

Pembentukan Kreativitas Siswa melalui Metode *Project Based Learning* di SMP Regina Pacis Surakarta

Bagus Susetyo¹; Antonius Edi Nugroho²

^{1,2} Universitas Negeri Semarang, Kampus Sekaran Gunungpati, Semarang, Indonesia.

(*)✉ bagussusetyo62@mail.unnes.ac.id¹, edinugroho87@mail.unnes.ac.id²,

Abstrak

Tujuan: Proses pembuatan proyek ini diharapkan akan membentuk kreativitas siswa melalui *problem solving skills* dengan metode pembelajaran berbasis proyek. Tujuan penelitian ini meliputi : 1) menganalisis penerapan metode pembelajaran berbasis proyek di SMP Regina Pacis Surakarta; 2) mengkaji hasil kreativitas siswa pada pembelajaran Seni Musik dengan menggunakan metode pembelajaran berbasis proyek di SMP Regina Pacis Surakarta. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan paparan secara deskriptif. Prosedur yang dilakukan dalam penelitian ini diantaranya 1) pemilihan tema, topik dan kasus dilakukan dengan mencari fenomena berdasarkan penelitian sebelumnya, teori atau pengamatan, 2) penentuan landasan teori dan tinjauan pustaka, 3) perumusan fokus dan masalah penelitian, 4) pengumpulan data, dilakukan dengan menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi, 5) analisis data, 6) keabsahan data berupa triangulasi data, 7) menarik simpulan. **Metode:** Pada penelitian ini dilakukan perbandingan antara informasi yang diberikan dari media dengan wawancara dan observasi langsung di SMP Regina Pacis Surakarta dalam waktu yang berbeda. Triangulasi metode dilakukan dengan membandingkan informasi atau data yang diperoleh melalui wawancara dan observasi dari para informan. **Hasil dan Pembahasan:** Peneliti menarik rumusan dari hasil wawancara dan observasi. Kemudian hasil rumusan tersebut dicocokkan dengan penelitian terdahulu, buku maupun artikel jurnal lainnya. Dari hasil evaluasi yang dilakukan guru menunjukkan siswa melampaui nilai batas tuntas, dan keberhasilan kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan metode pembelajaran berbasis proyek di SMP Regina Pacis Surakarta memiliki prosentase 85 % - 90 %. Prosentase ini juga merupakan hasil dari penelitian ini.

Kata kunci: *Project Based Learning*; pembelajaran seni musik; kreativitas



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Copyright © 2023 Bagus Susetyo; Antonius Edi Nugroho

Proses Artikel

Diterima 03-05-2023; Revisi 29-06-2023; Terbit Online 30-06-2023

Abstract

Purpose: The process of making this project is expected to shape student creativity through *problem solving skills* with project-based learning methods. The objectives of this study include: 1) analyzing the application of project-based learning methods at Regina Pacis Surakarta Middle School; 2) examine the results of student creativity in learning Music Arts using project-based learning methods at Regina Pacis Middle School Surakarta. The research method used is qualitative with descriptive exposure. The procedures carried out in this study include 1) selecting themes, topics and cases by looking for phenomena based on previous research, theory or observations, 2) determining the theoretical basis and reviewing the literature, 3) formulating research focus and problems, 4) data collection, carried out using observation, interviews and documentation, 5) data analysis, 6) data validity in the form of data triangulation, 7) draw conclusions. **Method:** In this study, a comparison was made between information provided from the media with interviews and direct observation at Regina Pacis Surakarta Middle School at different times. Method triangulation was carried out by comparing information or data obtained through interviews and observations of informants. **Result and Discussion:** Researchers draw conclusions from the results of interviews and observations. Then the results of the formulation are matched with previous research, books and other journal articles. From the results of the evaluation carried out by the teacher, it showed that students exceeded the passing mark, and the success of teaching and learning activities using project-based learning methods at SMP Regina Pacis Surakarta had a percentage of 85% - 90%. This percentage is also the result of this study.

