

PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK TERHADAP KREATIVITAS DAN PEMAHAMAN SISWA SD MUHAMMADIYAH PURWOREJO

¹⁾Restu Indriajati , ²⁾Nur Ngazizah

¹⁾Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

²⁾Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP

Universitas Muhammadiyah Purworejo

E-mail : restuindri99@gmail.com

nur.ngazizah@yahoo.com

Abstrak

Penelitian ini dilaksanakan untuk studi penelitian pendahuluan mengenai kreativitas dan pemahaman siswa SD Muhammadiyah Purworejo pada kelas II dalam pembelajaran tematik tema 1 sub tema 3 tentang hidup rukun di tempat bermain. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas II SD Muhammadiyah Purworejo Tahun Pelajaran 2018/2019 dengan jumlah 36 siswa hasil dari penelitian bertujuan untuk menganalisis pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek yaitu pembuatan kartu bilangan pada pembelajaran Tematik terhadap kreativitas dan pemahaman siswa yang diharapkan agar siswa aktif untuk melakukan serta menciptakan bilangan sendiri dari hasil pembuatan kartu bilangan kemudian membandingkan kedua bilangan yang diperoleh. Pengumpulan data menggunakan lembar observasi kreativitas siswa dan lembar kerja siswa. Analisis data dibagi menjadi 4 yaitu pengkodean, tabulasi data, analisis data kualitatif, membuat interpretasi dan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek terhadap kreativitas dan pemahaman siswa SD Muhammadiyah Purworejo memiliki persentase 88 % untuk kreativitas siswa dengan kategori sangat baik dan pemahaman siswa memiliki persentase 91 % dengan kategori sangat baik.

Kata kunci : pembelajaran berbasis proyek, kreativitas, pemahaman

PENDAHULUAN

Berdasarkan Undang - Undang Nomor 20 Tahun 2003 [5] tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pada Kurikulum 2013 berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 proses Pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa. Berdasarkan hal tersebut maka pembelajaran pada Kurikulum 2013 harus melibatkan siswa dalam mencapai kompetensi yang ingin dicapai pada setiap pembelajaran serta siswa dituntut aktif dan juga kreatif pada setiap pembelajaran yang diajarkan oleh guru sebagai fasilitator, oleh sebab itu penelitian pendahuluan ini dilaksanakan untuk memberikan pengalaman langsung kepada siswa dalam melakukan pembelajaran berbasis proyek.

Pembelajaran berbasis proyek adalah pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung dengan membuat suatu proyek sebagai media pembelajaran. Pada pembelajaran berbasis proyek siswa dituntut untuk melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis dan informasi untuk menghasilkan berbagai macam bentuk hasil dalam proses pembelajaran [6]. Langkah-langkah pembelajaran berbasis proyek diacu dan diadaptasi dari Mergendoller, et al dalam Pratama (2016), yang meliputi: (1) perencanaan proyek (*project planning*), (2) pelaksanaan proyek (*project launch*), (3) penyelidikan terbimbing dan pembuatan produk (*guided inquiry and product creation*), dan (4) kesimpulan proyek (*Project Conclusion*). Berdasarkan penelitian yang dilakukan Pratama (2016) bahwa pembelajaran berbasis proyek mampu meningkatkan kemampuan siswa dan menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dan berkualitas bagi siswa.

Sani (2014:173) dalam Rodliyatin : 2017 mengemukakan beberapa karakteristik pembelajaran berbasis proyek yaitu (1) fokus pada permasalahan untuk penguasaan konsep penting dalam pembelajaran; (2) pembuatan proyek melibatkan siswa dalam melakukan investigasi konstruktif; (3) proyek harus realistik; dan (4) proyek direncanakan oleh siswa. Pembelajaran berbasis proyek memiliki keuntungan : (1) mengutamakan keaktifan dan keterlibatan siswa, (2) menghasilkan suatu produk yang dapat ditampilkan dan dipresentasikan, (3) memahami konsep pada pembelajaran secara langsung [9].

Pembelajaran berbasis proyek ini menitikberatkan pada kegiatan siswa untuk memahami konsep dan cara kerja melalui pembuatan proyek yang akan siswa temukan sendiri solusinya melalui bimbingan guru.

Menurut Chard dalam Insyasiska: 2015, melalui pembelajaran proyek siswa dapat bebas melintasi disiplin ilmu untuk memecahkan masalah dengan memberikan kebebasan pada siswa untuk mengeksplorasi dirinya. Peranan pembimbingan guru pada saat pembelajaran berbasis proyek sangat penting, karena didalamnya guru akan membimbing pola pikir mereka sehingga muncul kreativitas dan cara berpikir siswa yang kritis dari lingkungan sekitarnya [2].

