



## Pengaruh Project Based Learning Terhadap Kreativitas Peserta Didik di Masa Pandemi

Dwi Wahyu Nuryati<sup>1)</sup>, Siti Masitoh<sup>2)</sup>, Fajar Arianto<sup>3)</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Magister Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

<sup>2</sup>Pascasarjana, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

<sup>3</sup> Pascasarjana, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

\*dwiwahyu049@gmail.com

### Abstrak

Pandemi Covid-19 yang terjadi saat ini membawa dampak besar dalam dunia pendidikan. Sistem pembelajaran yang sebelumnya dilakukan secara tatap muka diharuskan agar dilakukan secara daring mengingat adanya aturan *social distancing*. *Project Based Learning* digunakan karena sesuai untuk pembelajaran dari rumah dan memberikan kontribusi dalam pengembangan kreativitas peserta didik. Subyek penelitian berjumlah 60 peserta didik kelas VIII SMPN 3 Mojokerto. Pengumpulan data dengan instrumen rubrik penilaian yang dilakukan secara daring dan teknik analisis data menggunakan Anova dua jalur. Hasil penelitian di dapatkan bahwa penilaian *online* terhadap kreativitas dengan model *project based learning* mendapatkan nilai rata-rata 10,20 lebih tinggi dari model pembelajaran konvensional dengan nilai rata - rata 9,00. Nilai tersebut menunjukkan penggunaan model *project based learning* dengan penilaian secara *online* mendapatkan hasil yang lebih baik jika dibandingkan pada penggunaan model pembelajaran konvensional.

**Kata kunci** : Penilaian daring, *project based learning*, masa pandemi

### Abstract

*The Covid-19 pandemic that is currently happening has a major impact on the world of education. The learning system that was previously carried out face-to-face is required to be done online given the existence of social distancing rules. Project Based Learning is used because it is suitable for learning from home and contributes to the development of student creativity. The research subjects were 60 eighth grade students of SMP Negeri 3 Mojokerto. Data collection using the scoring rubric instrument was carried out online and the data analysis technique used two-way ANOVA. The results*

---

**Diserahkan:** 28-07-2020 **Disetujui:** 31-07-2020. **Dipublikasikan:** 31-07-2020

**Kutipan:**

*showed that the online assessment of creativity with the project based learning model obtained an average score of 10.20 higher than the conventional learning model with an average value of 9.00. This value shows the use of a project based learning model with online assessments getting better results when compared to the use of conventional learning models.*

**Keywords:** *Online assessments, project based learning, during the pandemic*

## I. PENDAHULUAN

Pembelajaran yang diterapkan terhadap peserta didik seharusnya dapat meningkatkan kompetensi, terlebih lagi pada masa saat ini kegiatan belajar terdampak pandemi Covid-19 sehingga pembelajaran dilakukan dirumah. Hal ini sesuai dengan Surat Edaran Mendikbud R1 nomor 3 tahun 2020 tentang Pencegahan Corona Virus Disease (COVID-19) pada Satuan Pendidikan, dan Surat Sekjen Mendikbud nomor 35492/A.A5/HK/2020 tanggal 12 Maret 2020 perihal Pencegahan Penyebaran Covid-19. Terkait dampak pandemi ini, proses belajar dengan cepat beradaptasi dengan perubahan yang ada sehingga sistem pembelajaran diintegrasikan melalui jaringan internet untuk menjawab permasalahan ini. Salah satu usaha sebagai solusi terhadap masalah yang dihadapi adalah pembelajaran *online*.

Pembelajaran *online* agar bermakna maka harus memiliki sinergi strategi pembelajaran yang tepat. Salah satunya dengan menerapkan pembelajaran berbasis proyek yang dipadukan secara *online* (Abidin, 2020). Abidin juga menjelaskan bahwa melalui pembelajaran *online* berbasis proyek, peserta didik dapat memiliki pembelajaran bermakna sehingga pengetahuan serta ilmu yang dimiliki dapat menjadi manfaat sebagai bekal menjadi pemecah permasalahan. Yuliana (2020) menjelaskan bahwa *project based learning* adalah sebuah model pembelajaran yang sesuai untuk belajar dari rumah karena peserta didik diajak untuk berkolaborasi, mandiri, bereksplorasi, dan menggunakan penilaian yang disesuaikan dengan kondisi peserta didik.

