

Penerapan Model *Project Based Learning* (PjBL) untuk Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa Mendesain Media Pembelajaran Berbasis Literasi Pada Mata Kuliah Bahasa Indonesia SD 1 UMN Al Washliyah

Sutarini¹, Sutikno², Mimi Rosadi³, Putri Juwita⁴

¹ Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah and sutarini@umnaw.ac.id

² Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah and sutikno@umnaw.ac.id

³ Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah and mimirosadi@umnaw.ac.id

⁴ Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah and putrijuwita@umnaw.ac.id

Article Info

Article history:

Received Mei, 2024

Revised Mei, 2024

Accepted Mei, 2024

Kata Kunci:

Model Project Based Learning (PjBL), Kreativitas Mahasiswa, Media Pembelajaran, Desain, Literasi, Bahasa Indonesia, SD 1 UMN Al Washliyah

Keywords:

Project Based Learning (PjBL) Model, Student Creativity, Learning Media, Design, Literacy, Indonesian Language, SD 1 UMN Al Washliyah

ABSTRAK

Model Project-Based Learning (PjBL) adalah model pembelajaran yang inovatif yang berpusat pada siswa dan mengutamakan kemampuan siswa untuk berpikir kritis dan kreatif. Selain itu, pendidik berfungsi sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran. Melalui penerapan model PjBL dalam proses belajar mengajar mata kuliah Bahasa Indonesia di SD, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam mendesain media pembelajaran berbasis literasi. Peranan media dalam pembelajaran sangatlah penting, sehingga siswa harus diberikan bekal dalam mendesain media pembelajaran yang sesuai untuk menjadi guru yang kreatif dan profesional. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah metodologi yang digunakan dalam penelitian ini. Subjek penelitian adalah mahasiswa Prodi PGSD UMN Al Washliyah. Observasi, catatan lapangan, dan dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini.

ABSTRACT

Project-Based Learning (PjBL) model is an innovative learning model that is student-centered and prioritizes students' ability to think critically and creatively. In addition, educators function as facilitators in the learning process. Through the application of the PjBL model in the teaching and learning process of the Indonesian language course in elementary school, this research aims to increase student creativity in designing literacy-based learning media. The role of media in learning is very important, so students must be given provisions in designing appropriate learning media to become creative and professional teachers. Classroom Action Research (PTK) is the methodology used in this research. The research subjects were UMN Al Washliyah PGSD Study Program students. Observation, field notes, and documentation were used to collect data in this study.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Corresponding Author:

Name: Sutarini

Institution: Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah

Email: sutarini@umnaw.ac.id

1. PENDAHULUAN

Untuk dapat bersaing dengan negara maju, Indonesia saat ini membutuhkan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas. Pendidikan adalah salah satu cara untuk meningkatkan SDM. Pengembangan perspektif, nilai, dan keterampilan seseorang juga merupakan bagian penting dari pendidikan yang berkualitas. Kreativitas individu adalah salah satu potensi yang harus dikembangkan sejalan dengan tujuan pendidikan nasional. Pendidik dapat menggunakan model pembelajaran berbasis proyek, atau PjBL, untuk meningkatkan kreativitas siswa mereka.

Dengan menerapkan model Project Based Learning (PjBL), diharapkan pengalaman belajar mahasiswa akan lebih kontekstual dan relevan. Ini karena model PjBL memungkinkan siswa terlibat dalam proyek nyata dan memberikan mereka konteks dunia nyata untuk memahami konsep-konsep pembelajaran. Dalam mata kuliah Bahasa Indonesia SD, penerapan model PjBL diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep pembelajaran.

Model Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL) adalah model pembelajaran yang inovatif yang berpusat pada peserta didik dan menuntut siswa atau mahasiswa untuk berpikir kritis dan kreatif. PjBL menekankan pada masalah yang relevan bagi peserta didik, memungkinkan pendidik untuk menyajikan masalah, mengajukan pertanyaan, dan membantu peserta didik memahami masalah dengan cara mereka sendiri.

