

STRATEGI PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA SEKOLAH DASAR

Nazua Ajahra

Nazuaajahra10@gmail.com

ARTICLE INFO

Keywords:

*Strategi, pembelajaran,
proyek, kreativitas siswa*

©2024 The Author(s): This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)



ABSTRAK

Pembelajaran berbasis proyek telah muncul sebagai pendekatan yang efektif untuk meningkatkan kreativitas siswa di tingkat sekolah dasar. Tujuan penelitian ini adalah menganalisis peran pembelajaran berbasis proyek dalam meningkatkan kreativitas siswa dan mengidentifikasi cara penyelesaiannya. Analisis ini mengintegrasikan berbagai sumber literatur dan penelitian terkait untuk mengevaluasi dampak pembelajaran berbasis proyek terhadap motivasi belajar, keterampilan kreatif, kolaborasi, dan komunikasi siswa. Selain itu, kami menyoroti pentingnya dukungan guru dan bagaimana pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan presentasi kreatif dan kepercayaan diri siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek berhasil merangsang kreativitas siswa melalui pengalaman langsung, memotivasi siswa untuk aktif belajar, dan mengembangkan kemampuan berpikir inovatif Masu. Makna dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan bimbingan kepada guru dalam melaksanakan pembelajaran berbasis proyek sebagai pendekatan yang efektif untuk meningkatkan kreativitas siswa di tingkat sekolah dasar.

PERKENALAN

Dilihat dari kata strategi berasal dari bahasa Latin *strategia*, yang diartikan sebagai seni penggunaan rencana untuk mencapai tujuan. Strategi pembelajaran terdiri atas semua komponen materi pelajaran dan prosedur yang akan digunakan untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Strategi pembelajaran juga dapat diartikan sebagai pola kegiatan pembelajaran yang dipilih dan digunakan guru secara kontekstual, sesuai dengan karakteristik siswa, kondisi sekolah, lingkungan sekitar serta tujuan khusus pembelajaran yang dirumuskan. Strategi pembelajaran adalah pola umum perbuatan guru dan murid dalam mewujudkan kegiatan belajar mengajar. Strategi pembelajaran adalah segala usaha guru untuk menerapkan berbagai metode pembelajaran dalam mencapai tujuan yang diharapkan. Dengan demikian strategi pembelajaran menekankan kepada bagaimana aktivitas guru mengajar dan aktivitas anak belajar. (Nikolaos et al., 2024)

Fadlillah (2012) mengemukakan strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai kegiatan merencanakan pembelajaran yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang harus dilakukan guru dan murid, termasuk di dalamnya penggunaan metode dan pemanfaatan sumber daya untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien. (Nuraeni, 2014) Pendidikan Aqidah Akhlak disekolah/madrasah bertujuan untuk menumbuhkan dan meningkatkan keimanan melalui pemberian dan pemupukan pengetahuan, penghayatan, pengalaman, serta pengalaman peserta didik tentang Aqidah Islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang dalam hal keimanan, ketakwaannya, berbangsa dan bernegara, serta untuk dapat melanjutkan pada jenjang yang lebih tinggi.

Model pembelajaran berbasis proyek merupakan suatu model pembelajaran yang menyangkut pemusatan pertanyaan dan masalah bermakna, pemecahan masalah, pengambilan keputusan, proses pencarian berbagai sumber, pemberian kesempatan kepada anggota untuk bekerja secara kolaborasi, dan menutup dengan presentasi produk nyata. Model pembelajaran berbasis proyek berfokus pada konsep dan prinsip inti sebuah disiplin, memfasilitasi siswa untuk berinvestigasi, pemecahan masalah, dan tugas-tugas bermakna lainnya, berpusat pada siswa (*students centered*) dan menghasilkan produk nyata. Menurut Thomas (dalam Wena, 2008), pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada guru untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek. pembelajaran berbasis proyek memiliki potensi yang besar untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa.