Keywords: *Project Based Learning*; music learning; creativity

Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu proses yang sangat penting bagi setiap manusia untuk meningkatkan keterampilan dan kecerdasan bagi setiap individu, serta memperkuat kepribadian dan semangat kebangsaan agar setiap individu dapat membangun diri sendiri maupun bertanggung jawab atas pembangunan bangsa. Perkembangan era pendidikan sekarang ini sangat dibutuhkan guna menciptakan manusia-manusia yang berkualitas, cerdas dan tanggap terhadap perubahan untuk bisa berinovasi secara terus menerus supaya sumber daya manusia di Indonesia tidak tertinggal oleh Negara lain. Jika demikian, Maka peran guru sebagai model untuk mengembangkan potensi dan kreativitas siswa sangatlah penting. Model pembelajaran sangat penting peranannya dalam keberhasilan proses pembelajaran, karena melalui pemilihan model yang tepat, guru dapat menciptakan pembelajaran yang efektif (Fujiawati et al., 2020b).

Peningkatan mutu pendidikan di sekolah tidak terlepas dari keberhasilan dan kesuksesan proses belajar mengajar. Pendidikan tidak hanya monopoli pembelajaran kognitif, tetapi juga pengembangan afektif dan psikomotorik. Proses belajar mengajar dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya guru, siswa, metode mengajar, media dan model pembelajaran, serta keterlibatan dan keaktifan siswa sendiri dalam memantau pembelajaran. Menurut Sabri (dalam SANJANI, 2020) Guru sebagai pengelola kelas. Dalam peran sebagai pengelola kelas, guru hendaknya mampu mengolah kelas sebagai lingkungan sekolah yang perlu diorganisir. Lingkungan ini diatur dan diawasi agar kegiatan belajar mengajar terarah kepada tujuan pendidikan. Menurut Munir dalam (Budi & Siswantari, 2021) proses pembelajaran interaktif, komunikasi terjadi dalam beberapa bentuk, yaitu satu arah dan dua arah serta banyak arah yang berlangsung antara pengajar dan peserta didik. Pembelajaran dianggap berhasil apabila siswa terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Pembelajaran yang efektif dibangun dari perencanaan guru yang matang mengenai tujuan pembelajaran, strategi dan model yang digunakan, komunikasi, media pembelajaran, serta hasrat mengajar yang kuat kepada siswa (Tarihoran, 2020).

Metode pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) merupakan salah satu metode pembelajaran yang dapat membantu siswa menjadi aktif dan mandiri dalam pembelajaran di sekolah. Siswa dapat melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis, dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar. *Project Based Learning* atau pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang berpusat pada siswa untuk melakukan suatu investigasi yang mendalam terhadap suatu topik. Guru-guru di SMP Regina Pacis Surakarta menggunakan metode pembelajaran berbasis proyek dalam pembelajaran. Berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan di SMP Regina Pacis Surakarta mendapati pelaksanaan metode pembelajaran berbasis proyek sangat efektif, namun peneliti ingin meneliti lebih lanjut mengenai upaya yang dilakukan guru untuk mengembangkan kreativitas siswa dalam metode pembelajaran ini sehingga metode pembelajaran ini dapat dikatakan berhasil. Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “pembentukan kreativitas siswa melalui metode *Project Based Learning* di SMP Regina Pacis Surakarta”. Sejauh ini belum ada penelitian tentang upaya guru dalam pembentukan kreativitas siswa dengan metode pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) di sekolah tersebut dan penelitian ini difokuskan pada penerapan metode *Project Based Learning* (PjBL) pada pembelajaran saat ini di SMP Regina Pacis Surakarta. Oleh sebab itu, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian di Sekolah tersebut.

Metode pembelajaran sudah sepantasnya mengalami perubahan dengan meninggalkan metode pembelajaran ceramah dan menerapkan metode pembelajaran yang baru dan efektif. Metode pembelajaran yang terkesan membosankan digantikan dengan metode pembelajaran yang lebih kreatif dimana siswa lebih berperan aktif di dalam proses pembelajaran. Namun perlu disadari bahwa untuk mengubah metode pembelajaran juga bukan hal yang mudah. Maka penulis ingin melakukan penelitian ini guna meningkatkan mutu pembelajaran pada khususnya mata pelajaran Seni Budaya / Seni Musik dengan menggunakan metode *Project Based Learning (PjBL)* di sekolah tersebut.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap, kepercayaan, persepsi dan pemikiran individu dan kelompok (Fujiawati et al., 2020a). Adapun lokasi penelitian dilakukan di SMP Regina Pacis Surakarta dengan berkolaborasi sesama guru seni budaya di sekolah tersebut dalam merancang pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)*.