Universitas mengajarkan perubahan melalui siswanya. Siswa harus memiliki kemampuan untuk mengubah dunia, termasuk meningkatkan pendidikan, yang dapat menginspirasi orang lain untuk melakukan hal yang sama. Mahasiswa PGSD adalah calon guru yang akan berurusan dengan siswa dengan tanggung jawab mendidik, membimbing, mengajar, menilai, melatih, dan mengevaluasi. Sebagai calon guru, mereka harus memahami topik dan mampu membuat media pembelajaran yang memotivasi siswa untuk belajar. Oleh karena itu, mereka akan menjadi instruktur profesional di bidang mereka.

Karim (2012) menggambarkan kreativitas sebagai kemampuan seseorang untuk menggunakan imajinasi dan berbagai kesempatan yang muncul dari interaksi dengan ide-ide, orang lain, dan lingkungan untuk membuat hubungan dan hasil yang baru dan bermakna. Selain itu, kreativitas dapat didefinisikan sebagai proses menciptakan sesuatu yang baru (inovatif), segar, menarik, unik, mengejutkan, bermanfaat, dan mudah dipahami (Purwanto, 2011).

Ide kreatif sering kali mencakup tiga komponen utama. Pertama, ide kreatif diharapkan untuk merepresentasikan sesuatu yang berbeda, bersifat baru ataupun inovatif. Kedua, ide tersebut harus memiliki kualitas yang tinggi. Dan ketiga, ide kreatif haruslah relevan dengan tugas yang dikerjakan. Dengan demikian, sebuah respons kreatif diharapkan untuk memiliki unsur kebaruan, kualitas yang baik, dan relevansi dengan konteksnya (Kaufman & Sternberg, 2011).

Tingkat kreativitas mahasiswa dalam mendesain media pembelajaran berbasis literasi adalah faktor kunci untuk memastikan keberhasilan penerapan PjBL. Maka dengan itu pentingnya melakukan penelitian tindakan kelas ini untuk mengidentifikasi sejauh mana penerapan PjBL dapat

memotivasi, mengembangkan kreativitas, dan meningkatkan kualitas media pembelajaran yang dihasilkan oleh mahasiswa.

Selain itu, diharapkan temuan penelitian ini dapat memberikan kontribusi pada penciptaan model pembelajaran yang berhasil dan unik. Selain itu, temuan penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan informasi praktis bagi para pengajar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang berlangsung di kelas, khususnya dalam mata kuliah Bahasa Indonesia SD 1. Berikut ini adalah rumusan masalah yang diteliti dalam penelitian ini: "Bagaimana model Project-Based Learning (PjBL) dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa dalam merancang media pembelajaran berbasis literasi pada mata kuliah Bahasa Indonesia SD?"

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Model Project based Learning (PjBL)

Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL) adalah model pembelajaran di mana siswa terlibat dalam proyek atau kegiatan sebagai cara untuk belajar. Metode ini menuntut siswa untuk menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan lingkungan atau masyarakat mereka. PjBL adalah pendekatan inovatif yang berpusat pada peserta didik. Menurut Trianto (2014: 42), guru bertindak sebagai inspirator dan fasilitator, dan peserta didik diberi kebebasan untuk membuat pembelajaran mereka sendiri.

Menurut Mulyasa (2014: 145), tujuan pembelajaran berbasis proyek (PjBL) adalah untuk menginspirasi siswa agar terlibat dalam penelitian dan menggabungkan berbagai mata pelajaran dari kurikulum. Melalui penggunaan paradigma ini, siswa dapat memperoleh materi pelajaran dengan cara yang bermakna bagi mereka, yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk bereksplorasi bersama.

PjBL mulai dengan masalah untuk mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru melalui pengalaman langsung, menurut Daryanto dan Raharjo (dalam Sutarini, dkk., 2023). Metode ini dimaksudkan untuk situasi pembelajaran yang rumit di mana siswa harus melakukan penelitian untuk memahaminya.

Dengan mempertimbangkan definisi-definisi tersebut, PjBL adalah metode pembelajaran yang memungkinkan siswa belajar secara mandiri dengan melakukan penelitian mendalam tentang masalah, menemukan solusi yang tepat, dan menghasilkan produk.

2.2 Kreativitas

Dalam konteks kegiatan belajar mengajar, kreativitas sering kali dihubungkan dengan baik oleh guru maupun mahasiswa. Kreativitas diartikan sebagai kapasitas individu untuk menciptakan ide-ide baru, unik, dan bermanfaat. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kreativitas merujuk pada kemampuan untuk mencipta, daya cipta, serta segala yang terkait dengan berkreasi.