TINJAUAN LITERATUR

Peran Dan Upaya Guru

Peran guru sangat menentukan dalam kegiatan pembelajaran, karena guru merupakan motivator dan penyampai ilmu pengetahuan atau informasi kepada

anak didik sehingga anak didik mendapatkan pengalaman dan pengayaan dirinya sendiri. Untuk memberikan pengayaan kepada anak didik sebaiknya guru harus mempunyai langkah yang tepat agar pembelajaran mencapai hasil yang diharapkan. Guru sebagai sumber belajar merupakan kunci utama atas keberhasilan anak didik sebagai pembelajar. Peran guru sangat penting karena berkaitan erat dengan penguasaan

materi belajar atau kurikulum pada umumnya. Apapun yang ditanyakan anak didik tentang materi belajar, guru harus memiliki keyakinan untuk menjawabnya sehingga anak didik dapat memperoleh informasi yang memadai. Oleh karena itu, strategi pembelajaran sangat dibutuhkan agar proses belajar mengajar dapat tercapai dengan optimal sesuai dengan yang direncanakan. Pendidik sebagai orang terdekat dengan kehidupan anak di luar lingkungan keluarga memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap pertumbuhan dan perkembangan kecerdasan anak. Oleh karena itu, mengenali dan memahami sifat anak merupakan bekal yang sangat berharga bagi pendidik agar dapat melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan strategi dan metode yang tepat dalam setiap kegiatan belajar (bermain) yang diselenggarakan, sesuai dengan usia, tahap perkembangan, kebutuhan, minat belajar anak.

Ciri pembelajaran berbasis proyek menurut Center for Youth Development and Education Boston (M. Hosnan, 2014) 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 berfikir 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.

Definisi pembelajaran berbasis proyek adalah proses pembelajaran yang melibatkan siswa dalam aktivitas belajar dan siswa dapat memahami suatu konsep dan prinsip dengan EKANBAR melakukan investigasi yang mendalam tentang suatu masalah dan mencari suatu solusi yang relevan serta diimplementasikan dalam pengerjaan proyek, sehingga siswa mengalami proses pembelajaran yang bermakna dengan membangun

pengetahuannya sendiri sehingga mampu menghasilkan pemahaman yang luas bagi peserta didik atau siswa tersebut. Pembelajaran berbasis proyek juga dikatakan sebagai model pembelajaran yang inovatif dan lebih menekankan pada pembelajaran kontekstual melalui kegiatan-kegiatan yang kompleks. Dalam pembelajaran berbasis proyek ini berfokus pada pembelajaran yang terletak pada prinsip dan konsep inti dari suatu disiplin ilmu, melibatkan siswa dalam investigasi dalam pemecahan masalah dan kegiatan tugas-tugas yang bermakna lainnya, dan puncaknya untuk menghasilkan pemahaman dalam materi pembelajaran. Pembelajaran berbasis proyek memiliki potensi yang besar untuk memberi pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa dan membuat siswa aktif dalam proses belajar mengajar. (Universitas Islam Riau, 2002)

Beberapa hasil yang berhasil dicapai dari pembelajaran berbasis proyek adalah Meningkatnya motivasi belajar dan antusiasme siswa dalam menghadapi proyek-proyek menarik dan relevan dengan minat mereka. Pengembangan kemampuan kreatif dan berpikir inovatif, di mana siswa berani berpikir "di luar kotak" dan mencari solusi yang unik untuk mengatasi masalah. Kolaborasi dan komunikasi yang aktif dalam kelompok-kelompok kecil, yang merangsang pertukaran ide dan pandangan yang berbeda. Dengan

merangsang kemampuan kreatif dan inovatif, siswa siap menghadapi perubahan dan tantangan masa depan dengan cara yang lebih inovatif. Peran guru sebagai pembimbing yang efektif juga sangat penting dalam mendukung dan membimbing siswa selama proses pembelajaran ini. Dengan demikian, pembelajaran berbasis proyek memiliki peran yang signifikan dalam membentuk generasi muda yang inovatif, berdaya saing, dan siap menghadapi tuntutan dunia yang semakin kompleks dan dinamis. (Wiratama & Irfan, 2023)

