

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PJBL DALAM KREATIVITAS SISWA DALAM MATERI MOZAIK KELAS 3 SD

Fiskiyatur Rohmah¹, Fadhli dzil ikrom², Sa'diyah³, Abdulah Fauzi⁴
fyaturrohmah@gmail.com¹, fadhliidzilikrom@gmail.com², akusadiyah@gmail.com³,
abdulahfauzi341@gmail.com⁴
Universitas Primagraha

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengaruh model pembelajaran Project-Based Learning (PjBL) terhadap kreativitas siswa dalam materi mozaik kelas 3 SD. Penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimen dengan desain kelompok kontrol tidak seimbang, di mana kelompok eksperimen menerapkan PjBL dan kelompok kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Instrumen pengumpulan data meliputi tes hasil belajar, observasi, dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan PjBL dalam pembelajaran mozaik secara signifikan meningkatkan kreativitas siswa. Siswa yang terlibat dalam PjBL menunjukkan kemampuan lebih baik dalam mengembangkan ide-ide baru, menyelesaikan masalah, dan menciptakan karya mozaik yang lebih beragam dan inovatif. Temuan ini konsisten dengan teori-teori pembelajaran berbasis proyek yang menekankan sentralitas proyek, penyelidikan konstruktivisme, dan kemandirian siswa. Pembahasan mengacu pada implikasi praktis dari hasil penelitian ini, termasuk pentingnya mengintegrasikan PjBL dalam kurikulum seni di sekolah dasar untuk mempromosikan kreativitas siswa. Keterbatasan penelitian ini mencakup ukuran sampel yang terbatas dan durasi penelitian yang singkat, yang dapat mempengaruhi generalisasi hasil. Penelitian mendukung pandangan bahwa PjBL dapat menjadi pendekatan efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran seni seperti mozaik.

Kata Kunci: Project-Based Learning (Pjbl), Kreativitas Siswa, Mozaik, Sekolah Dasar.

ABSTRACT

This research aims to evaluate the influence of the Project-Based Learning (PjBL) learning model on students' creativity in mosaic material for grade 3 elementary school. This research uses an experimental approach with an unbalanced control group design, where the experimental group applies PjBL and the control group uses conventional learning. Data collection instruments include learning outcomes tests, observations, and interviews. The research results show that the use of PjBL in mosaic learning significantly increases student creativity. Students involved in PjBL show better abilities in developing new ideas, solving problems, and creating more diverse and innovative mosaic works. These findings are consistent with project-based learning theories that emphasize the centrality of projects, constructivist inquiry, and student autonomy. The discussion refers to the practical implications of the results of this research, including the importance of integrating PjBL in the arts curriculum in elementary schools to promote student creativity. Limitations of this study include the limited sample size and short duration of the study, which may affect the generalizability of the results. Research supports the view that PjBL can be an effective approach in increasing student creativity in learning arts such as mosaics.

Keywords: Project-Based Learning (PjBL), student creativity, mosaic, elementary school.

PENDAHULUAN

Pembelajaran di sekolah dasar merupakan fondasi penting dalam membentuk karakter dan kemampuan akademik siswa. Pada tahap ini, siswa tidak hanya mempelajari dasar-dasar pengetahuan akademik seperti membaca, menulis, dan berhitung, tetapi juga mulai membentuk keterampilan sosial, emosional, dan keterampilan berpikir kritis. Salah satu pendekatan yang semakin mendapatkan perhatian dalam dunia pendidikan adalah