Menurut Munandar (2012:12) kreativitas adalah interaksi antara siswa dan lingkungannya [3]. Mengacu pada indikator kreativitas belajar siswa menurut Puspita : 2018 yaitu sebagai berikut.

- (1) Memiliki rasa ingin tahu tinggi
- (2) Memiliki kepercayaan diri
- (3) Berani mengemukakan pendapat
- (4) Memiliki ketekunan yang tinggi
- (5) Mempunyai daya imajinasi yang tinggi [8]

Pada pembelajaran berbasis proyek siswa diarahkan untuk memiliki sikap kreatif sehingga akan mengembangkan pemahaman siswa tentang proyek serta materi yang sedang dilakukan di pembelajaran tersebut.

Siswa dikatakan memahami bila mereka dapat mengkontruksi makna dari pesan-pesan pembelajaran, baik yang bersifat lisan, tulisan ataupun grafis, yang disampaikan melalui pengajaran, buku, atau layar komputer. Dimensi kognitif pemahaman onsep menurut Anderson dan Krthwohl ada 7 kategori dan proses kognitif yaitu:

menafsirkan, mencontohkan, mengklasifikasikan, merangkum, menyimpulkan, membandingkan, dan menjelaskan [1].

Berdasarkan latar belakang tersebut maka tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pembelajaran berbasis proyek terhadap pemahaman dan kreativitas siswa SD Muhammadiyah Purworejo.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini menggunakan metode deskriptif. Penelitian deskriptif dipilih karena ada beberapa jenis informasi yang bisa diperoleh melalui penelitian deskriptif bagi pemecahan masalah. pertama, informasi tentang keadaan saat ini (*present condition*). kedua, informasi yang kita inginkan (*what we may want*). Ketiga, bagaimana mencapainya (*how to get there*) (Nana Syaodih S, 2012: 75) [4]. Penelitian ini merupakan penelitian pendahuluan. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah purposive sampling yaitu mempertimbangkan tujuan untuk mendapatkan data tentang proses pembelajaran. Subjek penelitian adalah 36 orang siswa kelas II SD Muhammadiyah Purworejo semester ganjil tahun pelajaran 2018/2019. Pada pembelajaran berbasis proyek pada muatan pelajaran Tematik tema 1 sub tema 3 tentang hidup rukun di tempat bermain dengan membaginya menjadi beberapa kelompok kecil yang terdiri 2 orang setiap kelompoknya untuk membuat sebuah media berupa kartu bilangan maka akan dapat terlihat bagaimana kreativitas dan pemahaman siswa yang akan muncul dengan melaksanakan sebuah proyek sederhana, maka akan diperoleh data yaitu observasi sikap kreativitas siswa dan pemahaman siswa tentang materi perbandingan bilangan. Data diolah dan dianalisis dengan langkah: (1) memberi kode data dari hasil angket yang disebarkan, (2) tabulasi data untuk menggolongkan sifat, jenis, dan frekuensi data untuk memudahkan dalam membaca, mengkategorikan, dan menganalisis; langkah (3) analisis data kualitatif yaitu menganalisa data dengan cara menguraikan serta menghubungkan data dan informasi yang berkaitan dengan fokus penelitian; dan langkah selanjutnya adalah menginterpretasi hasil analisis sesuai dengan masalah dan pertanyaan penelitian serta membuat kesimpulan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis yang ditemukan berdasarkan penelitian yang telah dilakukan adalah sebagai berikut. Instrumen yang digunakan dalam memperoleh persentase pemahaman siswa dengan menilai lembar kerja siswa yang diisikan siswa ketika melakukan pembelajaran berbasis proyek dan instrumen observasi kreativitas siswa terdiri dari 5 butir pertanyaan dengan 4 pilihan alternatif jawaban. Keduanya dihitung persentasenya dengan persamaan [7].

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100 \quad (1)$$

Keterangan:

NP = nilai persentase yang dicari

R = skor mentah yang diperoleh

SM = skor maksimum ideal

Tabel 1. Kriteria Penilaian Kualitatif

Persentase (%)	Keterangan
86-100	Sangat Baik
76 – 85	Baik
60 – 75	Cukup
55 – 59	Kurang
54	Kurang sekali