METODOLOGI

Metode penelitian yang saya pakai dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan metode kualitatif berbasis studi literatur. Penelitian dengan studi literatur sebuah penelitian yang persiapannya sama dengan penelitian lainnya akan tetapi sumber dan metode pengumpulan data dengan mengambil data di pustaka, membaca, mencatat, dan mengolah bahan penelitian. Penelitian dengan studi literatur juga sebuah penelitian yang dikategorikan sebagai sebuah karya ilmiah karena pengumpulan data dilakukan dengan sebuah strategi dalam bentuk metodologi penelitian. Variabel pada penelitian studi literatur bersifat tidak baku. Data yang diperoleh dianalisis secara mendalam oleh penulis. Sumber data untuk penelitian studi literatur dapat berupa sumber yang resmi akan tetapi dapat berupa laporan/kesimpulan seminar, catatan/rekaman diskusi ilmiah, tulisan-tulisan resmi terbitan pemerintah dan lembaga lain, baik dalam bentuk buku/manual maupun digital seperti bentuk piringan optik, komputer atau data computer. Penulis juga berusaha untuk memecahkan permasalahan penelitian terkait konsep Strategi Pembelajaran Berbasis Proyek, dengan aksi berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran yang disajikan, hal itu untuk menumbuhkan sikap ingin tahu, menunjang kemampuan pemecahan masalah, dan menyediakan sarana interaksi antara siswa dan guru, dan pada saat yang sama materi yang dipelajari. Penulis juga mengkaitkan berbagai kajian dan dalam meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar sebagai objek penelitian.

HASIL

Dick dan Carey sebagaimana dikutip Etin Solihatin (2013 : 3) yang menyatakan bahwa strategi pembelajaran adalah komponen umum dari suatu rangkaian materi dan prosedur pembelajaran yang akan digunakan secara bersama-sama oleh guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Secara umum juga strategi mempunyai pengertian suatu garis-garis besar haluan untuk bertindak dalam usaha mencapai sasaran yang telah di tentukan. Dihubungkan dengan belajar mengajar, strategi bisa diartikan sebagai pola-pola umum kegiatan guru anak didik dalam perwujudan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang telah digariskan. Disisi lain pengertian strategi pengajaran dari pakar pendidikan, menurut Gillstrap & martin yang menyatakan bahwa strategi adalah “ Pola keterampilan dan perilaku guru yang dimaksudkan untuk menolong siswa mencapai tujuan pengajaran.” Pada dasarnya Gillstrap & martin menekankan pentingnya keterampilan guru dalam menyusun acara mengajarnya (semacam daftar langkah kegiatan mengajar) yang dapat digunakan secara luwes (tidak perlu terlalu ketat dalam menepati urutan langkah) dan tetap relevan dengan kegiatan belajar siswa. Gillstrap & martin memberikan contoh strategi mengajar ini dengan menyebut jenis-jenis strategi ceramah, diskusi, latihan, dan praktek, belajar mandiri, kegiatan kelompok,

laboratorium, discovery (temuan) dan simulasi. Strategi belajar-mengajar merupakan pola umum perbuatan guru siswa dalam mewujudkan kegiatan belajar mengajar. Pengertian strategi dalam hal ini menunjukkan pada karakteristik abstrak perbuatan guru siswa dalam peristiwa belajar aktual tertentu.

Sedangkan metode mengajar ialah alat yang merupakan perangkat atau bagian dari suatu strategi pengajaran. Strategi pengajaran juga merupakan suatu pendekatan yang digunakan untuk mencapai tujuan. Jadi cakupan strategi lebih luas dibanding metode atau teknik dalam pengajaran. Dengan demikian, strategi bukanlah sembarangan langkah atau tindakan, melainkan langkah dan tindakan yang telah dipikirkan dan dipertimbangkan baik buruknya, dampak positif dan negatifnya dengan matang, cermat, dan mendalam. Dengan langkah yang strategis akan menimbulkan dampak yang luas dan berkelanjutan. Karena itu, strategi dapat pula disebut sebagai langkah cerdas. (Sumiati, 2022)

Tujuan strategi pembelajaran

Tujuan strategi pembelajaran akan tergantung pada model pembelajarannya. Model pembelajaran perolehan konsep: bertujuan untuk membantu siswa dalam memahami suatu konsep tertentu. Model ini bisa diterapkan untuk semua umur, mulai dari anak-anak hingga dewasa. Model pembelajaran berpikir induktif: bertujuan untuk membangun mental kognitif, untuk mengembangkan kemampuan berpikir. Model pembelajaran inquiry training: bertujuan melatih kemampuan siswa dalam meneliti, serta menjelaskan suatu fenomena untuk memecahkan masalah secara ilmiah. Model peningkatan pembelajaran individu: bertujuan untuk menekankan pengembangan pribadi siswa, untuk mengembangkan hubungan produktif dengan lingkungannya, dan membantu mereka untuk memandang dirinya sebagai pribadi yang mampu atau berguna. Model pembelajaran tidak langsung: bertujuan utama untuk membantu siswa mencapai integrasi pribadi, efektivitas pribadi, serta penghargaan terhadap dirinya secara realitas. Model pembelajaran pelatihan kesadaran: bertujuan untuk membantu siswa meningkatkan pemahaman, kesadaran diri, dan perilaku orang lain. Model pembelajaran pertemuan kelas: bertujuan untuk membantu membangun satu kelompok sosial yang saling menghargai, menyayangi, disiplin, serta berkomitmen untuk berperilaku positif (Wanda, 2023).