model pembelajaran berbasis proyek atau Project-Based Learning (PJBL). Model ini menawarkan metode pembelajaran yang inovatif dengan menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran, di mana mereka secara aktif terlibat dalam eksplorasi, penelitian, dan penyelesaian masalah. Di kelas 3 sekolah dasar, penerapan PJBL pada materi mozaik menjadi salah satu contoh bagaimana metode ini dapat memengaruhi kreativitas siswa. Dalam jurnal (Hasta et al., n.d.) Pendidikan seni di Lisbon Portugal, pada bulan Maret 2006 telah menghasilkan sebuah road map dalam rangka mengidentifikasi dan memahami peranan pendidikan seni bagi pemenuhan kebutuhan kreativitas, serta kesadaran budaya pada abad ke-21 di berbagai negara dan bangsa. Selain dari pada itu, adanya road map tersebut dapat memberi penekanan pada strategi yang diperlukan untuk memperkenalkan atau mempromosikan pendidikan seni di dalam lingkungan atau suasana pendidikan (Dini, 2020). Dengan ini diharapkan Pendidikan seni bisa menjadi metode yang bisa menciptakan kreativitas peserta didik kelas 3 dalam materi mozaik. Karena Salah satu bentuk seni yang diajarkan di sekolah dasar adalah seni mozaik. Mozaik adalah seni menyusun potongan-potongan kecil, seperti batu, kaca, atau kertas, menjadi gambar atau pola yang lebih besar. Kegiatan ini tidak hanya melibatkan aspek estetika, tetapi juga mengasah keterampilan matematika, kesabaran, dan ketelitian. Seni mozaik memiliki sejarah panjang dan kaya, serta dapat ditemukan dalam berbagai budaya di seluruh dunia, dari zaman kuno hingga era modern. Di sekolah dasar, mengajarkan seni mozaik kepada siswa tidak hanya memperkenalkan mereka pada bentuk seni visual yang indah, tetapi juga memberikan berbagai manfaat edukatif dan pengembangan diri yang signifikan.

Literatur

a. Model Pembelajaran

Model Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar lainnya dalam lingkungan belajar yang berlangsung secara edukatif. Tujuannya adalah agar peserta didik dapat mengembangkan sikap, pengetahuan, dan keterampilannya untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Proses pembelajaran mencakup serangkaian kegiatan mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga penilaian, yang semuanya memerlukan model pembelajaran. Menurut Meilasari (2020:200), "Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan pembelajaran yang disusun secara sistematis untuk mencapai tujuan belajar yang menyangkut sintaksis, sistem sosial, prinsip reaksi, dan sistem pendukung." Model pembelajaran berfungsi sebagai panduan dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran, mencakup tujuan pengajaran, tahap-tahap kegiatan, lingkungan belajar, dan pengelolaan kelas. Sudrajat (2008:3) menambahkan bahwa model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru, mencakup penerapan pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran. Dengan memahami berbagai model pembelajaran, guru dapat melaksanakan pembelajaran secara efektif sesuai kebutuhan siswa, sehingga hasil pembelajaran meningkat.

Jenis-jenis Model Pembelajaran Berbagai model pembelajaran dapat diterapkan oleh guru untuk memaksimalkan proses pembelajaran. Hatim (2009:136) menyebutkan beberapa model yang sering digunakan:

1. Model Pembelajaran Discovery/Inquiry: Siswa aktif mencari jawaban dan solusi melalui eksplorasi dan penelitian mandiri.
2. Model Pembelajaran Berbasis Masalah: Siswa diberi masalah nyata yang relevan untuk dipecahkan, mendorong mereka berpikir kritis dan analitis.
3. Model Pembelajaran Kontekstual: Mengaitkan materi pembelajaran dengan konteks kehidupan nyata siswa.

4. Model Pembelajaran Kooperatif: Menekankan kerja sama antar siswa dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan pembelajaran bersama.
5. Model Pembelajaran Quantum Reading: Menggabungkan teknik membaca cepat dengan pemahaman tinggi, membuat proses membaca lebih efektif.
6. Model Pembelajaran Berbasis Proyek: Siswa bekerja dalam proyek yang mendalam dan berkelanjutan, mengembangkan keterampilan praktis dan pengetahuan melalui pengalaman langsung.

Mulyatiningsih (2016:4) menekankan bahwa pemilihan model pembelajaran bergantung pada tujuan pembelajaran yang dirumuskan oleh guru dan harus disesuaikan dengan konteks kebutuhan siswa.

b. PJBL

PjBL adalah model pembelajaran yang terpusat pada siswa untuk membangun dan mengaplikasikan konsep dari proyek yang dihasilkan dengan mengeksplorasi dan memecahkan masalah di dunia nyata secara mandiri (Sri Redjeki, n.d.). Menurut (Sari et al., 2018) Project Based Learning ialah “Proses pembelajaran yang secara langsung melibatkan siswa untuk menghasilkan suatu proyek.