Diagram 1. Hasil observasi kreativitas siswa pada Pembelajaran berbasis proyek

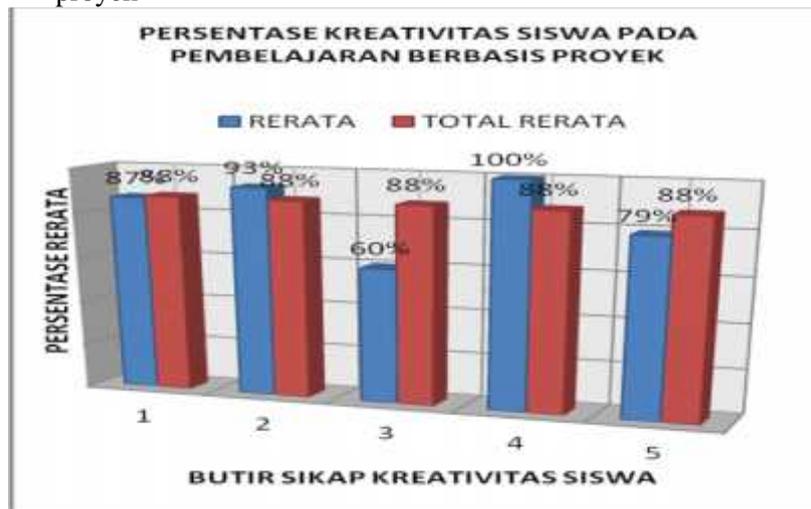


Diagram 2. Hasil persentase pemahaman siswa pada pembelajaran berbasis proyek



Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dapat dilihat bahwa pembelajaran berbasis proyek memiliki pengaruh yang baik dalam hal pemahaman serta kreativitas siswa karena pembelajaran berbasis proyek menghadirkan pembelajaran yang memusatkan pada siswa untuk mencari dan melakukan sendiri pembelajaran yang dilaksanakan serta memberikan pengalaman langsung terhadap penemuan dan analisis masalah yang ditemui ketika pembuatan proyek. Pembelajaran berbasis proyek memiliki dampak yang sangat baik pada pembelajaran siswa di SD Muhammadiyah Purworejo dan pada pelaksanaan kurikulum 2013 ini yang menuntut pembelajaran yang menyenangkan. Perolehan persentase kreativitas siswa yaitu 88 % dengan kategori sangat baik dan persentase pemahaman siswa 91 % dengan kategori sangat baik.

PENUTUP
SIMPULAN

Penggunaan pembelajaran berbasis proyek memiliki dampak yang baik bagi kreativitas dan pemahaman siswa SD Muhammadiyah Purworejo. Berdasarkan hasil penelitian terbukti dengan persentase yang didapat sangat baik dengan perolehan persentase kreativitas siswa yaitu 88 % dengan kategori sangat baik dan persentase pemahaman siswa 91 % dengan kategori sangat baik. Berdasarkan simpulan diatas maka peneliti memberikan beberapa saran : (1) penggunaan pembelajaran berbasis proyek agar digunakan oleh sekolah-sekolah yang sudah memberlakukan kurikulum 2013, (2) guru harus memiliki daya kreativitas yang tinggi untuk merancang

pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa, (3) sebelum pembelajaran berbasis proyek guru harus pandai dalam membagi waktu.

DAFTAR PUSTAKA

- [1]Anderson, Lorin W dan David R Karthwol. 2015.*Pembelajaran, Pengajaran, dan Asesmen*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- [2]Insyasiska, dewi dkk. 2015. *Pengaruh Project Based Learning Terhadap Motivasi Belajar, Kreativitas, Kemampuan Berpikir Kritis Dan Kemampuan Kognitif Siswa Pada Pembelajaran Biologi*. Jurnal pendidikan biologi. Vol. 7 no. 1 agustus 2015. Hal. 9-21. Pasca sarjana universitas malang. <https://www.researchgate.net>
- [3]Munandar, Utami. 2012. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta
- [4]Nana, Syaodih Sukmadinata. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*, bandung : PT Remaja Rosdakarya
- [5]Permendikbud.2016. *Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta. Kemendikbud RI
- [6]Pratama ,Hendrik. 2016. *Pengaruh Pembelajaran Project Based Learning Berbantuan Media Pembelajaran Pembangkit Listrik Tenaga Mikrohidro terhadap Kemampuan Berpikir Kritis*. Jurnal Penelitian Fisika dan Aplikasinya. Vol 6, N0.2 Desember. <http://journal.unesa.ac.id/index.php/jpfa>
- [7]Purwanto, Ngalim. 2010. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- [8]Puspita, dewi sari dkk. 2018. *Meningkatkan Kreativitas Menggunakan Model Pembelajaran Project Based Learning Pada Mata Pelajaran IPA di Kelas VB SD Negeri 34/I Teratai*. FKIP Univ.Jambi. <http://repository.unja.ac.id/pdf>
- [9]Rodliyatin, siti dkk. 2017. *Pengaruh model pembelajaran berbasis proyek dengan memanfaatkan lingkungan sekitar terhadap hasil dan aktivitas belajar fisika siswa*. Jurnal pembelajaran fisika. Vol. 5 ,No. 4 Maret 2017.