Pembatasan permasalahan dalam penelitian ini berdasarkan data-data yang bersifat kualitatif dan untuk selanjutnya ditarik suatu kesimpulan. Sedangkan data-data adalah berupa penjelasan, uraian serta gambaran yang nyata mengenai subyek yang diteliti. Jenis data penelitian Upaya Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran Seni Musik Dengan Menggunakan Metode *Project Based Learning* Di SMP Regina Pacis Surakarta adalah data kualitatif berupa proses dan analisis metode pembelajaran yang digunakan.

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber primer adalah sumber data yang secara langsung memberikan data kepada pengumpul data. Wujud data primer dalam penelitian ini berupa hasil pengamatan secara detail terhadap metode *Project Based Learning* dalam pembelajaran Seni Musik. Data pada penelitian terhadap hasil amatan ini akan diperoleh dari video buatan siswa (produk) sebagai hasil akhir dari metode *Project Based Learning*. Data selanjutnya adalah pencatatan mengenai proses penerapan dari metode *Project Based Learning* dalam pembelajaran seni musik yang dilakukan dengan cara wawancara dan perekaman visual berupa kamera foto. Wawancara dan pengamatan / observasi akan dilakukan kepada beberapa informan yaitu guru-guru musik SMP Regina Pacis Surakarta. Selain itu, peneliti juga melakukan langkah-langkah untuk memperoleh data dari sumber data sekunder, yaitu berupa data-data yang mendukung penelitian. Data sekunder adalah sumber data yang diperoleh secara tidak langsung, tetapi dapat membantu dan memberikan informasi pendukung sebagai bahan penelitian. Data tersebut meliputi sumber bacaan atau melalui studi kepustakaan, membaca jurnal, foto-foto kegiatan dan buku-buku yang berkaitan dengan penelitian. Selain itu peneliti juga mengumpulkan data-data ataupun segala sesuatu yang berhubungan dengan metode *Project Based Learning* dalam pembelajaran seni musik di SMP Regina Pacis Surakarta.

Hasil dan Pembahasan

Sekolah merupakan tempat untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar dan mendidik anak. Sekolah mempunyai tanggung jawab untuk membantu setiap siswa dalam

mengembangkan semua kemampuan melalui kurikulum 2013 yang menjadi Sistem Pendidikan Indonesia yang digunakan secara bertahap di sekolah-sekolah yang ada di Indonesia, yang diharapkan mampu mencapai tujuan pendidikan nasional bagi siswa.

Kurikulum 2013 memiliki beberapa aspek penilaian, yaitu aspek pengetahuan, aspek keterampilan, aspek sikap, dan perilaku. Seni Budaya merupakan salah satu mata pelajaran yang masih termasuk dalam Kurikulum 2013, Seni Budaya terdiri atas Seni Tari, Seni Teater, Seni Musik dan Seni Rupa yang bertujuan sebagai pengembangan apresiasi dan kreativitas sehingga membangkitkan minat dan bakat siswa.

Pembelajaran seni musik di sekolah merupakan salah satu sarana mengungkapkan ekspresi, imajinasi, kreativitas dan apresiasi karya musik. Dengan belajar musik anak-anak berlatih bersosial dalam hidup, hal ini dapat diaplikasikan pada saat penyajian musik ansambel dimana semua anggota harus dapat bekerja sama, saling menghargai dan disiplin. Nilai dalam pembelajaran musik dapat diabstraksi melalui elemen-elemen di dalamnya. Elemen-elemen tersebut terbagi atas dua: (1) elemen utama; (2) elemen pendamping (Hidayatullah, 2020). Pelajaran musik di sekolah sebenarnya bukanlah mengajari bagaimana cara memainkan alat musik melainkan pelajaran dasar bermain musik dengan menggunakan alat-alat sederhana seperti pianika, recorder dan gitar. Menurut Trianto dalam (Anggraini & Wulandari, 2020), pembelajaran merupakan aspek kegiatan manusia yang kompleks, yang tidak sepenuhnya dapat dijelaskan. Pembelajaran secara simpel dapat diartikan sebagai produk interaksi antara pengembangan dan pengalaman hidup.

