



Analisis Peningkatan Motivasi Belajar dan Berpikir Kreatif Siswa SD Dengan Model Pembelajaran Project Based Learning

M. Abrar Putra Kaya Harahap

Universitas Islam Negeri Suamtera Utara

Rini Anggraini Br Siregar

Universitas Islam Negeri Suamtera Utara

Andini Zahara Simanjuntak

Universitas Islam Negeri Suamtera Utara

Latifah Siregar

Universitas Islam Negeri Suamtera Utara

Safran Hasibuan

Universitas Islam Negeri Suamtera Utara

Alamat: Jl. William Iskandar PS. V, Medan Estate, Kec. Percut Sei Tuan, Kab. Deli Serdang,
Sumatera Utara 20371

Korespondensi penulis: abrarkaya17@gmail.com

***Abstract.** Education is an important thing in realizing the progress of the Indonesian nation. Education will produce a new generation that is intelligent, skilled and expert in a particular field. The aim of this research is to find out how far the Project Based Learning learning model can influence students' learning motivation and creativity in learning. This research uses a literature review study method by reviewing previous research as a consideration for producing new research. The research results found that PBL allows students to solve real problems, think creatively, and work in groups. This model shifts the role of the teacher to become a facilitator, allowing students to become the main object in the learning process. Research shows that PBL can increase student motivation and creativity, providing new alternatives for teachers in creating innovative learning environments.*

***Keywords:** Motivation to learn; Student Creativity; Project Based Learning*

Abstrak. Pendidikan merupakan suatu hal penting dalam mewujudkan kemajuan bangsa Indonesia. Dengan pendidikan akan menghasilkan generasi baru yang cerdas, terampil, dan ahli dalam suatu bidang tertentu. Tujuan Penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa jauh model pembelajaran *Project Based Learning* dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa dan kreatifitasnya dalam belajar. Penelitian ini menggunakan metode studi kajian pustaka dengan mengkaji penelitian-penelitian terdahulu sebagai pertimbangan menghasilkan penelitian baru. Hasil penelitian ditemukan bahwa PBL memungkinkan siswa untuk memecahkan masalah nyata, berpikir kreatif, dan bekerja dalam kelompok. Model ini menggeser peran guru menjadi fasilitator, memungkinkan siswa menjadi objek utama dalam proses pembelajaran. Penelitian menunjukkan bahwa PBL dapat meningkatkan motivasi dan kreativitas siswa, memberikan alternatif baru bagi guru dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang inovatif.

Kata Kunci: Motivasi Belajar; Kreativitas Siswa; Project Based Learning

PENDAHULUAN

Untuk menjadikan suatu generasi bangsa memiliki pengetahuan dan keterampilan yang mumpuni, maka diperlukan yang namanya pendidikan. Berbicara tentang pendidikan, ini merupakan suatu hal penting dalam mewujudkan kemajuan bangsa Indonesia. Dengan pendidikan akan menghasilkan generasi baru yang cerdas, terampil, dan ahli dalam suatu bidang tertentu.

Hal ini sejalan dengan yang dikatakan dalam Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang pendidikan tinggi pasal 1 menyatakan "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana

untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara”.

Dengan demikian pendidikan dapat dimaknai suatu upaya yang dilakukan seseorang untuk membentuk kepribadian, akhlak, dan pengetahuan menjadi lebih baik lagi. Dengan menempuh pendidikan, setiap manusia akan lebih bernilai dan memungkinkan dapat bermanfaat bagi bangsa Indonesia. Pendidikan sangatlah penting untuk ditempuh, selain bermanfaat bagi diri sendiri dimasa yang akan datang. Pendidikan juga bermanfaat bagi bangsa Indonesia dalam mendukung kemajuan dan peradaban Indonesia melalui pendidikan yang ditempuh setiap rakyat Indonesia.

Namun pada kenyataan dilapangan anak-anak zaman sekarang mulai kehilangan arah dalam menjalankan proses pembelajaran di sekolah. Anak-anak mulai kehilangan semangat dan motivasi belajar, hal ini dibuktikan dengan berkurangnya minat anak-anak dalam mendengarkan penyampaian materi yang disampaikan guru. Mereka lebih suka bercerita dengan teman sebangkunya dan asik bermain dengan dunianya sendiri.