Proyek dapat meningkatkan harga diri peserta didik karena membiarkan peserta didik mengejar minat mereka sendiri. Peserta didik dapat melakukan studi atas mata pelajaran yang ingin mereka lakukan dan hasil yang diperoleh pun akan berbeda. Kondisi tersebut dapat menciptakan variasi di lingkungan kelas dan memungkinkan untuk berbagi materi karena proyek yang dikerjakan diserahkan pada keinginan peserta didik, imajinasi peserta didik yang muncul, dan kreativitas peserta didik (IŞIK, 2013).

Purnomo (2017) menjelaskan bahwa mata pelajaran seni budaya di SMPN 3 Mojokerto dalam pelaksanaan pembelajaran telah terintegrasi dengan muatan lokal. Guru mata pelajaran telah melakukan modifikasi materi dengan menerapkan menggambar motif batik pada kompetensi menggambar ilustrasi dan membuat komik. Integrasi muatan lokal ke dalam mata pelajaran seni budaya dapat memberi peluang guru untuk mengenalkan potensi-potensi seni dan budaya lokal yang dekat dengan lingkungan anak. Mata pelajaran dengan karakteristik tersebut merupakan sarana dalam konservasi

serta dapat mengembangkan budaya lokal dan kelestarian serta peluang untuk pengembangan budaya tetap terbuka di lingkungan sekolah.

Aspek seni rupa dalam mata pelajaran seni budaya terdapat proses menemukan pertanyaan penuntun yang muncul mengenai bagaimanakah sebuah karya diciptakan. Peserta didik dengan bimbingan guru selanjutnya mencari informasi mengenai menggambar motif batik. Menggambar motif batik digunakan sebagai media untuk menyampaikan gambar komik dan ilustrasi dengan bentuk karakter komik yang menjadi maskot Mojokerto.

Pengembangan budaya lokal tetap terbuka di lingkungan sekolah. Pengembangan tersebut dilaksanakan melalui menggambar motif batik yang kemudian dapat diterapkan untuk membuat batik kain. Peserta didik dapat menghasilkan karya dan mampu memberikan usaha kreatif yang dapat bermanfaat.

Peserta didik dalam mata pelajaran seni budaya untuk kelas VIII SMPN 3 Mojokerto membuat proyek yaitu menggambar desain motif batik yang disesuaikan dengan tema. Guru dalam memberikan tugas menghasilkan gambar motif batik menilai karya yang dihasilkan oleh peserta didik kurang bervariasi. Bentuk karya yang dihasilkan masih relatif sama dengan contoh yang diberikan dan peserta didik belum mampu menciptakan hal baru yang seharusnya sesuai dengan tema Majapahit. Peserta didik belum mampu menciptakan sesuatu hal yang baru karena cenderung meniru contoh yang diberikan baik dari guru maupun informasi yang diperoleh dari berbagai sumber. Faktor yang dapat menyebabkan hal tersebut terjadi antara lain, (1) strategi dalam menyampaikan pembelajaran belum maksimal sehingga belum mencapai tujuan, sehingga diperlukan adanya model pembelajaran yang relevan, (2) peserta didik berasal dari berbagai latar belakang, kemampuan, dan gaya belajar yang berbeda sehingga tidak dapat memiliki kemampuan menggambar yang sama. Hasil karya peserta didik yang cenderung sama dengan contoh yang diberikan memberikan kemungkinan peserta didik mengalami kesulitan dalam mengerjakan proyek apabila guru tidak memilih model pembelajaran yang relevan.