Sani (2014: 13) menjelaskan bahwa kreativitas merupakan proses menciptakan sesuatu yang baru dengan merangkai kembali elemen-elemen yang telah ada. Tiga faktor utama yang terkait dengan kreativitas adalah kemampuan berpikir kreatif, keahlian teknis, prosedural, dan intelektual, serta motivasi. Dengan menyajikan solusi yang berbeda dari yang konvensional, seseorang dapat menunjukkan kemampuan menggunakan pemikiran kreatif untuk menyelesaikan masalah.

Kreativitas, menurut Supriadi dalam Nugraha, dkk (2018: 10), didefinisikan sebagai kemampuan seseorang untuk menghasilkan ide-ide, produk, atau konsep baru yang berbeda dari yang sudah ada. Pendapat ini sejalan dengan Hurlock dalam Bernadi (2017: 93), yang menyatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan ide-ide, komposisi, atau konsep baru dengan cara yang *principle*.

Menurut beberapa ahli, kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk membuat ide, konsep, atau karya yang baru, unik, dan bernilai. Dalam pembelajaran, kreativitas menuntut siswa untuk membuat produk pembelajaran, seperti membuat media pembelajaran yang berbasis literasi.

2.3 *Media Pembelajaran Berbasis Literasi*

Media pembelajaran berbasis literasi bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam keterampilan literasi seperti membaca dan menulis. Berbagai jenis media ini tersedia, dan mereka memberikan fleksibilitas dalam hal desain dan pemilihan alat pembelajaran yang paling sesuai dengan kebutuhan siswa.

Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai setiap alat komunikasi yang dirancang untuk menyampaikan informasi dari sumber kepada siswa dan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif untuk efisiensi dan keberhasilan pembelajaran, menurut Hamzah (2011: 122). Menurut Rusman (2013: 169), media berfungsi sebagai jalur informasi atau pesan pembelajaran dan berfungsi sebagai perantara antara pengirim dan penerima pesan.

Indriana (2011: 16) memperluas konsep media pembelajaran untuk mencakup semua materi fisik yang mendukung proses pembelajaran dan membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran. Media ini sering kali diasosiasikan dengan objek fisik karena berperan sebagai alat bantu dalam pembelajaran, yang dapat dilihat atau digunakan oleh siswa untuk memperkaya proses belajar mereka.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merujuk pada berbagai jenis alat atau bentuk yang digunakan untuk mendukung proses belajar-mengajar dengan tujuan membuat pelajaran lebih menarik, jelas, dan mudah dipahami siswa.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini melakukan penelitian tindakan kelas, yang menggunakan pendekatan penelitian deskriptif. Selain tahapan pra-PTK, tahapan penelitian ini terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Fokus penelitian adalah penggunaan model Project Based Learning (PjBL) untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa PGSD dalam mengembangkan media pembelajaran literasi. Model spiral yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart menentukan prosedur penelitian.

"Model Kemmis dan Mc Taggart pada hakekatnya berupa perangkat-perangkat atau untaian-untaian dengan satu perangkat terdiri dari 4 komponen: rencana tindakan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Keempat komponen yang berupa untaian tersebut dipandang sebagai satu siklus," kata Kusumah dan Dwitagama (2010: 21).

Observasi, catatan lapangan, dan dokumentasi adalah metode pengumpulan data dalam penelitian ini. Lembar observasi dibuat untuk mengetahui seberapa kreatif siswa dalam merancang

aktivitas dan media pembelajaran. Selama Penelitian Tindakan Kelas (PTK), analisis data dimulai dari awal pengumpulan data hingga akhir. Data lapangan dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif dimulai dengan statistik deskriptif, yang kemudian diubah menjadi data kualitatif pada skala 5 (Skala Likert). Tingkat kreativitas siswa dalam aktivitas dinilai dari 1 hingga 5; 5 adalah sangat baik, 4 adalah baik, 3 cukup, 2 kurang, dan 1 sangat kurang. Kriteria yang diusulkan oleh Purwanto (2016: 103) digunakan sebagai dasar untuk penafsiran nilai, seperti yang akan dijelaskan di bawah ini.