(Hasta et al., n.d.) Menurut Setiawan dan Wahyuningtyas (2019:126), dalam hasil penelitiannya yang berjudul; “Penerapan Model Project Based Learning (PjBL) pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBDP) Materi Kerajinan Tangan dari Tulang Daun Siswa Kelas IV SD Negeri 05 Jepang Kudus,” menjelaskan bahwa kondisi faktual yang banyak terjadi di sejumlah sekolah dasar, pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBDP) masih dilakukan secara vertikal. Pendekatan vertikal seperti ini mengakibatkan proses komunikasi berjalan secara searah, yaitu komunikasi dari guru mengalir ke murid. Tentu saja komunikasi dalam proses pembelajaran yang seperti ini akan mengakibatkan kreativitas dan kemampuan anak (siswa) kurang dapat tumbuh secara wajar. Oleh sebab itu dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBDP) seorang guru harus berinovasi dalam pelaksanaan pembelajaran, salah satunya adalah dengan mengajarkan kepada siswa untuk berkarya seni mozaik.

Dalam artikel (Sri Redjeki, n.d.) Lima kriteria suatu pembelajaran merupakan PjBL adalah sentralitas, mengarahkan pertanyaan, penyelidikan konstruktivisme, otonomi, dan realistik (Thomas, 2000; Kemdikbud, 2014) :

1. The project are central, not peripheral to the curriculum. Kriteria ini memiliki dua corollaries. Pertama, proyek merupakan kurikulum. Pada PjBL, proyek merupakan inti strategi mengajar, siswa berketat dan belajar konsep inti materi melalui proyek. Kedua, keterpusatan yang berarti jika siswa belajar sesuatu di luar kurikulum, maka tidaklah dikategorikan sebagai PjBL.
2. Proyek PjBL difokuskan pada pertanyaan atau problem yang mendorong siswa mempelajari konsep-konsep dan prinsip-prinsip inti atau pokok dari mata pelajaran. Definisi proyek bagi siswa harus dibuat sedemikian rupa agar terjalin hubungan antara aktivitas dan pengetahuan konseptual yang melatarinya. Proyek biasanya dilakukan dengan pengajuan pertanyaan-pertanyaan yang belum bisa dipastikan jawabannya (ill-defined problem). Proyek dalam PjBL dapat dirancang secara tematik, atau gabungan topik-topik dari dua atau lebih mata pelajaran.
3. Proyek melibatkan siswa pada penyelidikan konstruktivisme. Sebuah penyelidikan dapat berupa perancangan proses, pengambilan keputusan, penemuan masalah, pemecahan masalah, penemuan, atau proses pengembangan model. Aktivitas inti dari proyek harus melibatkan transformasi dan konstruksi dari pengetahuan (pengetahuan atau keterampilan baru) pada pihak siswa. Jika aktivitas inti dari

proyek tidak merepresentasikan “tingkat kesulitan” bagi siswa, atau dapat dilakukan dengan penerapan informasi atau keterampilan yang siap dipelajari, proyek yang dimaksud adalah tak lebih dari sebuah latihan, dan bukan proyek PjBL yang dimaksud. 4. Project are student-driven to some significant degree. Inti proyek bukanlah berpusat pada guru, berupa teks aturan atau sudah dalam bentuk paket tugas. Misalkan tugas laboratorium dan booklet pembelajaran bukanlah contoh PjBL. PjBL lebih mengutamakan kemandirian, pilihan, waktu kerja yang tidak bersifat kaku, dan tanggung jawab siswa daripada proyek tradisional dan pembelajaran tradisional.