Hal ini bisa saja disebabkan oleh pembelajaran yang kurang menarik, sehingga mereka merasa bosan dan jenuh dalam mengikuti proses pembelajaran. Terkadang guru hanya fokus dalam menyampaikan materinya, guru tidak memperhatikan apakah siswa mengerti dan tertarik dengan materi yang disampaikan. Guru tidak memperhatikan model pembelajaran yang dapat memacu ketertarikan siswa dalam belajar. Kebanyakan dari guru hanya menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi sehingga siswa terkesan bosan dan kehilangan motivasi belajar.

Motivasi belajar adalah salah satu faktor yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Motivasi belajar adalah dorongan dari dalam diri siswa untuk melakukan sesuatu secara sungguh sungguh sampai apa yang menjadi harapannya bisa tercapai. Munculnya motivasi akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Dalam merancang pembelajaran tentunya tidak bisa terlepas dari model pembelajaran. Adanya model pembelajaran dapat menumbuhkan motivasi belajar. Karena dengan adanya motivasi belajar siswa mampu dengan mudah mencapai pembelajara dengan mudah. (wahyuningtyas, 2019)

Dengan demikian perlu adanya model pembelajaran yang menarik untuk memacu semangat siswa dalam belajar dikelas dan meningkatkan kreativitasnya. Salah satu model pembelajaran yang menarik yang dapat menjadi bahan pertimbangan guru adalah model pembelajaran *Project Based Learning*. Dimana disini guru diminta untuk merancang pembelajaran berbasis proyek, sehingga siswa diminta untuk aktif dan terlibat dalam pembelajaran tersebut dalam memecahkan suatu masalah yang ditawarkan.

Menurut (Education, 2009), “PjBL merupakan strategi pembelajaran dimana siswa harus membangun pengetahuan konten mereka sendiri dan mendemonstrasikan pemahaman baru melalui berbagai bentuk representasi”. Maka dari itu pembelajaran ini akan sangat menarik jika seorang guru mampu merancang proyek dengan sangat baik. Pembelajaran ini memeberikan kesempatan bagi siswa untuk ikut andil dalam proses pembelajaran yang terjadi sehingga kreativitas dan keaktifan siswa lebih terbangun lagi.

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui seberapa jauh model pembelajaran *Project Based Learning* dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa dan kreatifitasnya dalam belajar. Penelitian ini akan mengkaji ulang dan menganalisis dari penelitian terdahulu yang relevan dengan judul yang diangkat.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kajian pustaka. Menurut (Zed, 2004) pengumpulan data tersebut menggunakan cara mencari sumber dan menkontruksi dari berbagai sumber contohnya seperti buku, jurnal dan riset-riset yang sudah pernah dilakukan. Bahan pustaka yang didapat dari berbagai referensi tersebut dianalisis secara

kritis dan harus mendalam agar dapat mendukung proposisi dan gagasannya. Pada penelitian ini data dikumpulkan secara literatur dengan metode pengumpulan data sekunder. Data sekunder adalah data primer yang telah diolah lebih lanjut dan disajikan baik oleh pihak pengumpul data primer atau oleh pihak lain misalnya dalam bentuk tabel-tabel atau diagram-diagram (Husein Umar, 2013). Dalam hal ini data-data yang relevan akan dikaji dan dianalisis, mana data yang cocok terkait pembahasan yang diangkat dalam penelitian. Pengkajian dan pengumpulan data menggunakan analisis kualitatif dengan pendekatan induktif. Analisis data kualitatif adalah bersifat induktif, yaitu suatu analisis berdasarkan data yang diperoleh, selanjutnya dikembangkan menjadi hipotesis. Berdasarkan hipotesis yang dirumuskan berdasarkan data tersebut, selanjutnya dicarikan data lagi secara berulang-ulang sehingga selanjutnya dapat disimpulkan apakah hipotesis tersebut diterima atau ditolak berdasarkan data yang terkumpul (Muhammad Guntur, 2019).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran yang menarik dan kreatif adalah salah satu proses pembelajaran yang sangat disukai dan dinantikan oleh siswa. Namun terkadang sebagai seorang guru enggan untuk memakai model pembelajaran yang menarik minat siswa. Alhasil pembelajaran menjadi membosankan dan menjadikan siswa jenuh mengikuti pembelajaran yang disajikan oleh gurunya. Dengan kata lain model pembelajaran sangat penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, bahkan dengan model pembelajaran yang tidak monoton dapat mengajak siswa berpikir kreatif.