Tabel 1. Penafsiran Persentase Kategori Kreativitas

Persentase (%)	Kategori
0-54	Sangat Kurang
55-59	Kurang
60-74	Cukup
75-84	Baik
85-100	Sangat Baik

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Pra Siklus

Kegiatan pra siklus pada penelitian ini dilakukan di awal semester untuk mengetahui tingkat awal kreativitas mahasiswa. Pada kegiatan pra siklus ini, peneliti juga melakukan observasi terkait tingkat kreativitas mahasiswa sebagai awal mula tindakan yang akan diambil. Hasil pada pra siklus didapatkan bahwa kreativitas mahasiswa dari segi aktivitas masih tergolong rendah dan perlu ditingkatkan. Mahasiswa kurang percaya diri dalam menyampaikan ide-ide terkait materi pembelajaran yang sedang berlangsung, pemberian pertanyaan dan jawaban yang disampaikan oleh mahasiswa juga masih kurang bervariasi. Mahasiswa masih kurang aktif secara keseluruhan karena cenderung pada kelompoknya. Dari hasil data observasi yang dilakukan peneliti, diketahui nilai rata-rata keseluruhan dari aspek aktivitas belajar mahasiswa mencapai 52% dengan kategori kurang.

4.2 Siklus I

Siklus pertama ini dimulai dengan perencanaan; peneliti membuat Rencana Pembelajaran Semester (RPS) menggunakan model Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL), rancangan tugas proyek, dan alat untuk mengumpulkan data penelitian. Peneliti juga membagi siswa menjadi kelompok masing-masing empat hingga lima. Masing-masing kelompok yang sudah ditentukan kemudian menemukan masalah, membuat makalah presentasi, dan mendesain media pembelajaran yang sesuai dengan materi kelompoknya. Pada mata kuliah Bahasa Indonesia SD 1, siswa diberi bimbingan dan tugas kelompok masing-masing untuk memecahkan masalah yang sudah diidentifikasi. Mereka mulai mengerjakan proyek atau produk menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi atau masalah yang sudah diidentifikasi. Mahasiswa memiliki banyak kesempatan dan kebebasan untuk mengekspresikan dirinya melalui media pembelajaran yang mereka buat selama proyek atau produk pembelajaran. Ini termasuk merencanakan, membangun, dan mempresentasikan produk mereka di kelas.

Setelah tahap perencanaan selesai, kemudian dilanjutkan dengan tahap pelaksanaan. Pada tahap ini, mahasiswa dalam kelompoknya diminta untuk dapat mempresentasikan hasil proyek

yang telah dibuat. Masing-masing kelompok diberikan waktu selama kurang lebih 20 menit untuk mempresentasikan hasil proyeknya di depan kelas. Seperti biasa, setelah selesai mempresentasikan hasil proyeknya kemudian peserta yang lain memberikan umpan balik, baik berupa pertanyaan ataupun saran terhadap materi dan proyek yang sudah dipaparkan. Umpan balik ataupun respon yang diberikan dari peserta lainnya dicatat oleh notulen dan menjadi bahan perbaikan dari proyek yang sudah dikerjakan. Dosen sebagai peneliti juga memberikan masukan berupa saran dan komentar terhadap proyek yang sudah dikerjakan mahasiswa.

Setelah itu, observasi dilakukan. Observasi atau pengamatan terhadap tingkat kreativitas dalam aktivitas dan pengembangan produk dilakukan dengan instrumen yang sudah disiapkan oleh peneliti. Untuk mengukur kreativitas siswa dalam aktivitas mereka, peneliti menggunakan lima elemen utama: ingin tahu, percaya diri dan mandiri, tanggung jawab dan komitmen, tekun dan tidak bosan, dan kaya inisiatif. Tabel di bawah ini menunjukkan hasil observasi atau pengamatan tingkat kreativitas dari segi aktivitas pada siklus I mahasiswa.