*Project based learning* mampu memberikan kontribusi dalam pengembangan kreativitas peserta didik, motivasi dan minat internal, tanggung jawab, keterampilan komunikasi dengan orang lain, keterampilan sosial, kerja sama, dan kemampuan pemecahan masalah. Selain itu, peserta didik yang terlibat dalam *project based learning* diberikan proyek autentik yang bertujuan untuk membantu peserta didik membuat konsep yang telah diajarkan dan bagaimana konsep-konsep ini berlaku untuk dunia nyata (Shin, 2018). Pelaksanaan pembelajaran mengalami transisi ke belajar *online* sehingga diperlukan platform media *online* untuk melanjutkan pelaksanaan pembelajaran hingga proses menilai karya yang diciptakan peserta didik.

Penilaian proyek juga dilaksanakan secara online. Yuliana (2020) menguraikan penilaian proyek dapat dilakukan mulai dari perencanaan, proses pengerjaan, hingga hasil akhir proyek. Pendidik perlu menetapkan tahapan yang perlu untuk dinilai seperti

penyusunan desain, pengumpulan data, proses mengerjakan, dan penyajian data. Beberapa media atau platform yang dapat digunakan sebagai penunjang pembelajaran untuk belajar dari rumah antara lain google suite, kelas maya, dan sosial media. Penilaian yang dilaksanakan pada proyek memerlukan monitoring yang ketat dengan penilaian autentik melalui kumpulan karya peserta didik secara sistematis. Penilaian dilakukan dengan menggunakan sosial media yaitu *Whatsapp* untuk memonitoring pelaksanaan pengerjaan proyek.

## **II. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini termasuk dalam penelitian kuantitatif. Desain penelitian yang digunakan adalah Quasi Eksperimen. Creswell (2012) berpendapat karena pendidik sering menggunakan kelompok utuh (sekolah, perguruan tinggi, atau distrik sekolah) dalam eksperimen, desain kuasi-eksperimental sering digunakan. Rancangan penelitian yang digunakan adalah *a posttest-only nonequivalent control group design* membandingkan dua nonequivalent kelompok peserta didik. Greavetter (2012) menguraikan pada desain ini, kelompok peserta didik diberikan perlakuan kemudian diukur setelah perlakuan diberikan (*posttest*).

Pada penelitian ini hanya menggunakan *only posttest design*. Peneliti memberikan *treatment* pada kelas eksperimen saja dan kemudian melaksanakan *posttest* untuk menilai perbedaan antara dua kelompok. Kelas eksperimen melaksanakan pembelajaran melalui model *project based learning*, Sedangkan untuk kelas kontrol melaksanakan pembelajaran melalui penggunaan model *task based learning*. Peneliti menggunakan penilaian produk yang digunakan sebagai *posttest* sebagai pembanding dari penggunaan model pembelajaran *project based learning*.

SMPN 3 Mojokerto merupakan tempat dilaksanakan penelitian, yaitu pada tahun pelajaran 2019/2020. Pemilihan lokasi berdasarkan pada mata pelajaran seni budaya yang menerapkan materi membuat. Sekolah ini belum pernah digunakan untuk penelitian sejenis, kemungkinan penelitian ulang dapat dihindari. Sekolah belum menerapkan model *project based learning* pada pembelajaran seni budaya terutama dalam mengembangkan kreativitas peserta didik, sehingga diharapkan pelaksanaan dukungan yang positif. Subyek dalam penelitian ini merupakan peserta didik kelas VIII SMPN 3 Mojokerto tahun pelajaran 2019/2020 yang berjumlah 60 peserta didik. Peneliti mengambil subjek ini karena karakteristik peserta didik tidak jauh berbeda dan mendapatkan perlakuan yang sama dari guru.

