah diungkapkan di atas, peneliti mensintesa bahwa *Project Based Learning* merupakan model pembelajaran

yang dimulai dari menemukan masalah, merumuskan pemecahan masalah melalui kegiatan proyek, menemukan alternatif pemecahan yang terbaik, mempublikasikan untuk mendapatkan masukan dan terakhir mengevaluasi.

## **2. Peningkatan Kreativitas Siswa.**

Kreativitas merupakan kemampuan untuk memikirkan ide-ide yang baru sehingga dapat melahirkan solusi dalam memecahkan masalah yang dihadapi (Didi Pianda dan Rahmiati, 2020:96). Kreativitas merupakan suatu ide atau pikiran manusia yang bersifat inovatif, kreatif, berdaya guna, serta dapat dimengerti oleh banyak orang, sehingga dapat membentuk kreativitas yang baru. kemampuan kreativitas ditandai dengan empat aspek kreativitas: kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan elaborasi (*elaboration*) (Fajri, et al, 2020; Nuryati, 2019).

Faktor-faktor yang dapat mendukung perkembangan kreativitas siswa menurut Munandar dalam Yusuf Ahmad dan Indah Mawarni (2021:228-229) adalah sebagai berikut: (1) menghargai pendapat anak dan mendorong untuk mengungkapkannya; (2) memberi waktu kepada anak untuk berpikir, merenung, dan berkhayal; (3) membiarkan anak mengambil keputusan sendiri; (4) mendorong kesulitan anak untuk menjajaki dan mempertanyakan banyak hal; (5) menyakinkan anak bahwa orang tua menghargai apa yang ingin dicoba dilakukan dan apa yang dihasilkan; (6) menunjang dan mendorong kegiatan anak; (7) menikmati keberadaannya bersama anak; (8) memberi pujian yang sungguh kepada anak; (9) mendorong kemandirian anak dalam bekerja; dan (10) melatih hubungan kerja sama yang baik dengan anak.

Sedangkan faktor-faktor yang menghambat berkembangnya kreativitas menurut Munandar (2012) mengemukakan bahwa faktor-faktor yang tidak menunjang pengembangan kreativitas anak adalah sebagai berikut: (1) mengatakan kepada anak bahwa ia akan dihukum jika berbuat salah; (2) tidak memperbolehkan anak menjadi marah terhadap orang tuanya; (3) tidak memperbolehkan anak mempertanyakan terhadap keputusan orang tua; (4) anak tidak boleh berisik; (5) orang tua ketat mengawasi anak; (6) orang tua memberi saran-saran spesifik tentang penyelesaian tugas; (7) orang tua kritis kepada anak dan menolak gagasan anak; (8) orang tua tidak sabar pada anak; (9) orang tua dan anak adu kekuasaan; (10) orang tua tidak memperbolehkan anak bermain dengan anak keluarga yang mempunyai pandangan dan nilai yang berbeda; dan (11) orang tua menekan dan memaksa anak untuk menyelesaikan tugas.

Guru memiliki peran sangat strategis dalam peningkatan kreativitas siswa di sekolah. Guru sebagai pengembang pembelajaran yaitu menentukan pendekatan, model, dan metode yang akan dipakai dalam pembelajaran tentu harus mempertimbangkan model-model pembelajaran yang akan dipergunakan di kelas agar dapat memberikan penguatan terhadap peningkatan kreativitas siswanya. Guru harus mempunyai strategi khusus dalam meningkatkan kreativitas siswa, yaitu dengan mempertimbangkan pendekatan pembelajaran yang dapat memperbaiki kualitas belajar siswa dan kemampuan berpikir kreatif (Arifatun Ni'mah<sup>1</sup> dan Sukartono, 2022:174). Guru harus mampu menguasai dan mengembangkan materi pembelajaran, merencanakan, menghubungkan pelajaran sehari-hari, mengontrol, dan mengevaluasi kegiatan pembelajaran (Akmal Hawi, 2014:12).

Guru sebagai pembimbing, dapat mengarahkan siswa di dalam proses belajar siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Guru adalah pendidik yang menjadi kokoh, panutan dan indentifikasi bagi anak didik dan lingkungan pada umumnya (Hamjah & Nina, Lamatenggo, 2016:25). Guru sebagai pendidik adalah seseorang yang memberikan ilmu secara luas dan mempunyai peran penting dalam mendukung dan memotivasi siswa (Muhammad Kristiawan dan Nur Rakhmat, 2022). Guru sebagai motivator, memberikan kata-kata motivasi agar siswa selalu bersemangat dalam kegiatan belajar.