Tabel 2. Hasil Observasi Kreativitas Pada Aktivitas Mahasiswa Siklus I

No.	Aspek	Rata-rata (%)	Kategori Capaian
1	Mahasiswa memiliki rasa ingin tahu	68	Cukup
2	Mahasiswa percaya diri dan mandiri	70	Cukup
3	Mahasiswa bertanggung jawab dan komitmen	69	Cukup
4	Mahasiswa tekun dan tidak mudah bosan	69	Cukup
5	Mahasiswa kaya inisiatif	70	Cukup
Rata-rata keseluruhan		69,2	Cukup

Berdasarkan pada tabel 2 di atas, dapat diamati bahwa hasil rata-rata yang didapatkan mahasiswa pada kegiatan aktivitas belajar berada pada kategori cukup. Pada kegiatan siklus I ini juga, terdapat beberapa mahasiswa yang aktif berdiskusi dan antusias, namun masih ada juga yang sibuk dengan urusannya masing-masing, sehingga membuat kelas terlihat kurang aktif. Pada kegiatan kelompok, beberapa ada yang membagi *team work* pada kelompoknya, namun masih ada juga yang membebankan tugas kelompoknya pada satu orang saja.

Selain itu, hasil pengamatan yang berkaitan dengan produk yang dibuat oleh siswa diperoleh dari umpan balik dari teman sejawat dan guru yang bertindak sebagai supervisor. Para guru ini juga memberikan saran untuk proyek media yang sudah dirancang oleh masing-masing kelompok.

Tabel 3. Hasil Observasi Kreativitas Pada Produk Mahasiswa Siklus I

No.	Media	Komentar
1	Amplop Rahasia	<ol style="list-style-type: none"> Media amplop rahasia yang didesain memiliki bentuk yang kecil, sehingga tidak semua siswa dapat melihatnya dengan jelas. Media amplop rahasia sangat terbatas, hal ini memungkinkan tidak semua peserta didik dapat ikut berpartisipasi Tingkat kreativitas dan daya tarik visual masih kurang, perlu dilakukan perbaikan agar dapat menarik minat siswa SD
2	Pohon Literasi	<ol style="list-style-type: none"> Pohon literasi cukup menarik, namun jika dikombinasikan dengan unsur kearifan lokal akan

		<p>menjadi lebih kompleks untuk menambah pengetahuan dan wawasan siswa.</p> <ol style="list-style-type: none"> Intruksi yang diberikan dalam penggunaan pohon literasi kurang jelas, sehingga membuat bingung siswa dan akhirnya menjadi sumber keributan di kelas. Pemberian materi pada pohon literasi masih kurang kompleks, sehingga menjadi keterbatasan siswa dalam membaca.
3	Kantong Baca	<ol style="list-style-type: none"> Media pembelajaran kantong baca sebenarnya cukup menarik, namun pada implementasinya kurang maksimal sehingga pembelajaran menjadi kurang fokus dan memicu keributan. Media kantong baca perlu diperbaiki menjadi lebih menarik lagi, mulai dari pengemasan materi, pemanfaatan barang bekas, dan lain sebagainya.
4	Media Pembelajaran Interaktif	<ol style="list-style-type: none"> Dalam media tidak terdapat unsur interaktifnya, media terlalu monoton. Media kurang menarik, baik segi materi, warna, ataupun gambar. Suara yang diperdengarkan kurang jelas, sehingga kurang terdengar oleh siswa yang duduk di belakang.
5	Papan Huruf Digital	<ol style="list-style-type: none"> Media papan huruf digital terlalu monoton dan kurang kreasi karena hanya menampilkan huruf abjad yang polos tanpa suara. Media huruf yang di desain terlalu kecil, sehingga kurang menarik perhatian siswa. Media yang disajikan kurang memberikan pengalaman yang interaktif, karena siswa lebih fokus kepada menonton.
6	Komedi Putar Digital	<ol style="list-style-type: none"> Materi pada komedi putar digital kurang menarik perhatian siswa, pembelajaran masih terasa kaku dan kurang menghibur. Nilai-nilai pendidikan yang ada di dalam materi komedi harus lebih dimunculkan, jadi bukan hanya sekedar hiburan tapi ada nilai pendidikan yang bisa ditanamkan kepada siswa. Video dan suara kurang memadai dan kurang semangat, pencerahan juga terkesan kurang jelas, proses editing masih perlu ditingkatkan.