Dalam menerapkan pembelajaran yang menarik guru harus merancang dan paham betul model pembelajaran apa yang harus digunakan. Salah satu model pembelajaran yang mampu menarik perhatian dan minat belajar siswa adalah model pembelajaran Project Based Learning (PBL) yang saat ini digunakan dalam kurikulum terbaru yaitu kurikulum merdeka. Pembelajaran PBL menawarkan keaktifan siswa dalam melakukan proses pembelajaran, dimana siswa diajak untuk memecahkan suatu permasalahan dan berpikir kreatif dan disini guru hanya sebagai fasilitator siswa dalam memecahkan proyek yang ditawarkan oleh guru.

Hal ini dikuatkan oleh pendapat Jones yang mengatakan bahwa *Project Based Learning* adalah pembelajaran yang lebih menekankan pada pemecahan problemototantik yang terjadi sehari-hari melalui pengalaman belajar praktik langsung di masyarakat (Jones et al., 1997). Maka *Project Based Learning* sangat bagus dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dikarenakan siswa lah sebagai objek dalam pembelajaran. Bukan seorang guru yang menjadi fokus dalam proses pembelajaran, dalam artian bukan guru sebagai pementah-mentah.

Penerapan project based learning sebagai upaya untuk mengganti model dan metode dalam pembelajaran dikelas agar dapat mengajak dan mengaktifkan peserta didik yang masih pasif dalam proses pembelajaran dikelas (Listari et al., 2022). Dengan begitu siswa benar-benar diajak untuk ikut berpartisipasi dalam proses pembelajaran, bukan hanya guru yang bertugas dalam memberikan suatu materi pembelajaran. Akan tetapi siswalah yang diajak untuk memecahkan masalah dan berpikir kreatif dalam proses pembelajaran yang terjadi.

Pendapat lain yang dikemukakan oleh Gijbels mengatakan bahwa *Project Based Learning* juga dapat diartikan sebagai pembelajaran berbasis proyek, pendidikan berbasis pengalaman, belajar autentik pembelajaran yang berakar pada masalah-masalah kehidupan nyata (Gijbels et al., 2005). Dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran berbasis *Project Based Learning* adalah suatu pembelajaran dimana siswa diajak untuk memecahkan suatu masalah yang terjadi yang dapat dilakukannya perseorangan ataupun berbentuk kelompok. Pemecahan masalah yang dilakukannya melalui suatu kegiatan yang telah dirancang oleh guru (proyek).

Project Based Learning memungkinkan peserta didik belajar melalui masalah nyata dengan kerja kelompok dan investigasi mandiri. Pendekatan ini menekankan peran fasilitator pendidik yang menyajikan masalah, mendukung penyelidikan, dan mendorong dialog terbuka. Keterlibatan aktif pendidik diperlukan untuk menciptakan lingkungan pelatihan yang mendukung pertukaran ide. Model ini menggunakan masalah nyata untuk memfasilitasi pembelajaran kritis, pemecahan masalah, dan pengembangan keterampilan teknis. Fokusnya mencakup pemecahan masalah, kerja kelompok, umpan balik, diskusi, dan penyusunan laporan akhir.

Melalui analisis kajian pustaka dan pengkajian ulang dari beberapa artikel serupa dengan judul dapat ditemukan hasil bahwa pembelajaran dengan model *Project Based Learning* sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran siswa. Semula siswa yang enggan untuk belajar dan kurangnya motivasi dalam belajar, ketika digunakan model tersebut siswa terpancing semangatnya untuk mengikuti proses pembelajaran yang disajikan guru.

