

## Penerapan model pembelajaran berbasis proyek (*project based Learning/PJBL*) dalam meningkatkan kreativitas pembelajar melalui *market day*

Muhammad Adi Saputra<sup>1</sup>, Liany Fitriadi<sup>2</sup>, Putri Windi Melinda<sup>3</sup>, Yayan Sudrajat<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup> Universitas Indraprasta PGRI

Email Korespondensi : <sup>1)</sup> [adiputra.muhammad@gmail.com](mailto:adiputra.muhammad@gmail.com)

### SEJARAH ARTIKEL

Diterima : 02.08.2023

Direvisi : 12.09.2023

Terbit : 31 Oktober 2023

### KATA KUNCI

Instructional Model  
Project Based Learning  
Creativity

### Abstrak

*This study discusses the application of the Project Based Learning Learning Model to increase student learning creativity. The purpose of this research is to find out how to increase student creativity with the Project Based Learning model. This research is a qualitative research using descriptive method, which describes and reveals the process and results of student learning creativity. The object of research is creativity, learning models and market day. The work product serves as material for testing and assessing the competence of students. The results of this study indicate an increase in student creativity.*

## Pendahuluan

Pendidikan dapat didefinisikan sebagai cara untuk mencerdaskan kehidupan suatu bangsa. Yang menjadi tantangan adalah bagaimana sumber daya manusia yang berkualitas harus dapat kita ciptakan, dengan adanya pendidikan diharapkan mampu menjawab tantangan tersebut. Pendidikan yang bermutu dapat diperoleh dengan proses pembelajaran. Proses pembelajaran haruslah berjalan dengan efektif sehingga mampu menciptakan pembelajaran yang berkualitas dan melibatkan partisipasi pembelajar secara langsung.

Kurikulum merdeka yang sekarang mulai diberlakukan, menitik beratkan pada pembelajar. Dimana kini pembelajaran haruslah berpusat pada pembelajar atau *student center*. Oleh karena itu, proses pembelajaran yang kondusif harus mampu diciptakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran dikelas agar siswa dapat dengan mudah memahami materi pembelajaran yang diberikan. Suatu model pembelajaran kreatif yang diharapkan bisa membangun dan menciptakan kreativitas salah satunya adalah model pembelajaran berbasis proyek atau *Project Based Learning (PjBL)*. Model pembelajaran berbasis proyek adalah sebuah proses pembelajaran dimana pembelajar secara langsung berpartisipasi dalam produksi proyek, Agar kreativitas pembelajar dapat meningkat terutama dalam meningkatkan minat pembelajar dan menghilangkan rasa bosan, model pembelajaran ini sangat cocok digunakan. Di dalam pelaksanaan proyek kurikulum merdeka menyediakan beberapa tema yang harus dilaksanakan oleh satuan pendidikan. Pada jenjang SMP terdapat tema :

- a. Sebuah Gaya Hidup Berkelanjutan
- b. Kearifan lokal
- c. Bhinneka Tunggal Ika
- d. untuk membangunkan tubuh dan pikiran
- e. Suara Demokrasi
- f. Desain dan teknologi pembangunan NKRI
- g. Kewirausahaan

Dari tema diatas sekolah diberikan kebebasan untuk memilih dan mengembangkan proyek sesuai dengan kapasitas sekolah masing-masing. Dalam satu semester sekolah minimal telah menyelesaikan 2 tema. Pada penelitian ini, peneliti memfokuskan pada tema kewirausahaan sesuai dengan objek sekolah yang akan diobservasi. Mata pelajaran kewirausahaan merupakan suatu ilmu yang dapat dipelajari dalam melakukan suatu kegiatan praktik yaitu melakukan market day. Suatu mata pelajaran yang memberikan suatu pemahaman dan keterampilan pembelajar dalam memasarkan produknya kepada teman dan guru.