Jenis data yang dikumpulkan berupa data primer berupa hasil penilaian proyek peserta didik dengan menggunakan rubrik penilaian. Data sekunder berupa hasil-hasil penelitian dari berbagai artikel, sumber pustaka, dan dokumen yang sesuai dengan tema pembelajaran online dan berbasis proyek. Instrumen penelitian untuk menilai kreativitas

peserta berupa rubrik penilaian produk mengadaptasi dari jurnal Herlina (2018) dan Saputri (2017) kemudian disesuaikan kalimat dan isi konten pada pengembangan penilaian menggambar motif batik, terdiri dari empat aspek penilaian dengan masing-masing aspek mempunyai sub aspek penilaian. Rubrik penilaian digunakan di akhir pembelajaran dengan menggunakan skor penilaian rentang 1-4 dengan memuat deskripsi kinerja mulai dari yang diharapkan sampai dengan kinerja yang tidak diharapkan secara *gradual* (Putri, 2014).

Pada penelitian ini hipotesis di uji dengan membawa kesimpulan yaitu hipotesis diterima atau ditolak. Tahap analisis data menggunakan *two-factor, independent-measures ANOVA* untuk membandingkan rata-rata dari studi penelitian antara subyek menggunakan dua variabel independen. Hasil dari perhitungan analisis Anova dua faktor, menunjukkan bahwa tampaknya ada perbedaan, konsistensi sistematis antara setidaknya dua perlakuan dan perbedaan rata-rata yang diperoleh adalah sangat tidak mungkin ( $p < 0.05$ ) terjadi secara kebetulan saja. Nilai signifikan ditentukan oleh nilai  $p$  yang dilaporkan berdasarkan hasil *output* dari komputer yaitu  $p < 0.05$  (Greavetter, 2012).

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Isi Pelaksanaan pembelajaran model *project based learning* dilaksanakan melalui beberapa tahapan yaitu diskusi dengan teman dengan bimbingan guru, persiapan skenario pembelajaran sesuai langkah-langkah pembelajaran PjBL, dan melakukan kerja proyek sesuai dengan kreativitas masing-masing yaitu menggambar desain motif batik. Pada proses pelaksanaan mengerjakan proyek masing-masing peserta didik melakukan pekerjaan secara individu. Teknik penilaian yang dilakukan dalam setiap tahapan PjBL. Guru melaksanakan penilaian melalui media sosial yaitu *WhatsApp*.

Munawaroh dalam Yensy (2020) memberi penjelasan bahwa peserta didik dapat melakukan diskusi dengan guru melalui pengiriman hasil pengerjaan proyek dan menanyakan permasalahan yang berkaitan dengan proyek tersebut. Permasalahan yang ingin ditanyakan dapat di kirimkan ke *WhatsApp* dengan terlebih dulu mengambil foto atau gambar kemudian dikirimkan ke grup. Sehingga peserta didik yang lain dapat mencoba untuk menyelesaikan atau menjawab permasalahan tersebut sebelum guru memberikan jawaban. Hal tersebut sesuai dengan langkah yang ada pada model PjBL yang dijelaskan oleh *The Goerge Lucas Educational Foundation* (2005) pada langkah monitoring yang merupakan tanggung jawab guru terhadap aktivitas peserta didik dalam melaksanakan proyek. Guru dapat memberikan bimbingan pada setiap tahapan proyek yang dikerjakan kemudian memberikan masukan dan saran pada peserta didik apabila terdapat permasalahan dalam mengerjakan proyek.

Model *project based learning* dapat mengembangkan kedalaman peserta didik dalam memahami konsep yang lebih besar daripada pembelajaran berbasis kelas tradisional dan menghasilkan peningkatan tingkat kreativitas peserta didik (Bhagi, 2017). Kreativitas peserta didik dalam membuat desain motif batik menunjukkan hasil penilaian yang lebih baik jika diandingkan dengan model pembelajaran konvensional. Kreativitas dalam model PjBL telah disampaikan oleh Talat dan Caudhry dalam Astawa (2017) dengan menemukan bahwa setelah menggunakan *project based learning* peserta didik mengembangkan kreativitas dengan menunjukkan ide-ide kreatif, melakukan upaya terbaik mereka untuk menemukan ide baru untuk kualitas proyek, serta peserta didik selama proses pembelajaran terlibat secara penuh.