Pembelajaran *Project Based Learning* merupakan penerapan dari pembelajaran aktif. Secara sederhana pembelajaran berbasis proyek didefinisikan sebagai suatu pengajaran yang mencoba mengaitkan antara teknologi dengan masalah kehidupan sehari-hari yang akrab dengan siswa, atau dengan proyek sekolah. Menurut (Sunardi & Hasanuddin, 2019) pembelajaran berbasis proyek merupakan pembelajaran kontekstual, dimana peserta didik berperan aktif memecahkan masalah, mengambil keputusan, aktif meneliti, mempresentasikan, dan mendokumentasikan produk hasil belajar.

Model pembelajaran berbasis masalah menuntut siswa untuk belajar berdasarkan atau memecahkan suatu masalah. Oleh karena itu model ini dapat mendorong siswa untuk bekerja secara aktif, mendorong siswa untuk belajar bersama, dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk memilih apa yang ingin dipelajari dan cara mempelajarinya (Saputro et al., 2020). Pembelajaran berbasis proyek memiliki potensi yang amat besar untuk membuat pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermanfaat bagi siswa. Pembelajaran berbasis proyek menawarkan banyak kesempatan untuk memberikan siswa pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna. Sedangkan ciri pembelajaran berbasis proyek menurut Center for Youth Development and Education Boston (Purba & Fitri, 2021) yaitu: 1) Siswa mengambil keputusan sendiri dalam kerangka kerja yang telah ditentukan bersama sebelumnya. 2) Siswa berusaha memecahkan sebuah masalah atau tantangan yang tidak memiliki satu jawaban pasti. 3) Siswa didorong untuk berpikir kritis, memecahkan masalah, berkolaborasi, serta mencoba berbagai bentuk komunikasi. 4) Siswa bertanggung jawab mencari dan mengelola sendiri informasi yang mereka kumpulkan. 5) Evaluasi dilakukan secara terus-menerus selama proyek berlangsung. 6) Siswa secara reguler merefleksikan dan merenungi apa yang telah mereka lakukan, baik proses maupun hasilnya.

Dalam wawancara dengan Kepala Sekolah SMP Regina Pacis Surakarta, Ibu M.M Wahyu Utami, M.Pd. dan guru mata pelajaran Seni dan Prakarya sekaligus Ketua Tim

Pelaksana pembelajaran berbasis proyek SMP Regina Pacis Surakarta, Nugroho Purna Widiyanto, S.Pd. peneliti menggali informasi terkait dengan penerapan metode pembelajaran berbasis proyek di SMP Regina Pacis Surakarta. Metode pembelajaran berbasis proyek dilakukan dengan mengacu pada Asesmen Nasional yang bertujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan dan dirancang untuk menghasilkan informasi akurat guna memperbaiki kualitas belajar-mengajar yang nantinya akan meningkatkan hasil belajar siswa (pengembangan kompetensi dan karakter siswa). Dengan metode pembelajaran berbasis proyek ini, diharapkan siswa mampu menguasai keterampilan Abad ke-21 yaitu 4C (*Critical Thinking, Collaborative, Communication* dan *Creativity*). Arah penerapan metode ini adalah Merdeka Belajar yaitu memberikan keleluasaan bagi siswa untuk memilih pelajaran sesuai minat mereka. Kebijakan Merdeka Belajar sendiri dirancang berdasarkan keinginan dan memprioritaskan kebutuhan siswa.

Dalam pembelajaran berbasis proyek, guru hanya berperan sebagai fasilitator, coach dan arsitek pembelajaran sehingga siswa dituntut untuk lebih aktif. Guru sudah tidak lagi menggunakan metode konvensional (ceramah).

Analisis Penerapan Pembelajaran Dengan Metode Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) Pada Mata Pelajaran Seni Musik Di Sekolah Menengah Pertama Regina Pacis Surakarta