Siklus I melakukan refleksi sebagai tahap terakhir. Hasil evaluasi desain media pembelajaran siswa menunjukkan bahwa ada beberapa aspek yang perlu diperbaiki untuk meningkatkan kualitas desain media. Ini termasuk aktivitas belajar dan desain produk. Mahasiswa perlu ditingkatkan dalam banyak hal, seperti menjadi lebih ingin tahu, lebih percaya diri dan mandiri, tanggung jawab dan komitmen, tekun dan tidak bosan, dan kaya akan ide. Mahasiswa kurang aktif bertanya kepada guru tentang hal-hal yang belum dipahami, yang dapat memengaruhi hasil desain media pembelajaran.

Pada siklus I ini, peneliti menyimpulkan bahwa masih perlu dilakukan perbaikan demi peningkatan kreativitas mahasiswa dalam mendesain media pembelajaran. Tingkat kreativitas keaktifan mahasiswa juga perlu ditingkatkan, melihat nilai rata-rata skor yang diperoleh masih mencapai 69,2% pada kategori kurang.

4.3 Siklus II

Pada siklus II, sebagai perbaikan dari siklus I, peneliti kembali membuat RPS, tugas proyek, dan alat pengambilan data penelitian. Selain itu, peneliti membagi siswa menjadi beberapa kelompok, masing-masing terdiri dari empat hingga lima siswa. Masing-masing kelompok yang sudah ditentukan kemudian menemukan masalah, membuat makalah presentasi, dan mendesain media pembelajaran yang sesuai dengan materi kelompoknya. Pada mata kuliah Bahasa Indonesia SD 1, siswa diberi bimbingan dan tugas kelompok masing-masing untuk memecahkan masalah yang sudah diidentifikasi. Mereka mulai mengerjakan proyek atau produk menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi atau masalah yang sudah diidentifikasi. Mahasiswa memiliki banyak kesempatan dan kebebasan untuk mengekspresikan dirinya melalui media pembelajaran yang mereka buat selama proyek atau produk pembelajaran. Ini termasuk merencanakan, membangun, dan mempresentasikan produk mereka di kelas. Pada tahap perencanaan siklus kedua, mahasiswa tampak sangat antusias dan aktif bertanya tentang proyek yang perlu diperbaiki. Mereka melakukan ini berdasarkan saran dan penilaian dari teman sejawat dan dosen mereka.

Setelah menyelesaikan tahap perencanaan, langkah selanjutnya adalah melanjutkan ke tahap pelaksanaan, sama dengan siklus sebelumnya. Pada fase ini, mahasiswa dalam kelompoknya diminta untuk menyajikan hasil proyek yang telah mereka buat. Setiap kelompok kembali diberikan waktu sekitar 20 menit untuk mempresentasikan proyek mereka di depan kelas. Setelah presentasi selesai, peserta lain memberikan umpan balik, termasuk pertanyaan dan saran terkait materi dan proyek yang telah dipaparkan. Dosen yang saat ini sebagai peneliti juga memberikan masukan berupa saran dan komentar terhadap proyek yang telah dikerjakan oleh mahasiswa apakah sudah mengalami perbaikan dari sebelumnya.

Tahapan berikutnya adalah observasi, dilakukan dengan instrumen yang telah disiapkan oleh peneliti. Observasi melibatkan tingkat kreativitas dalam aktivitas mahasiswa pada saat proses pembelajaran berlangsung dan kreativitas hasil desain media pembelajaran, dengan pengukuran menggunakan lima aspek kunci, seperti rasa ingin tahu, percaya diri, tanggung jawab, tekun, dan inisiatif. Hasil observasi terhadap tingkat kreativitas pada siklus II dapat ditemukan dalam tabel di bawah.