### **C. METODE PENELITIAN**

Metode Penelitian adalah cara yang digunakan oleh peneliti untuk memperoleh informasi atau data-data dengan langkah-langkah tertentu yang dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah. Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu (Sugiyono, 2013:2). Cara ilmiah maksudnya langkah-langkah penelitian didasari dengan ilmu pengetahuan yang diakui dan difahami oleh para ahli dengan ciri-cirinya yaitu rasional, empiris, dan sistimatis. Rasional berarti kegiatan penelitian itu dilakukan dengan cara-cara yang masuk akal sehingga terjangkau oleh penalaran manusia. Empiris berarti cara-cara yang dilakukan dapat diketahui dan diamati oleh indera manusia. Sistimatis artinya proses yang digunakan dalam penelitian menggunakan langkah-langkah yang bersifat logis (Hardani *at al* :2020:243)

Metode dalam penelitian ini menggunakan *metode survey*, dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara (*interview*) dan observasi terhadap sumber data (Sugiyono, 2013:2). Sedangkan subjek penelitian yang dijadikan sumber data adalah guru dan siswa kelas 8 sekolah penggerak SMP Al-Azhar Syifa Budi Cibinong. Teknik pengolahan data



menggunakan empat tahapan yakni: 1) Pengumpulan data; dilakukan secara sistematis dan mendalam melalui wawancara dengan nara sumber yaitu guru dan observasi atau pengamatan kepada siswa kelas VIII sekolah penggerak SMP Al-Azhar Syifa Budi Cibinong. Setelah itu, dilanjutkan dengan *Focus group discussion* (FGD) bersama beberapa responden mengenai topik penelitian untuk mengetahui pandangan atau pemahaman responden mewakili populasi penelitian dan dilanjutkan dengan teknik dokumentasi yaitu mengkaji dokumen-dokumen terkait penelitian. 2) Reduksi data; difokuskan pada proses pemilihan, penyederhanaan, abstraksi dan transformasi data mentah yang dihasilkan dari proses pengumpulan data yang nantinya akan disesuaikan dengan kebutuhan dan tujuan penelitian. 3) Penyajian data; dapat diartikan sebagai sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Sebuah penelitian kualitatif penyajian data dapat dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan atau *flowchart* dan sejenisnya. 4) Asumsi dasar dan kesimpulan awal yang dikemukakan dimuka masih bersifat sementara, dan akan berubah selama proses pengumpulan data masih terus berlangsung. Akan tetapi, apabila kesimpulan tersebut didukung oleh bukti-bukti (data) yang valid dan konsisten yang peneliti temukan di lapangan, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel.

#### D. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

##### 1. Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa

Berdasarkan hasil penelitian terhadap guru dan siswa kelas VIII sekolah penggerak SMP Al-Azhar Syifa Budi Cibinong, melalui wawancara dan observasi atau pengamatan dan studi dokumentasi, diperoleh temuan bahwa model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) dapat meningkatkan kreativitas siswa, dengan indikator: siswa memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, berinisiatif, imajinatif, percaya diri, memiliki daya cipta dan inovasi, minat yang luas, berani, bertanggung jawab, bebas dalam berpikir, keyakinan untuk berhasil. Adapun data peningkatan kreativitas siswa berdasarkan indikatornya adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.1.1**  
**Prosentasi Peningkatan Kreativitas Siswa Berdasarkan Indikatornya**

No.	Indikator Kreativitas	Jumlah Siswa Kelas VIII.1-VIII.5	Jml. Siswa Meningkat	Prosentase
-----	-----------------------	----------------------------------	----------------------	------------

1	Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi	128	128	100,0%
2	Berinisiatif	128	122	95,3%
3	Imajinatif	128	115	89,8%
4	Percaya Diri	128	125	97,7%
5	Memiliki daya cipta/karya	128	120	93,8%
6	Inovatif	128	116	90,1%
7	Minat yang luas	128	123	96,1%
7	Berani mengambil resiko	128	119	93,0%
8	Bertanggung Jawab	128	126	98,4%
9	Bebas dalam berpikir	128	122	95,3%
10	Keyakinan berhasil	128	128	100,0%

Berdasarkan data di atas, dari jumlah siswa kelas VIII sekolah penggerak SMP Al-Azhar Syifa Budi Cibinong yaitu 128 siswa, hampir pada semua indikator kreativitas jumlah siswa yang meningkat kreativitasnya rata-rata di atas 90%, kecuali pada indikator imajinatif hanya 89,8. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) dapat meningkatkan kreativitas siswa. Kreativitas siswa juga rendah karena sistem belajar yang sangat pasif dan berfokus pada penjelasan guru tanpa ada praktikum yang bisa menarik minat bagi siswa untuk mengikuti proses pembelajaran (Mulia Sinta, 2022:25).