4. Proyek adalah realistis, tidak school-like. Karakteristik proyek memberikan keotentikan pada siswa. Karakteristik ini boleh jadi meliputi topik, tugas, peranan yang dimainkan siswa, konteks di mana kerja proyek dilakukan, produk yang dihasilkan, atau kriteria di mana produk-produk atau unjuk kerja dinilai. PjBL melibatkan tantangan-tantangan kehidupan nyata, berfokus pada pertanyaan atau masalah autentik (bukan simulatif), dan pemecahannya berpotensi untuk diterapkan di lapangan yang sesungguhnya.

c. Kreativitas

Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan ide-ide baru, solusi inovatif, dan pendekatan yang orisinal dalam menyelesaikan masalah. Kreativitas melibatkan imajinasi, pemikiran yang fleksibel, dan kemampuan untuk melihat sesuatu dari berbagai sudut pandang. Dalam konteks pendidikan, kreativitas tidak hanya penting dalam bidang seni, tetapi juga dalam berbagai disiplin ilmu lainnya, karena dapat membantu siswa untuk berpikir kritis, menemukan solusi unik, dan berinovasi dalam berbagai situasi.

(Hasta et al., n.d.) Untuk meningkatkan kreativitas siswa, seorang guru atau pendidik dapat memanfaatkan mata pelajaran yang melibatkan kegiatan praktik, salah satunya adalah mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBDP) di kelas 3 Sekolah Dasar. Seni merupakan salah satu sarana yang dapat digunakan oleh pendidik untuk mengembangkan kreativitas siswa.

Kreativitas adalah daya atau kemampuan untuk mencipta, menurut Munandar dalam Sumanto (2011) dapat ditinjau dari empat segi, yakni: (1) segi pribadi, (2) pendorong, (3) proses dan (4) produk. Pada segi pribadi kreativitas adalah hasil keunikan pribadi dalam interaksinya dengan lingkungan dan menggambarkan berbagai ciri setiap individu. Ciri-ciri antara lain rasa ingin tahu, daya imajinasi yang kuat, mempunyai kepercayaan diri, tekun dan ulet serta mempunyai minat yang luas (Hasta et al., n.d.).

d. Mozaik

Secara terminologi, mozaik berasal dari kata “ Mouseios” (Yunani), yang berarti kepunyaan para muse (sekelompok dewi yang melambangkan seni). Sedangkan di seni diartikan sebagai jenis karya seni dengan teknik tempel. Menurut kamus bahasa Indonesia, mozaik adalah seni dekorasi bidang dengan kepingan bahan kertas berwarna yang disusun dan ditempelkan dengan lem. Kegiatan mozaik menjadi salah satu kegiatan mengambil, mengelem, dan menempel (Basri, M 2022.). Dari uraian ini dapat disimpulkan bahwa teknik mozaik adalah suatu bentuk seni yang melibatkan penggunaan potongan-potongan kecil dari kertas berwarna yang disobek atau dijadikan kepingan-kepingan. Potongan-potongan ini kemudian ditempelkan pada sebuah gambar dan disusun secara teratur atau rapat sehingga membentuk gambar yang indah. Melalui kegiatan mozaik ini, anak tidak hanya mengembangkan motorik halus tetapi juga meningkatkan kreativitasnya. Dalam proses mozaik, anak diajarkan untuk mengkoordinasikan gerakan

jari-jemarinya dan memutuskan dari mana potongan-potongan tersebut akan ditempelkan agar menghasilkan karya yang estetis. Manfaat Seni mozaik mendorong siswa untuk mengekspresikan diri mereka melalui karya seni. Mereka belajar bagaimana menggabungkan warna, bentuk, dan tekstur untuk menciptakan gambar atau pola yang menarik. Proses ini merangsang imajinasi dan kreativitas siswa, yang merupakan aspek penting dalam perkembangan kognitif mereka.

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain kelompok kontrol tidak seimbang. Siswa kelas 3 SD dibagi menjadi dua kelompok: kelompok eksperimen yang menggunakan model pembelajaran PjBL dan kelompok kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar, observasi, dan wawancara.