Tabel 4. Hasil Observasi Kreativitas dalam Aktivitas Mahasiswa Siklus II

No.	Aspek	Rata-rata (%)	Kategori Capaian
1	Mahasiswa memiliki rasa ingin tahu	80	Baik
2	Mahasiswa percaya diri dan mandiri	82	Baik
3	Mahasiswa bertanggung jawab dan komitmen	85	Sangat Baik
4	Mahasiswa tekun dan tidak mudah bosan	82	Baik
5	Mahasiswa kaya inisiatif	88	Sangat Baik
Rata-rata keseluruhan		83,4	Baik

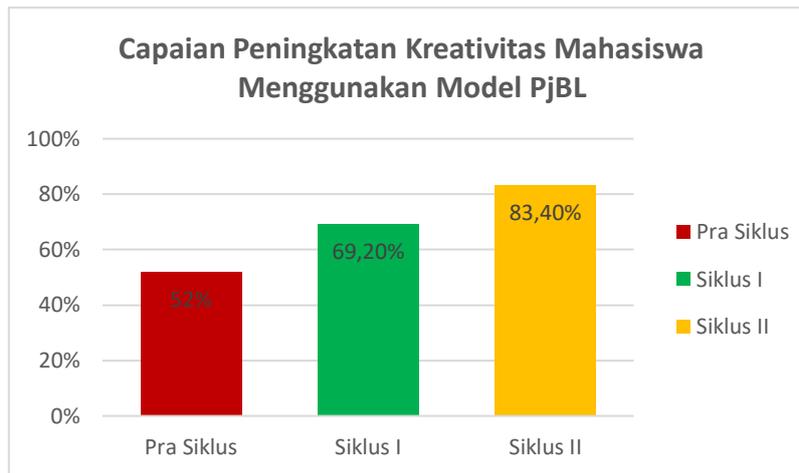
Berdasarkan pada tabel 4 di atas, dapat dilihat bahwa rata-rata hasil observasi kreativitas mahasiswa berada pada kategori baik. Pada kegiatan siklus II ini terlihat peningkatan yang signifikan, yakni mahasiswa terlihat lebih aktif berdiskusi dan antusias dalam menyuarakan ide-ide atau gagasannya. Mahasiswa juga terlihat lebih fokus dan terlibat dalam pembelajaran.

Produk mahasiswa juga diberi umpan balik dari teman sejawat dan dosen sebagai supervisor untuk memberikan masukan dan saran terkait proyek media yang telah didesain oleh setiap kelompok.

Tabel 5. Hasil Observasi Kreativitas Pada Produk Mahasiswa Siklus II

No.	Media	Komentar
1	Amplop Rahasia	<ol style="list-style-type: none"> 1. Media amplop rahasia yang didesain sudah mempertimbangkan ukuran yang lebih besar sehingga dapat diakses dengan jelas oleh semua siswa. 2. Media amplop rahasia sudah dibuat lebih bervariasi dan dapat menampung partisipasi siswa lebih banyak. 3. Media amplop rahasia sudah didesain dengan pemberian warna yang lebih bervariasi dan menarik perhatian siswa.
2	Pohon Literasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pohon literasi sudah diperbaiki dengan menambahkan unsur kearifan lokal, hal ini dapat meningkatkan kompleksitas dan berdampak positif pada pengetahuan siswa. 2. Pemberian instruksi penggunaan pohon literasi sudah diperjelas untuk menghindari kebingungan dan keributan di kelas, dan meningkatkan efektivitas pembelajaran.
3	Kantong Baca	<ol style="list-style-type: none"> 1. Media pembelajaran kantong baca telah diperbaiki untuk meningkatkan fokus pembelajaran. 2. Media kantong baca telah diperbaiki menjadi lebih menarik, baik dari segi materi dan aspek lainnya.
4	Media Pembelajaran Interaktif	<ol style="list-style-type: none"> 1. Media pembelajaran sudah ditambahkan unsur interaktif dan tidak monoton lagi. 2. Media telah diperbarui untuk meningkatkan daya tarik, termasuk dalam segi materi, warna, dan gambar. 3. Suara sudah jelas
5	Papan Huruf Digital	<ol style="list-style-type: none"> 1. Media papan huruf digital sudah diperbaharui dengan menambahkan suara pada huruf abjadnya. 2. Desain huruf pada media telah diperbesar untuk meningkatkan daya tarik dan memastikan perhatian siswa. 3. Media papan harus dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mengikutsertakan siswa di dalamnya.
6	Komedi Putar Digital	<ol style="list-style-type: none"> 1. Media komedi putar telah diperbaharui menjadi lebih menarik dan membuat pembelajaran ada unsur menghiburnya. 2. Materi dalam komedi sudah terdapat penguatan pada nilai-nilai pendidikan untuk siswa. 3. Kualitas suara sudah jelas dan penuh semangat, editing juga sudah rapi.