Menurut Handayani dalam (Riza et al., 2020) pembelajaran proyek memberikan kesempatan peserta didik dalam merancang tugas dan mengambil informasi untuk diimplementasikan pada kehidupan sehari-hari. pembelajaran proyek membantu peserta didik memperoleh berbagai pengalaman, pengetahuan keterampilan dan sikap. Motivasi peserta didik dapat ditingkatkan melalui pembelajaran berbasis proyek. Menurut Saefudin (Dalam Vahlepi et al., 2021) pembelajaran berbasis proyek adalah metode pembelajaran yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalaman aktivitas dunia nyata. Pembelajaran berbasis proyek menekankan pada masalah-masalah kontekstual yang mungkin dialami oleh siswa secara langsung, sehingga pelajaran berbasis proyek membuat siswa berpikir kritis dan mampu mengembangkan kreativitasnya melalui pengembangan untuk produk nyata berupa barang atau jasa. Sedangkan menurut (Desyandri & Maulani, 2020) Model *Project Based Learning* merupakan suatu model pembelajaran yang dalam proses pembelajarannya menuntut siswa untuk membuat proyek tertentu.

Berdasarkan beberapa pengertian para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Project Based Learning* adalah model pembelajaran berpusat pada siswa yaitu berangkat dari suatu latar belakang masalah, yang kemudian dilanjutkan dengan investigasi supaya siswa memperoleh pengalaman baru dari beraktivitas secara nyata dalam proses pembelajaran dan dapat menghasilkan suatu proyek untuk mencapai kompetensi afektif, kognitif, dan psikomotorik. Hasil akhir dari kerja proyek tersebut adalah suatu produk yang antara lain berupa laporan tertulis atau lisan, presentasi atau rekomendasi.

Sebelum melakukan pembelajaran dengan metode berbasis proyek, guru antar mata pelajaran akan melakukan koordinasi untuk merencanakan dan merancang pembelajaran berdasarkan tema besar agar semua proses dan hasil tetap terarah kepada Merdeka Belajar.

Tahapan Kegiatan Pembelajaran Dengan Metode Berbasis Proyek

Pada semester ini, alokasi waktu yang dibutuhkan untuk membuat 1 proyek adalah 6 minggu, jadi dalam satu semester setidaknya ada 3 proyek yang dihasilkan siswa. Hal ini juga bergantung kepada hari efektif pembelajaran yang terdapat pada Kalender Pendidikan. Pada tahun lalu, alokasi yang diberikan kepada siswa untuk menyelesaikan 1 proyek hanya 4 minggu atau 1 bulan. Setelah melalui proses evaluasi dan pendapat dari orang tua dan bagian kurikulum, mulai semester ini, alokasi waktu ditambah 2 minggu menjadi 6 minggu dengan perincian 2 minggu diawal digunakan untuk pertanggung jawaban tiap mata pelajaran untuk melakukan sinkronus dan asinkronus.

Adapun tahapan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode berbasis proyek di SMP Regina Pacis Surakarta adalah sebagai berikut :

1. Minggu I dan II : Pembelajaran Sinkronus dan Asinkronus (Siswa mengerjakan perintah guru dan mengerjakan tugas). Pada minggu pertama, siswa diajarkan materi pelajaran dari masing-masing guru. Pada tahap ini guru menilai siswa dari segi Kognitif dan Keterampilan (Psikomotorik). Apabila mengalami kesulitan, siswa dapat menghubungi guru mata pelajaran melalui pesan pada aplikasi WhatsApp.
2. Minggu III : Siswa diberi tugas untuk membaca artikel dan mengerjakan literasi, hal ini dimaksudkan agar budaya membaca dapat ditingkatkan. Siswa diberikan pertanyaan panduan yang mengarah pada metode pembelajaran berbasis proyek dan pertanyaan yang diberikan berangkat dari sebuah masalah. Dalam tahap ini digunakan pula Taksonomi bloom dalam ranah kognitif (C1 – C6) untuk mengklasifikasikan setiap tahapan. Pada tahap ini guru menilai siswa dari segi literasi dan evaluasi.
3. Minggu IV : Anak bekerja dalam kelompok. Guru memilih ketua untuk setiap kelompok dengan maksud agar pembagian kelompok seimbang. 1 kelas terdiri dari 30 siswa dan dibagi menjadi 8 kelompok. Dalam tahap ini setiap kelompok merencanakan untuk membuat proyek serta membagi tugas untuk setiap anggota. Pada tahap ini guru menilai Kreativitas siswa dalam membuat proyek.
4. Minggu V : Siswa membuat proyek sesuai perencanaan, menggabungkan 3 pelajaran dalam 1 proyek (*integrated learning*). Selama proses pembuatan proyek (dari perencanaan hingga produksi) guru bertindak sebagai fasilitator / coach. Siswa dapat berdiskusi dan berkonsultasi kepada guru mata pelajaran atau guru pembimbing. Setelah proyek selesai dibuat, dipresentasikan dan disetujui oleh guru, langkah selanjutnya adalah *submission* (pengumpulan). Proyek di kumpulkan dengan cara diunggah pada tautan dan kemudian akan dicek kembali oleh Tim IT sekolah apakah proyek ini melanggar hak cipta atau tidak. Jika ada penyalahgunaan hak cipta, maka karya tersebut akan dikembalikan dan diminta untuk diperbaiki. Jika tidak ada penyalahgunaan hak cipta maka akan diunggah pada kanal Youtube SMP Regina Pacis Surakarta. Pada tahap ini guru menilai cara siswa dalam mempresentasikan proyek yang mereka buat.
5. Minggu VI : Karya dipromosikan secara umum untuk mencari *like* sebanyak-banyaknya. Dalam tahap ini guru menilai kemampuan siswa dalam berkomunikasi dengan siswa lain, guru, orang tua dan teman-teman mereka yang lain.