## Metode Penelitian

Pendekatan kualitatif deskriptif adalah metode yang digunakan dalam penelitian ini. Penelitian deskriptif dinyatakan sebagai suatu kegiatan yang memberikan tujuan untuk menggambarkan suatu keadaan atau fenomena yang tujuannya untuk memperoleh informasi tentang keadaan yang sedang terjadi. Penelitian deskriptif juga dilakukan untuk mengembangkan tujuan sehingga lebih luas atas ilmu pengetahuan (Maolani & Uco, 2015) Peneliti menggunakan teknik penelitian deskriptif kualitatif, yaitu mendeskripsikan kreativitas pembelajar melalui produk atau gagasan yang dihasilkan. Dalam penelitian ini pembelajar dan guru sebagai objek penelitian di sekolah dengan mata pelajaran kewirausahaan khususnya dengan kegiatan *market day*.

## Hasil dan Analisis

Proses pembelajaran berbasis proyek ialah kegiatan pembelajaran yang berbasis kepada pembelajar (*student center*) untuk menyelesaikan permasalahan secara kompleks dengan melakukan suatu aktivitas belajar dan hasil dari proyek akan disajikan dengan secara terbuka. Menurut waras (Sunismi & Dyah;2022) Dengan melalui 6 tahap skenario *Project Based Learning* yaitu: 1) Mengidentifikasi masalah: pembelajar menganalisis proses desain dan menemukan kesulitan yang dihadapi untuk tugas proyek, 2) perumusan strategi/alternatif pemecahan masalah. 3) pengembangan produk: mendesain produk yang akan dikembangkan untuk mengatasi masalah tersebut. 4) proses pembuatan produk: setiap kelompok melakukan proses manufaktur yang telah dirancang dengan memanfaatkan perlengkapan. 5) penilaian produk: dimana pembelajar melakukan uji coba produk untuk mengevaluasi kinerja produk akhir dan mengidentifikasi kelebihan dan kekurangannya. 6) melakukan presentasi, untuk menggambarkan perkembangan teknis asli yang dapat memecahkan masalah dalam tugas tersebut.

Dalam kurikulum merdeka ini, pembelajar diberikan wadah untuk mengembangkan kreativitasnya dengan berbagai proyek. Salah satunya proyek yang bertemakan "kewirausahaan". Peneliti melakukan observasi terhadap pelaksanaan P5 dengan judul "*Market day*". Dari data hasil observasi kegiatan yang dilaksanakan untuk menumbuhkan kreativitas dan menumbuhkan nilai-nilai kewirausahaan pada pembelajar. Kegiatan ini diikuti oleh seluruh masyarakat sekolah bertepatan dengan berakhirnya seluruh rangkaian kegiatan selama semester ganjil. Terdapat nilai luhur yang dapat membangun karakter pembelajar dalam kegiatan ini diantaranya : jujur, percaya diri, kreatif, inovatif, mandiri dan gotong royong serta bertanggung jawab. Nilai-nilai tersebut termasuk kedalam dimensi profil pelajar pancasila. Dalam proyek ini, pembelajar diajarkan supaya dapat bersosialisasi dan berinteraksi dengan lingkungan sekitar, baik dengan teman, guru atau warga sekolah lainnya. Sekolah pun telah menentukan aturan terhadap jenis makanan dan minuman yang dijual oleh pembelajar. Dari semua makanan dan minuman yang dijual harus memenuhi standar layak untuk dikonsumsi oleh pembelajar. Sehingga bukan hanya untung yang didapatkan oleh pembelajar tetapi juga terjaminnya kesehatan para pembelajar.

### **Rancangan kegiatan market day**

Addiin et al (2014) secara umum menerapkan langkah pembelajaran berbasis proyek (PjBL) diantaranya:

1. Ajukan pertanyaan penting atau mendasar.
2. Desain proyek/proyek .
3. Kembangkan langkah-langkah untuk membuat proyek.
4. Secara teratur memantau kemajuan proyek pembelajar .
5. Melakukan penilaian pekerjaan pembelajar .
6. Mengevaluasi pengalaman pembelajar .