Peserta didik dalam menciptakan sesuatu yang baru merupakan kemampuan yang dikembangkan melalui perolehan dari guru selama proses belajar hingga mampu menciptakan kombinasi baru (Sari, 2018). Peserta didik membuat desain gambar batik yang beragam dan sesuai dengan ide karya cipta baru. Hasil dari perhitungan analisis Anova dua faktor pada Tabel 1 menunjukkan bahwa nilai signifikan untuk kreativitas yaitu Sig. 0,000 < 0,05 sehingga diperoleh kesimpulan bahwa ada pengaruh model *project based learning* terhadap kreativitas peserta didik.

Tabel 1. Hasil Uji Analisis Data ANOVA Dua Jalur

**Tests of Between-Subjects Effects**

Dependent Variable: model

Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	12,075 <sup>a</sup>	19	,636	8,692	,000
Intercept	69,389	1	69,389	948,972	,000
kreativitas	3,472	5	,694	9,498	,000
kepercayaandiri	8,530	14	,609	8,332	,000
Error	2,925	40	,073		
Total	150,000	60			
Corrected Total	15,000	59			

a. R Squared = ,805 (Adjusted R Squared = ,712)

Sumber: hasil perhitungan data dengan SPSS

Hasil dari perhitungan data pada Tabel 2 menunjukkan bahwa penilaian dalam pembuatan desain motif batik memperoleh rata-rata 10,20 jika dibandingkan dengan peneraparan model konvensional yaitu nilai rata – rata 9,00. Nilai yang diperoleh menunjukkan penggunaan model *project based learning* mendapatkan hasil yang lebih baik jika dibandingkan pada penggunaan model pembelajaran konvensional.

Tabel 2. Hasil Rata-Rata Kreativitas Peserta Didik

Descriptives						
model			Statistic	Std. Error		
kreativitas	pjb1	Mean	10,20	,246		
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	9,70		
			Upper Bound	10,70		
		5% Trimmed Mean	10,22			
		Median	10,00			
		Variance	1,821			
		Std. Deviation	1,349			
		Minimum	8			
		Maximum	12			
		Range	4			
		Interquartile Range	2			
		Skewness	-,119	,427		
		Kurtosis	-1,039	,833		
		tbi		Mean	9,00	,263
				95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	8,46
Upper Bound	9,54					
5% Trimmed Mean	9,00					
Median	9,00					
Variance	2,069					
Std. Deviation	1,438					
Minimum	7					
Maximum	11					
Range	4					
Interquartile Range	2					
Skewness	,000			,427		
Kurtosis	-1,316			,833		

Sumber: hasil perhitungan data dengan SPSS

#### IV. KESIMPULAN

Penilaian pembelajaran di masa pandemi menuntun para pendidik untuk melakukan adaptasi teknologi. Melalui pembelajaran dan penilaian secara *online* membuat peserta didik dapat mengembangkan kemampuannya untuk menghasilkan karya sesuai dengan kreativitas masing-masing. Penilaian pembelajaran yang dilakukan secara online dengan memanfaatkan aplikasi *whatsapp* dapat mengembangkan kemampuan peserta didik agar dapat belajar dengan cara sendiri yaitu melalui pengerjaan proyek. Melalui pembelajaran daring dengan model *project based learning*, pembuatan desain motif batik memperoleh rata-rata 10,20 untuk penilaian dalam pembuatan desain motif, ketepatan gambar motif, dan waktu pengumpulan. Nilai yang diperoleh menunjukkan hasil yang lebih baik jika dibandingkan penggunaan model pembelajaran konvensional. Penerapan model *project based learning* membutuhkan persiapan yang matang, guru hendaknya dapat memilih topik yang tepat sesuai dengan model *project based learning* sehingga kreativitas dan kepercayaan diri peserta didik dalam pembelajaran mata pelajaran seni budaya dapat diperoleh lebih baik. Peserta didik diharapkan untuk mempunyai kreativitas dalam menciptakan karya agar tidak

cenderung sama dengan milik orang lain dan dapat menciptakan originalitas karya milik sendiri sehingga pada mata pelajaran seni budaya dapat tercipta karya seni yang indah. Penelitian pembelajaran yang selanjutnya diharapkan dapat dilakukan penyempurnaan dalam penelitian ini dengan menggunakan pedoman pada kekurangan yang ada sehingga dapat diperoleh hasil yang lebih baik.