Perencanaan

Tujuan Penelitian untuk menentukan tujuan utama dari penelitian ini, misalnya untuk mengevaluasi pengaruh PjBL terhadap hasil belajar siswa dalam seni mozaik di kelas 3 SD. karena keberhasilan yang ingin dicapai, seperti peningkatan keterampilan motorik halus, peningkatan kreativitas, dan pemahaman konsep mozaik. Pilihan desain penelitian yang sesuai, misalnya eksperimen dengan kelompok kontrol, di mana kelompok eksperimen menggunakan PjBL dan kelompok kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Rencanakan bagaimana pengumpulan data akan dilakukan, termasuk instrumen pengukuran yang digunakan seperti tes hasil belajar, observasi, dan wawancara. Untuk sampel penelitian yang representatif, misalnya siswa kelas 3 dari satu atau beberapa SD yang bersedia berpartisipasi. Pastikan bahwa jumlah sampel memadai untuk menghasilkan data yang valid dan reliabel. Model Pembelajaran PjBL akan diimplementasikan dalam pembelajaran mozaik. Tentukan proyek mozaik yang relevan dan menarik bagi siswa, serta cara untuk memfasilitasi siswa dalam menjalankan proyek tersebut. instrumen pengukuran yang valid dan reliabel untuk mengumpulkan data, seperti tes tulis, checklist observasi, dan pedoman wawancara. Pastikan instrumen dapat mengukur aspek-aspek yang relevan dengan tujuan penelitian, seperti keterampilan motorik halus, kreativitas, dan pemahaman konsep mozaik. Prosedur Penelitian: Rancang prosedur penelitian yang jelas dan terstruktur, mulai dari pengenalan materi, implementasi PjBL, hingga evaluasi hasil belajar. Tentukan tahapan-tahapan yang akan dilalui siswa dalam proyek mozaik dan peran guru dalam mendukung proses pembelajaran. Analisis Data: Tentukan metode analisis data yang akan digunakan, misalnya analisis statistik untuk membandingkan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kontrol. Pastikan untuk menginterpretasikan hasil analisis data dengan mempertimbangkan tujuan penelitian dan pertanyaan penelitian yang diajukan.

Observasi

Peneliti Mengamati langsung interaksi dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran mozaik dengan menggunakan PjBL.

Peneliti Merekam keterlibatan siswa dalam aktivitas praktik mozaik, termasuk pengambilan keputusan dan kerja sama dalam kelompok.

Refleksi

Melalui refleksi yang mendalam terhadap proses dan hasil implementasi PjBL dalam pembelajaran mozaik, peneliti dapat mengevaluasi secara kritis dampaknya terhadap kreativitas siswa dan pemahaman mereka terhadap konsep seni mozaik. Hal ini akan membantu dalam peningkatan metode pembelajaran di masa depan serta memperkaya pengalaman belajar siswa secara keseluruhan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setiap kelompok melakukan penelitian untuk mendapatkan ide dan informasi yang dibutuhkan untuk membuat mozaik mereka. Mereka merencanakan desain, memilih bahan, dan menentukan langkah-langkah yang akan diambil.

KESIMPULAN

Perencanaan yang cermat dalam implementasi PjBL untuk materi mozaik di kelas 3 SD akan memastikan bahwa penelitian berjalan dengan efektif dan menghasilkan data yang bermakna. Pastikan setiap langkah perencanaan mengacu pada tujuan akhir untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Afriana, J. (2015). Project based learning (PjBL). Makalah untuk Tugas Mata Kuliah Pembelajaran IPA Terpadu. Program Studi Pendidikan IPA Sekolah Pascasarjana. Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung.
- Arikunto, Suharsimi dkk. (2019). Penelitian Tindakan Kelas. Bandung: PT Bumi Aksara.
- Basri, M. (2022). Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Mozaik Di Ra Darul Arafah Desa Lau Bakeri Kutalimbaru. Jurnal Raudhah, 10(1).
- Febryaningsih, G.A.K.T; Garminah, N.N; Suartama,I.K. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Debat Aktif Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SD. eJournal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha. Vol: 4 No: 1.
- Hasta, V. T., Setiawan, D., & Fajrie, N. (2023). Kreativitas seni mozaik menggunakan bahan limbah plastik untuk siswa kelas kelas IV SD. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 8(2), 2631-2642.
- Sari, R. T., & Angreni, S. (2018). Penerapan model pembelajaran projectbased learning (PjBL) upaya peningkatan kreativitas mahasiswa. Jurnal varidika, 30(1), 79-83.