Titu (2015) juga menjelaskan dalam buku hariannya langkah-langkah proses model pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL), dimulai dengan tahap perencanaan: pembelajaran menyediakan guru dengan fenomena kehidupan nyata sebagai sumber masalah, mendorong pemecahan masalah dan membuat saran tentang organisasi kerja, fungsi fase ini adalah: Rencanakan dan perdalam proyek, atur kolaborasi, pilih topik, pilih informasi terkait proyek, buat prakiraan, dan buat rencana penelitian. Penciptaan Kedua. Pada fase ini, pembelajar belajar untuk mengembangkan ide untuk proyek, kemudian menggabungkan ide apa saja yang muncul dalam kelompok, lalu membangun proyek sesuai dari ide yang telah dirumuskan. Fase selanjutnya ini meliputi kegiatan pengembangan. Pada tahap ini pembelajar juga membuat produk yang akan disajikan. Ketiga, *processing*, fase terakhir meliputi presentasi yang akan disampaikan kelompok dan evaluasi terhadap proyek. Dalam penyajian proyek, hasil kreasi atau studi kelompok dikomunikasikan secara konkret, sedangkan pada tahap evaluasi hasil proyek dipertimbangkan, proses pembelajaran dianalisis dan dievaluasi.

Langkah-langkah dalam model pembelajaran berbasis proyek (PjBL) dapat disimpulkan terdiri dari 6 tahapan. Tahap pertama adalah tentukan pertanyaan yang mendasar, tahap kedua membuat rancangan untuk proyek, tahap ketiga menyusun tahapan proyek, tahap keempat mengontrol kemajuan proyek, langkah kelima menyusun hasil proyek untuk dievaluasi. proyek dan keenam berfungsi untuk mengevaluasi pengalaman yang didapat pembelajar .

### **Pelaksanaan Penerapan Model Project Based Learning**

Untuk meningkatkan kreativitas pembelajar dalam pembelajaran pada mata pelajaran kewirausahaan, guru kebanyakan menerapkan metode ceramah pada proses pembelajarannya untuk menyampaikan materi pembelajaran. Hal ini memberikan efek cepat jenuh terhadap pembelajar , sehingga siswa menjadi kurang aktif pada saat kegiatan pembelajaran dikelas berlangsung. Oleh karena itu, agar terciptanya proses pembelajaran yang efektif, kreatif dan interaktif pada pembelajar, maka diperlukan pemilihan model pembelajaran yang tepat yaitu dengan menerapkan metode pembelajaran berbasis proyek. Model pembelajaran dengan proyek menjadi sebuah model pembelajaran alternatif untuk digunakan dalam pembelajaran yang cenderung konvensional. Menurut Wahyu R. Dalam Jurnal (2012) Adapun keuntungan dalam penerapan pembelajaran berbasis proyek (PjBL), yaitu :

1. Dapat meningkatkan Motivasi belajar peserta didik.
2. Meningkatkan kemampuan dalam memecahkan suatu permasalahan, siswa menjadi aktif serta mampu memecahkan problem-problem yang bersifat kompleks.
3. Keterampilan dalam mencari informasi.
4. Dapat mengembangkan dan mempraktikkan keterampilan komunikasi.
5. Memberikan pembelajaran dan praktik dalam mengorganisasikan proyek, dan dapat membuat jadwal serta alokasi waktu.

### **Hasil Penerapan Model Project Based Learning**

Model pembelajaran berbasis proyek merupakan suatu model pembelajaran yang berorientasi kepada pembelajar (*student center*) untuk menyelesaikan permasalahan secara

kompleks dengan melakukan suatu aktivitas belajar dan hasil dari proyek akan disajikan dengan secara terbuka. Proyek merupakan produk karya wirausaha yang berfungsi sebagai bahan untuk menguji dan menilai pembelajar dalam membuat sebuah produk penjualan. Dalam kegiatan *market day* model pembelajaran PjBL dapat membuat pembelajar mengembangkan suatu kreativitas mereka dan mampu menciptakan suatu produk penjualan. Dalam penerapan model PjBL untuk memudahkan proses belajar dapat ditinjau dari proses dan hasil penjualan dalam kegiatan *market day*.