## **V. DAFTAR PUSTAKA**

- Abidin, Zainal. (2020). *Pembelajaran Online Berbasis Proyek Salah Satu Solusi Kegiatan Belajar Mengajar di Tengah Pandemi Covid-19*. Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan. Vol. 05, Nomor 1.
- Astawa, N. L. (2017). *Project-based Learning Activities and EFL Students' Productive Skills in English*. *Journal of Language Teaching and Research*, Vol. 8, No. 6, 1147-1155. doi:<http://dx.doi.org/10.17507/jltr.0806.16>
- Bhagi, U. (2017). *12 Reasons Why Project-Based Learning Is Better Than Traditional Classroom Learning*. Dipetik Januari 19, 2020, dari eLearning Industry: <https://elearningindustry.com/project-based-learning-better-traditional-classroom>
- Creswell, J. W. (2012). *Educational Research: Planning, Conducting and Evaluating Quantitative and Qualitative Research*. Boston: Pearson Education, Inc.
- Greavetter, F. J. (2012). *Research Methods for The Behavioral Sciences*. United States of America: Linda Schreiber-Ganster.
- Herlina, S. (2018). *Pengembangan Instrumen Penilaian Autentik Desain dan Produksi Kriya Tekstil Mapel Batik di SMK*. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*, Volume: 4, Nomor: 1, 35-47.
- I IK, Ö. (2013). *The Effect of Project Based Learning Approach on Elementary School Students' Motivation Toward Science and Technology Course*. *Hacettepe Üniversitesi E itim Fakültesi Dergisi (H. U. Journal of Education)* 28(3), 206-218.
- Pemerintah Indonesia. *Surat Edaran Mendikbud R1 Nomor 3 Tahun 2020 tentang Pencegahan Corona Virus Disease (COVID-19) Pada Satuan Pendidikan*. Jakarta : Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI.
- Pemerintah Indonesia. *Surat Sekjen Mendikbud Nomor 35492/A.A5/HK/2020 Tanggal 12 Maret 2020 Perihal Pencegahan Penyebaran Covid-19*. Jakarta : Sekjen Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI.
- Purnomo, E. (2017). *Seni Budaya: Buku Guru / Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Putri, M. A. (2014). *Pengembangan Rubrik Penilaian Keterampilan Proses Sains*. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 2(6), 15-26.
- Sari, R. T. (2018). *Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Upaya Peningkatan Kreativitas Mahasiswa*. *Varia Pendidikan*, VI 30, No. 1, 79-83.
- Saputri, A. W. (2017). *Pengembangan Perangkat Penilaian Kinerja Membuat Tulis Pada Program Keahlian Tata Busana di SMK Ma'arif Sleman*. 1-130.
- Shin, M.-H. (2018). *Effects of Project-based Learning on Students' Motivation and Self-Efficacy*. *English Teaching*, Vol. 73, No. 1, 95-114. doi:10.15858/engtea.73.1.201803.95



- The George Lucas Foundation. 2005. *Instructional Module Project Based Learning (Online)*. Tersedia: <http://www.edutopia.org/modules/PBL/whatpbl.php>.
- Yensy, A. N. (2020). *Efektifitas Pembelajaran Statistika Matematika Melalui Media Whatsapp Group Ditinjau dari Hasil Belajar Mahasiswa (Masa Pandemi Covid-19)*. Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia. Vol. 05, Nomor 02.
- Yuliana, Cecillia. 2020. *Pengembang Teknologi Pembelajaran Ahli Muda*. LPMP Lampung. Artikel. Diunduh 11 Agustus 2020. Tersedia: <http://lpmplampung.kemdikbud.go.id/detailpost/project-based-learning-model-pembelajaran-bermakna-di-masa-pandemi-covid-19>.