Upaya Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran Seni Musik Dengan Menggunakan Metode *Project Based Learning*

Kreativitas siswa ditentukan oleh berbagai faktor yang mempengaruhinya. Salah satu faktor yang ada diluar siswa adalah guru profesional yang mampu mengelola pembelajaran dengan model pembelajaran yang tepat, yang memberi kemudahan bagi siswa untuk mempelajari materi pelajaran, sehingga menghasilkan belajar yang lebih baik lagi. Model pembelajaran merupakan cara yang diberikan guru dalam proses pembelajaran, dimana model pembelajaran ada bermacam- macam yang dapat diterapkan pada saat mengajar siswa. Mahrawi (dalam Kusnawan, 2021) Model *Project Based Learning* (PjBL) memuat berbagai macam tugas yang kompleks yang mulai dari pertanyaan –atau pertanyaan yang menantang dan mengarahkan siswa untuk merancang, memecahkan permasalahan, membuat keputusan, dan melakukan investigasi, serta membuat peserta didik bekerja secara mandiri (Mahrawi, et al 2019). Kemampuan guru dalam memilih model pembelajaran yang baik merupakan faktor penting dalam pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran yang digunakan guru pada setiap sesi kelas tidak tergantung pada asal penerapannya, melainkan setelah dilakukan pengulangan melalui pilihan-pilihan yang sesuai dengan rumusan tujuan pembelajaran.

Menurut Sunita dalam (Lupino Sianturi, 2021) Adapun kelebihan dari model *Project Based Learning* yaitu : 1) memberikan kesempatan belajar bagi peserta didik untuk berkembang sesuai kondisi dunia nyata; 2) melibatkan peserta didik untuk belajar mengumpulkan informasi dan menerapkan pengetahuan tersebut untuk menyelesaikan permasalahan di dunia nyata; dan 3) membuat suasana menjadi menyenangkan. Sedangkan kelemahan model pembelajaran *Project Based Learning* yaitu 1) membutuhkan guru yang terampil dan mau belajar; 2) membutuhkan fasilitas, peralatan, dan bahan yang memadai; 3) kesulitan melibatkan semua peserta didik dalam kerja kelompok.

Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam memecahkan masalah yaitu model pembelajaran *problem based learning*. Menurut Wena dalam (Kamaruddin et al., 2021) mengatakan *Project Based Learning* dapat didefinisikan sebagai sebuah pembelajaran dengan aktivitas jangka panjang yang melibatkan siswa dalam merancang, membuat dan menampilkan produk untuk mengatasi permasalahan dunia nyata. Dengan demikian model pembelajaran *Project Based Learning* dapat digunakan sebagai sebuah model pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam membuat perencanaan, berkomunikasi, menyelesaikan masalah dan membuat keputusan yang tepat dari masalah yang dihadapi. Menurut Wahyuni dalam (Sutrisna et al., 2020) *Project Based Learning* adalah model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada pendidik untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek.