Dalam kegiatan ini memperlihatkan pembelajar untuk dapat menggali potensi berwirausaha yang baik. Memperhatikan pembelajaran berbasis proyek ini yang dihasilkan pada *market day* dapat menciptakan bentuk kerjasama dalam tim, kreativitas, dan kemampuan dalam komunikasi dengan konsumen. Adapun menu makanan yang akan dijual ketika kegiatan *market day* yaitu, berbagai makanan modern ataupun kekinian yang dapat menarik perhatian para pembeli. Harga yang dijual pun bervariasi dari tiga ribu rupiah sampai lima ribu rupiah. Pembelajar akan sangat senang dan antusias dengan dilaksanakannya kegiatan *market day*.



Gambar 1 ; Kegiatan Market Day



Gambar 1 merupakan kegiatan *market day* akan mempermudah pembelajar untuk memahami arti tentang kejujuran, kerja keras dalam mendapatkan segala sesuatu yang diinginkan/bernilai dengan ikhlas. Dari kegiatan ini, dapat mengembangkan jiwa berwirausaha pada diri pembelajar dan juga dapat mengoptimalkan perkembangan pembelajar seperti perkembangan kognitif, perkembangan secara emosional, dan perkembangan kebahasaan.

## Simpulan

Terdapat banyak manfaat dengan adanya kegiatan pembelajaran berbasis proyek yang bertemakan "kewirausahaan" ini. Diantaranya menjadikan pembelajar menjadi mandiri dan dapat menghasilkan sebuah karya sehingga pembelajar dapat menjadi manusia yang bertanggungjawab terhadap segala resiko yang terjadi melalui kegiatan ini. Pada akhirnya kegiatan pembelajaran berbasis proyek ini dapat membentuk karakter pembelajar, dan mempersiapkan untuk kehidupan dimasa mendatang.

Dalam kegiatan *market day* yang dilakukan pembelajar merupakan proses dalam membentuk karakter kewirausahaan karena pembelajar diajarkan untuk melakukan kegiatan jual-beli dan memberikan pelajaran bermakna untuk pembelajar pada kehidupan sehari-hari. Pembelajaran kewirausahaan merupakan kegiatan yang dapat menggali potensi pada diri pembelajar seperti keterampilan, kreatif, berani, dan bertanggung jawab. Pengembangan kreativitas dan keterampilan yang dilakukan dan diterapkan sejak dini akan menjadikan

pondasi yang kuat bagi pembelajar untuk meningkatkan kemampuan dalam berwirausaha dan menjadi bekal di masa depan.

### Ucapan Terima Kasih

Kepala SMP, para guru yang telah mambantu memberikan data dan semua pihak yang telah memberikan masukan dalam penyelesaian jurnal ini.

### Referensi

- Addiin, Istiqomah. dkk (2014). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Pada Materi Pokok Larutan Asam dan Basa di Kelas XI Ipa 1 SMA Negeri 2 Karanganyar Tahun Ajaran 2013/2014. *Jurnal Pendidikan Kimia (JPK) Universitas Sebelas Maret*, 3(4), 11.
- Titu, MA (2015). Penerapan Model pembelajaran Project Based Learning (PJBL) Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Materi Konsep Masalah Ekonomi. *Jurnal Prosiding Seminar Nasional*, 9(2), 179–180.
- Rukaesih A. Maolani dan Uco Cahyana (2015). *Metodologi penelitian pendidikan*. h. 72. Jakarta: Rajawali Pres
- Sunismi, Dyah Werdiningsih, Sri Wahyuni (2022). *PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK (Project Based Learning)*. (halaman). CV Literasi Nusantara Abadi. Malang.
- Rahma Wahyu (2016) Implementasi Model Project Based Learning (PJBL) Ditinjau dari Penerapan Kurikulum 2013. (58-59). Universitas Kahuripan Kediri.