Hasil refleksi dari siklus kedua menunjukkan bahwa sebagian besar siswa sudah mulai memahami arahan dan proyek belajar yang harus dibuat. Mahasiswa lebih kreatif dalam aktivitas belajar dan mendesain media pembelajaran. Grafik berikut menunjukkan perbedaan peningkatan kreativitas siswa dari pra siklus, siklus I, dan siklus II.



Gambar 1. Capaian Peningkatan Kreativitas Mahasiswa

Menurut gambar di atas, kreativitas mahasiswa dalam keaktifan belajar meningkat dengan model PjBL. Pada awal siklus, mereka memperoleh skor 52%, naik ke 69,2%, dan naik lagi ke 83,4% pada siklus I dan II. Ini menunjukkan bahwa model Project Based Learning (PjBL) dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa dalam keaktifan belajar.

5. KESIMPULAN

Penelitian tentang penerapan model pembelajaran berbasis proyek (PJBL) terhadap kreativitas siswa dalam merancang media pembelajaran Bahasa Indonesia di SD 1 UMN Al Washliyah menemukan bahwa model PJBL membantu siswa menjadi lebih kreatif dengan memberi mereka kesempatan untuk belajar tentang desain dan literasi, yang berdampak positif pada mata kuliah Bahasa Indonesia di SD. Peningkatan kreativitas siswa dapat diamati mulai dari tahap awal kelas. Selain itu, siswa menunjukkan antusiasme yang luar biasa selama pembelajaran menggunakan model PjBL. Ini dianggap dapat meningkatkan partisipasi siswa, dorongan mereka untuk berpartisipasi, dan hasil kreatif mereka dalam pembuatan media pembelajaran yang terus berkembang. Hasil kreativitas siswa dalam aktivitas pra-siklus adalah 52% kategori kurang, 69,2% kategori cukup, dan 83,4% kategori baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Sani Ridwan. 2014. *Pembelajaran Sainifik Untuk Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Bernadi, R. M. A. (2017). *Peningkatan Kreativitas Siswa Kelas IV SD Melalui Pembelajaran Tematik-Integratif dengan Pendekatan Open-Ended*. Jurnal Prima Edukasia, 5(1), 91–101.
- E. Mulyasa. (2014). *Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Hamzah, M. Ali dan Muhlisrarini. (2014). *Perencanaan dan Strategi. Pembelajaran Matematika*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Indriana, Dina, 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Jogjakarta: Diva Press.
- Karim, Abdul Batubara. 2012. *Membangun Kreativitas Pustakawan di Perpustakaan*. Jurnal Iqra' Volume 06 No.02.
- Kaufman, J. C., & Sternberg, R. J. (2011). *The Cambridge handbook of creativity*. In *Choice Reviews Online* (Vol. 48, Issue 09). <https://doi.org/10.5860/choice.48-5383>.
- Kusumah, W dan Dwitagama, D. (2010). *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Indeks.

- Nugraha, A. R., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2018). *Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas 5 SD*. Kalam Cendekia.
- Purwanto, B. (2011). *Pentingnya Kreativitas Guru dan Calon Guru Fisika SMA Dalam Upaya Pengembangan dan Pengadaan Alat Demonstrasi/Eksperimen Untuk Menjelaskan Konsep Dasar Fisika*. Prosiding Seminar Nasional Penelitian, Pendidikan Dan Penerapan MIPA, 1, 229–238.
- Purwanto. (2016). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rusman. (2013). *Metode-Metode Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sutarini, Dalmi Iskandar, Rahmat Kartolo, & Putri Juwita. (2023). The Implementation of the Project Based Learning (PjBL) Model in the Era of Independent Learning in Indonesian Language and Literature Development Courses. *International Journal of Educational Research Excellence (IJERE)*, 2(2), 510–518. <https://doi.org/10.55299/ijere.v2i2.682>
- Titu, M. A. (2015). *Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa pada Materi Konsepmasalah Ekonomi*. Prosiding Seminar Nasional, 176–186
- Trianto, I.B.A. 2014. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif dan Kontekstual: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada kurikulum 2013 (kurikulum tematik Integratif)*. Jakarta: Kencana.