Pada hakikatnya model pembelajaran *Project Based Learning* dirancang untuk digunakan pada permasalahan yang kompleks yang diperlukan pelajaran dalam melakukan investigasi dan memahaminya. Dengan mengelompokkan siswa dalam memecahkan suatu proyek atau tugas maka akan melatih keterampilan siswa dalam merencanakan, mengorganisasi, negosiasi, dan membuat konsensus tentang isu-isu tugas yang akan dikerjakan, siapa yang bertanggung jawab untuk setiap tugas, dan bagaimana informasi akan dikumpulkan dan disajikan.

Dari berbagai pendapat para ahli diatas maka dapat disimpulkan *Project Based Learning* adalah pembelajaran yang memerlukan jangka waktu panjang, menitikberatkan pada aktivitas siswa untuk dapat memahami suatu konsep atau prinsip dengan melakukan investigasi secara mendalam tentang suatu masalah dan mencari solusi yang relevan serta diimplementasikan dalam pengerjaan proyek, sehingga siswa mengalami proses pembelajaran yang bermakna dengan membangun pengetahuannya sendiri. Penekanan pembelajaran terletak pada aktivitas siswa untuk memecahkan masalah dengan menerapkan keterampilan meneliti, menganalisis, membuat, sampai dengan mempresentasikan produk pembelajaran berdasarkan pengalaman nyata. Metode pembelajaran *Project Based Learning* memperkenankan siswa untuk dapat bekerja mandiri maupun dengan cara berkelompok dalam menghasilkan hasil proyeknya yang bersumber dari masalah kehidupan sehari-hari.

Di sini kita dapat menyimpulkan bahwa pemilihan metode pembelajaran yang tepat adalah upaya yang dapat dilakukan oleh guru untuk meningkatkan kreativitas siswa.

Kesimpulan

Metode pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) merupakan contoh penerapan dari pembelajaran aktif. Pembelajaran berbasis proyek di SMP Regina Pacis Surakarta menggunakan model pembelajaran yang berpusat pada siswa yaitu berangkat dari suatu latar belakang masalah, kemudian dilanjutkan dengan investigasi supaya siswa memperoleh pengalaman baru sehingga menghasilkan suatu proyek untuk mencapai kompetensi afektif, kognitif, dan psikomotorik. Tahapan kegiatan pembelajaran dimulai dari 1) Pembelajaran Sinkronus dan Asinkronus, 2) Siswa diberi tugas untuk membaca artikel dan mengerjakan literasi, 3) Siswa bekerja dalam kelompok, 4) Siswa membuat proyek sesuai perencanaan, menggabungkan 3 pelajaran dalam 1 proyek (*integrated learning*), 5) Hasil akhir dari kerja proyek tersebut adalah suatu produk yang antara lain berupa laporan tertulis atau lisan, presentasi atau rekomendasi. Pembelajaran berbasis proyek di SMP Regina Pacis Surakarta mendorong siswa untuk lebih aktif dalam pembelajarannya karena siswa tertarik untuk mengikuti kegiatan belajar yang menyenangkan.

Metode *Project Based Learning* merupakan pembelajaran yang memerlukan jangka waktu panjang, menitikberatkan pada aktivitas siswa untuk dapat memahami suatu konsep atau prinsip dengan melakukan investigasi secara mendalam tentang suatu masalah dan mencari solusi yang relevan serta diimplementasikan dalam pengerjaan proyek, sehingga siswa mengalami proses pembelajaran yang bermakna dengan membangun pengetahuannya sendiri. Penekanan pembelajaran terletak pada aktivitas siswa untuk memecahkan masalah dengan menerapkan keterampilan meneliti, menganalisis, membuat, sampai dengan mempresentasikan produk pembelajaran berdasarkan pengalaman nyata. Tugas guru hanya sebagai fasilitator, coach, pelatih, perancang yang memiliki peran mengevaluasi produk hasil kerja siswa. Evaluasi yang dilakukan guru menunjukkan siswa melampaui nilai batas tuntas, dan keberhasilan kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan metode pembelajaran berbasis proyek di SMP Regina Pacis Surakarta memiliki prosentase 85 % - 90 %.