Model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) merupakan model pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif baik secara pribadi maupun kelompok dalam mencapai tujuan pembelajaran dengan menghasilkan produk atau karya yang nyata. Dengan menggunakan *Project Based Learning*, pembelajaran tidak semata-mata menghafal konsep dan guru sebagai satu-satunya sumber informasi, melainkan akan membawa peserta didik untuk berpartisipasi aktif, karena peserta didik akan diminta melakukan berbagai tugas, seperti bekerja kelompok, berinteraksi dengan teman, mengajukan pendapat selama pembelajaran (Nadia Ulfa Dinda dan Elfia Sukma, 2021:45). Ini berarti guru bukan satu-satunya yang memberikan informasi karena siswa akan mencari informasi yang beragam dan terlibat dalam berbagai kegiatan yang beragam pula. Penelitian serupa yang menyimpulkan bahwa kreativitas siswa rendah, karena siswa hanya cenderung mengikuti pembelajaran dan kurangnya penyaluran ide siswa dalam pembelajaran (Ahmad Syarif Rifai, dkk. 2021:123-124), maka dari itu siswa memerlukan model pembelajaran aplikatif serta inovatif seperti pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) sehingga siswa dapat mengembangkan kreativitas dan agar siswa dapat secara optimal menahami materi pembelajaran.

## 2. Dampaknya Peningkatan Kreativitas Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan hasil analisis terhadap peningkatan kreativitas siswa Kelas VIII sekolah penggerak SMP Al-Azhar Syifa Budi Cibinong dan dampaknya terhadap hasil belajar, maka diperoleh temuan bahwa peningkatan kreatifitas siswa dapat meningkatkan hasil belajarnya. Hal ini seperti terlihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 4.2.1 Peningkatan Hasil Belajar**

Kelas	KKM	Rata-Rata Nilai Semua Mapel	Keterangan
VIII.1	70	81,23	Setelah menggunakan model pembelajaran <i>project based learning</i> kreativitas siswa meningkat dan berdampak terhadap peningkatan hasil belajarnya semua mapel rata-ratanya jauh di atas KKM
VIII.2	70	82,05	
VIII.3	70	80,91	
VIII.4 (Kelas Unggulan)	80	86,21	
VIII.5 (Kelas Unggulan)	80	88,72	

Kreativitas siswa dapat membangkitkan dan mengembangkan cara belajar dan siswa menyelesaikan berbagai masalah belajar secara kreatif, inovatif dan imajinatif. Siswa jadi lebih mandiri dan bertanggung jawab atas tugas-tugas yang diberikan guru. Dengan demikian, model pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) yang dilakukan guru dapat meningkatkan kreativitas siswa dan berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Kreativitas yang baik dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Haris Mahmud dkk., 2022:779). Kreativitas adalah cara memvisualisasikan, menghasilkan dan menemukan ide-ide baru atau konsep baru yang mempunyai manfaat untuk orang lain. Indikator dari kreativitas adalah, ide-ide baru, konsep baru, menemukan sesuatu yang baru, dan menghasilkan sesuatu yang baru. Jika siswa kreatif maka sangat berpengaruh pada hasil belajarnya. Hasil belajar sangat memerlukan optimalisasi peran guru dalam meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran di kelas.

Seorang guru dalam proses belajar mengajar bukanlah sekedar menyampaikan materi, tetapi juga harus berupaya agar materi pembelajaran yang disampaikan dapat mendorong kreativitas siswa di kelas. Sehingga dengan kreativitas siswa yang tinggi siswa akan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan akan memiliki kebebasan dalam berpikir kritis, sehingga mampu menyelesaikan masalah-masalah secara mandiri.

## E. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan sebagaimana telah diungkapkan di atas, maka penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