Sejalan dengan penelitian terdahulu (Sari et al., 2021). Dalam penelitian tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran *Project Based Learning* adalah model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada guru untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan peserta didik secara langsung dalam proyek kelompok dan menuntut peserta didik melakukan kegiatan investigasi serta memberikan kesempatan peserta didik untuk bekerja secara mandiri maupun kelompok.

Pembelajaran *Project Based Learning* mampu meningkatkan kreativitas siswa, yang tadinya siswa kurang berminat dalam belajar dan hanya mendengarkan apa yang dikatakan guru. Bahkan terkadang siswa bukan hanya kekurangan motivasi belajar, akan tetapi siswa mulai enggan untuk memperhatikan dan mendengarkan yang disampaikan guru. Siswa lebih memilih asik mengobrol dengan teman sebangkunya ataupun membentuk suatu kelompok tertentu ketikaguru sedang menjelaskan.

Project Based Learning menjadi alternatif baru bagi guru dalam menerapkan proses pembelajaran kreatif dan inovatif. Hal ini terbukti bahwa model pembelajaran ini mampu meningkatkan proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Melalui penelitian yang dilakukan (Fatmawati et al., 2022) diketahui bahwa *Project Based Learning* dapat menghadirkan kreativitas baru bagi siswa.

Penelitian ini terbagi menjadi dua tahap yaitu pada siklus I ditemukan motivasi belajar siswa berada di persentase 59,4% dan mengalami peningkatan sebesar 66,25% di pertemuan kedua. Pada siklus kedua diharapkan mampu mengalami peningkatan yang lebih tinggi dari siklus pertama. Benar saja pada siklus II terjadi peningkatan persentase sebesar 72,92% dan di pertemuan kedua motivasi dan kreativitas belajar siswa semakin terbangun diangka 81,8%. Peningkatan kreativitas belajar siswa pada siklus I dan siklus II meningkat sebanyak 14% yaitu dari 63% menjadi 77%.

Pada penelitian lain juga ditemukan hasil serupa bahwa kreativitas belajar siswa semakin terbangun dengan model pembelajaran *Project Based Learning*. Dimana siswa diajak untuk berpikir kritis dan berperan aktif dalam pembelajaran. Siswa yang tadinya hanya bercerita bersama dengan teman sebangkunya, pada model pembelajaran tersebut siswa diajak untuk bermain sambil memecahkan masalah dari proyek yang ditawarkan guru.

Project Based Learning di SD Negeri Pulutan 02 dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* mampu meningkatkan kreativitas siswa. Hal ini terbukti melalui penelitian yang dilakukan telah terjadi kenaikan persentase belajar secara signifikan pada 2 siklus penelitian yang dilakukan. Pada siklus I pertemuan 1 sebanyak 70% kemudian pada siklus I pertemuan 2 meningkat menjadi 75%. Pada siklus II pertemuan 1 mengalami kenaikan dari hasil siklus I pertemuan 2 menjadi 80% kemudian meningkat lagi pada siklus II pertemuan 2 menjadi 85% (Rosalina & Sanoto, 2013).

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa model pembelajaran *Project Based Learning* dapat mempengaruhi motivasi belajar dan kreativitas siswa. Hal ini dikarenakan model pembelajaran ini terdiri dari berbagai tahapan bukan hanya sekedar penyampaian materi saja. Diantara tahapan tersebut yaitu (1) penentuan pertanyaan mendasar, (2) mendesain perencanaan proyek, (3) menyusun jadwal, (4) memonitor siswa dan kemajuan proyek, (5) menguji hasil dan presentasi atau publikasi hasil proyek, dan (6) mengevaluasi proses hasil proyek (Fatmawati et al., 2022).

Penerapan *project based learning* sebagai upaya untuk mengganti model dan metode dalam pembelajaran dikelas agar dapat mengajak dan mengaktifkan peserta didik yang masih pasif dalam proses pembelajaran dikelas (Listari et al., 2022). Pembelajaran ini menjadi harapan penuh bagi seorang guru agar siswa mampu berpikir lebih kreatif dan kritis lagi. Siswa yang tadinya

pasif dalam belajar diharapkan mampu untuk lebih aktif lagi dalam mengikuti proses pembelajaran yang sedang berlangsung.