Referensi

- Anggraini, P. D., & Wulandari, S. S. (2020). Analisis Penggunaan Model Pembelajaran *Project Based Learning* Dalam Peningkatan Keaktifan Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 292–299. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p292-299>
- Budi, A. M., & Siswantari, H. (2021). Video Interaktif Materi Tangga Nada Sebagai Media Pembelajaran di Era Pandemi Covid-19. *Musikolastika: Jurnal Pertunjukan Dan Pendidikan Musik*, 3(1), 52–61. <https://doi.org/10.24036/musikolastika.v3i1.58>
- Desyandri, D., & Maulani, P. (2020). Penerapan Model *Project Based Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Seni Musik Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan ...*
<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jippsd/article/view/107576>
- Fujiawati, F. S., Permana, R., & Mustika, G. (2020a). Pembelajaran Seni Budaya Dengan Model *Project Based Learning* (Pjbl). *JPKS (Jurnal Pendidikan Dan Kajian Seni)*, 5(1), 41–55.
- Fujiawati, F. S., Permana, R., & Mustika, G. (2020b). PEMBELAJARAN SENI BUDAYA DENGAN MODEL *PROJECT BASED LEARNING* (PJBL) MELALUI LESSON STUDY. *Jurnal Pendidikan Dan Kajian Seni*, 5(1).
- Hidayatullah, R. (2020). Kreativitas Dalam Pendidikan Musik: Berpikir Divergen Dan Konvergen. *Jurnal Pertunjukan Dan Pendidikan Musik*, 2(1), 3–4.
- Kamaruddin, F., Pagarra, H., & Nurhayati, B. (2021). PENGARUH MODEL *PROJECT BASED LEARNING* (Pjbl) TERHADAP HASIL BELAJAR BIOLOGI PESERTA DIDIK KELAS X SMA NEGERI 4 Pendidikan sebagai salah satu dasar pembentukan karakter generasi penerus bangsa perlu terus dikembangkan dan disesuaikan dengan perkembangan. *Universitas Negeri Makassar*.
- Kusnawan, H. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Seni Budaya Siswa Kelas IX melalui Model *Project Based Learning*. *Jurnal Pendidikan Indonesia Gemilang*, 1(1), 7–12. <https://doi.org/10.53889/jpig.v1i1.18>
- Lupino Sianturi. (2021). *Science , Engineering , Education , and Development Studies (SEEDS)*: Conference Series PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *PROJECT BASED*. 5(2), 44–51.
- Purba, J., & Fitri, R. A. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Kimia Berbasis Proyek dengan Multimedia Pada Materi Alkena di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Kimia*, 3(1), 56. <https://doi.org/10.24114/jipk.v3i1.23536>
- Riza, M., Kartono, & Susilaningsiha, E. (2020). Kajian *Project Based Learning* (PjBL) pada Kondisi Sebelum dan pada saat Pandemi Covid-19 Berlangsung. *Seminar Nasional Pascasarjana 2020*, 3(1), 236–241. <https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snpasca/article/view/617>
- SANJANI, M. A. (2020). TUGAS DAN PERANAN GURU DALAM PROSES PENINGKATAN BELAJAR MENGAJAR. *Jurnal Serunai Ilmu Pendidikan* , 6(1), 35–42.
- Saputro, O. A., Rahayu, & Theresia Sri. (2020). Perbedaan Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) dan *Problem based learning* (PBL) Berbantuan Media Monopoli terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 185–193.

<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPP/article/view/24719>

- Sunardi, & Hasanuddin. (2019). Pengembangan Employability Skill Mahasiswa Vokasi Melalui Pembelajaran Stem-*Project Based Learning*. *SemanTECH*, 3(4), 210–217.
- Sutrisna, G. B. B., Sujana, I. W., & Ganing, N. N. (2020). Pengaruh Model *Project Based Learning* Berlandaskan Tri Hita Karana Terhadap Kompetensi Pengetahuan Ips. *Jurnal Adat Dan Budaya Indonesia*, 1(2), 84–93. <https://doi.org/10.23887/jabi.v2i2.28898>
- Tarihoran, N. M. dan C. (2020). Upaya Guru dalam Adaptasi Manajemen Kelas untuk Efektivitas Pembelajaran Daring. *Jurnal Persada*, 134–140.
- Vahlepi, S., Helty, & Tersta, F. W. (2021). Implementasi Model Pembelajaran berbasis Case Method dan *Project Based Learning* dalam rangka mengakomodir Higher Order Thinking Skill mahasiswa dalam Mata Kuliah Psikologi Pendidikan Bahasa Arab di Masa Pandemi. *Jurnal Pendidikan Tabusai*, 5(3), 10153–10159.