*Pertama*, model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) merupakan model pembelajaran yang wajib dipergunakan oleh semua guru di sekolah penggerak SMP Al-Azhar Syifa Budi Cibinong dengan mengimplementasikan kurikulum merdeka. *Kedua*, model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) dapat meningkatkan kreativitas siswa dengan indikator: siswa memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, berinisiatif, imajinatif, percaya diri, memiliki daya cipta dan inovasi, minat yang luas, berani, bertanggung jawab, bebas dalam berpikir, keyakina untuk berhasil. *Ketiga*, peningkatan kreatifitas siswa berdampak terhadap peningkatan hasil belajarnya pada semua mata pelajaran di sekolah penggerak SMP Al-Azhar Syifa Budi Cibinong Kabupaten Bogor.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ambiyar dkk. (2020). Penerapan Model *Project Based Learning* Dalam Mata Diklat Gambar Sketsa. *Jurnal Kependidikan*, 4(1).
- Anggraini, Putri Dewi dan Siti Sri Wulandari. (2021). Analisis Penggunaan Model Pembelajaran *Project Based Learning* Dalam Peningkatan Keaktifan Siswa, *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2).
- Badriah. (2022). Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Pada Materi Elastisitas Dan Hukum Hooke di SMA Negeri 1 Syamtalira Bayu, Aceh Utara. *Jurnal Dedikasi Pendidikan*, 6(2): 463-472
- Beetlestone, Florence. (2011). *Creative Learning*. Bandung: Nusa Media.
- Didi Pianda dan Rahmiati. (2020). Peningkatan Kreativitas Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Dengan Google Classroom Sebagai Kelas Digital Berbantuan Aplikasi Geogebra. *Al Khawarizmi: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika*, 4(2).
- Dinda, Nadia Ulfa dan Elfia Sukma. (2021). Analisis Langkah-Langkah Model *Project Based Learning* (PjBL) Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar Menurut Pandangan Para Ahli. *Journal of Basic Education Studies*, 4(2).
- Facette, Fersita Felicia. (2018). *Hadapi Revolusi Industri 4.0, Kemendikbud Buat Lima Kompetensi*. Jakarta: Jawa Pos.
- Fajri, I., Ar, K., Prajana, A., Yusran, & Sanusi. (2020). Peningkatan Keterampilan 4C Melalui Model Pembelajaran Berbasis Portofolio. *Jurnal Dedikasi Pendidikan*, 4(2): 371–380.
- Hardani *at al.* (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu.

- Hamjah, B.Uno & Nina,Lamatenggo. (2016). *Tugas Guru Dalam Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hawi, Akmal. (2014). *Kompetensi Guru Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Rajawali Press
- Kharis Sulaiman Hasri. (2021). Analisis Gaya Mengajar Guru Dalam Proses Pembelajaran Al-Quran dan Hadist di MAN 1 Kendari. *Jurnal Kependidikan*, 13(1).
- Kristiawan, Muhammad dan Nur Rakhmat. (2022). *Jurnal Peningkatan Profesionalisme Guru Melalui Inovasi Pembelajaran*, 3(2).
- Komalasari, Kokom. 2013. *Pembelajaran Kontekstul: Konsep dan Aplikasi*. Bandung : PT Refika Adiatama.
- Lailatunnahar, Triani. (2021). Penerapan Metode Pembelajaran *Project Based Learning* Guna Meningkatkan Hasil Belajar IPA di Masa Pandemi Covid 19 Pada Siswa Kelas VII.1 di SMP Negeri Binaan Khusus Kota Dumai. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1).
- Mahmud, Haris, dkk. (2022). Pengaruh Kreativitas Guru Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar di Kota Gorontalo. *AKSARA: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 08(2).
- Maya Yunus dan Margono Mitrohardjono. (2020). Pengembangan Tehnologi Di Era Industri 4.0 Dalam Pengelolaan Pendidikan Sekolah Dasar Islam Plus Baitul Maal. *Jurnal Tahdzibi: Manajemen Pendidikan Islam*, 3(2).
- Mills, J.E. & Treagust, D.F. (2013). Engineering Education – Is Problem-based Or Project-Based Learning the Answer. *Australian Journal of Engineering Education Online Publication*.
- Mulia, Sinta, dkk. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Materi Hukum Gravitasi Newton di MAS Jabal Nur. *Jurnal Phi: Jurnal Pendidikan Fisika dan Fisika Terapan*, 3(3).
- Ni'mah, Arifatun dan Sukartono. (2022). Upaya Guru dalam Meningkatkan Kreativitas Berpikir Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 6(2).
- Sirait, Ferdinand Eskol Tiar. (2022). Dampak Revolusi Industri 4.0 pada Industri Teknologi Komunikasi di Indonesia: Peluang dan Tantangan. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Sains dan Humaniora*, 6(1).
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R & D*, Cetakan Ke-19 Bandung: CV Alfabeta
- The George Lucas Educational Foundation. *Edutopia Modules*. Diakses 6 Juni 2022, dari Instructional Module Project Based Learning: The George Lucas Educational Foundation. <http://www.edutopia.org/modules/PBL/whatpbl.php>.
- Rais, Muh. (2013). *Project-Based Learning: Inovasi Pembelajaran yang Berorientasi Soft Skills*. Makassar: UNM
- Rifai, Ahmad Syarif, dkk. (2021). Penerapan Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Pokok Termokimia Kelas Xi Iis Sma Negeri 5 Surakarta. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 10(2).
- Wena, Meda. (2015). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporar*. Jakarta: Bumi Aksara Grant.

Wibowo, Y., Sutarsih, S. Suratsih, & Widowati, A. (2015). Peningkatkan Kemampuan Mahasiswa dalam Merancang Kurikulum Melalui Penerapan Project Based Learning. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains*, 3 No.