Proses pembelajaran akan semakin menarik dengan berbagai konsep yang telah dirancang oleh guru sedemikian rupa. Namun sebenarnya tingkat keberhasilan model pembelajaran seperti ini tergantung pada kemampuan seorang guru dalam merancang dan mendesain pembelajaran berbasis proyek. Tidak hanya itu dalam menjalankan model pembelajaran seperti ini seorang guru juga harus bersikap kreatif dalam menjalankan proyek yang telah dibuatnya. Sehingga tercapailah proses pembelajaran menarik yang diharapkan oleh siswa dan guru.

Dari hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan dapat diambil implikasi bahwa proses pembelajaran *Project Based Learning* sangat bermanfaat mendukung semangat belajar dan kreativitas siswa. Dengan adanya penelitian ini menjadi bahan bagi seseorang guru untuk mengembangkan semangat dan motivasi belajar siswa. Penelitian ini diharapkan sebagai sarana bagi guru untuk lebih kreatif lagi dalam menerapkan model pembelajaran yang lebih menarik lagi khususnya pembelajaran *Project Based Learning*

KESIMPULAN

Pembelajaran yang menarik dan kreatif penting untuk meningkatkan motivasi dan kreativitas siswa, namun beberapa guru enggan mengadopsi model tersebut, menyebabkan pembelajaran membosankan. *Project Based Learning* (PBL) menjadi model yang efektif dengan memungkinkan siswa memecahkan masalah nyata, berpikir kreatif, dan berkolaborasi dalam kelompok. PBL mengubah peran guru menjadi fasilitator, meningkatkan motivasi dan kreativitas siswa, serta memberikan alternatif inovatif dalam pembelajaran. Keterlibatan aktif siswa dalam proyek kelompok, investigasi mandiri, dan pemecahan masalah nyata menjadi fokus utama PBL, menjadikan implementasinya sebagai langkah positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan membangkitkan semangat belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Education, N. D. of. (2009). *Project Based Learning: Inspiring Middle School Student to Engage in Deep and Active Learning*. Division of Teaching and Learning Office.
- Fatmawati, Rindiani, G., Oktaviany, N., Syahrial, & Noviyanti, S. (2022). Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran *Project Based Learning* Pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V Sd Negeri 34/I Teratai. *As - S A B I Q U N: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(2), 252–264.
- Gijbels, D., Dochy, F., & Van de Bossche, F. (2005). Effects of The Problem Based Learning, A Meta-analysis from the Angle Measurement. *Journal Review of Educational Research*, 75, 27-49.
- Husein Umar. (2013). *Metode Penelitian Untuk Skripsi dan Tesis*. Rajawali.
- Jones, B. F., Rasmussen, C. M., & Moffitt, M. C. (1997). *Real Life Problem Solving: A Collaborative Approach To Interdisciplinary Learning*. American Psychological Association.
- Listari, R., Siska, Y., & Suryati, W. (2022). Penerapan *Project Based Learning* Untuk Meningkatkan Kreativitas Berpikir Peserta Didik Kelas VI Materi Ips Usaha Disekitarku di Sd Negeri Sawang Balak Tanggamus. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP PGRI Bandar Lampung*, 783–792.
- Muhammad Guntur. (2019). *Konsep Dasar Analisis Data Kualitatif*. Sekolah Tinggi Theologia Jaffray.
- Rosalina, M., & Sanoto, H. (2013). Upaya Peningkatan Kreativitas Siswa Dengan Model *Project Based Learning* Pelajaran Seni Rupa Kelas II di SD Negeri Pulutan 02. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(5), 34–46.

Sari, L. K., Sunanih, S., & Yopa, T. S. (2021). Model Pembelajaran Berbasis Proyek Berpengaruh terhadap Hasil Belajar IPA. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 4(1), 112–117.

Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang pendidikan tinggi pasal 1

Zed, M. (2004). *Metode Penelitian Kepustakaan* (1st ed.). Yayasan Obor Indonesia.