Cara menjalankan strategi pembelajaran yang benar

Mendorong komunikasi kelompok, Tanyakan kepada siswa apa yang ingin mereka capai melalui belajar dan seperti cara apa yang akan dilakukan untuk menyelesaikannya. Pendidik atau guru dapat meminta para siswa untuk dapat terbuka dan jujur mengenai tantangan yang mereka hadapi. Dengan demikian, para guru dapat memberikan solusi terbaik demi terwujudnya aktivitas belajar mengajar yang nyaman.

Cari tahu teknik belajar yang tepat Guru, diharuskan untuk mengetahui apa yang dilakukan oleh para siswa untuk memaksimalkan manfaat waktu belajar. Setelah mendapatkan informasi tersebut, kamu dapat membujuk mereka untuk menuju pengembangan pendekatan baru. Beberapa pendekatan meliputi: Permainan belajar yaitu dengan mengisi beberapa kegiatan dengan permainan belajar sehingga mengurangi suasana pembelajaran. Sering-seringlah beristirahat yaitu berpikir suatu aktifitas yang menggunakan usaha sehingga juga akan mengurangi tenaga. Ingatkan siswa yang

belajar untuk berdiri, meregangkan badan, minum air, berbagi tawa dengan temanteman mereka, dan kemudian ke proses kegiatan belajar.

Menciptakan suasana yang bebas gangguan, Susana yang nyaman dalam arti mencakup banyak hal, mulai dari kebersihan dasar hingga menjalankan kegiatan belajar mengajar dalam suasana yang nyaman dan bebas gangguan. Meski begitu, setiap siswa tentu memiliki pendekatan dan preferensi yang berbeda-beda, di sini pendidik dapat menciptakan suasana tersebut berdasarkan suara terbanyak.

Fokus pada eksplorasi dan pemecahan masalah, Kebanyakan manusia menyukai tantangan, terutama hal-hal baru yang memberikan manfaat bagi kehidupan. Strategi pembelajaran yang cerdas dapat mencakup memanfaatkan website pencarian dan melakukan kegiatan berbasis penyelesaian masalah dalam waktu belajar siswa.

Pemicu motivasi belajar, Memiliki tujuan dan gagasan yang jelas menjadi landasan besar untuk mencapai keberhasilan. Para guru juga dapat memberikan apresiasi kepada siswa yang berhasil menyelesaikan tugas dengan baik. Dengan begitu, akan memberikan motivasi kepada para siswa untuk belajar lebih giat lagi.

Berbagi pendapat, Ibaratkan pelajar memiliki kemampuan untuk berpikir kritis tentang apa yang diajarkan dengan meminta mereka untuk menjelaskannya dengan katakatanya sendiri. Memiliki minat pada apa yang ingin diketahui dan bagaimana mereka memahami suatu masalah atau tantangan merupakan hal yang sangat berharga dan suatu bentuk apresiasi.

Kurikulum saat ini menuntut siswa memiliki kecakapan kognitif, kemampuan dalam dunia nyata, dan berakhlak mulia serta lebih aktif. Peralihan dari guru sebagai sumber informasi menjadi fasilitator pembelajaran dilakukan dengan cara siswa mengkonstruksi pengetahuannya sendiri melalui pembiasaan menghasilkan produk belajarnya. Karena pembelajaran yang mengarah pada belajar mandiri siswa yang mengonstruksi pengetahuannya sendiri masih sangat rendah. Walaupun pembelajaran sudah diarahkan melalui Lembar Kegiatan Siswa (LKS) yang bertujuan agar pembelajaran tidak terpusat pada guru dan di dalamnya terdapat bahan diskusi dan soal-soal, namun selalu saja guru yang masih banyak berperan untuk menyelesaikan soal-soal yang disajikan dalam LKS tersebut. Kurangnya keterlibatan siswa secara total dalam pembelajaran dikarenakan siswa kurang berusaha dalam menemukan informasi sendiri, dan hal ini mengurangi makna dari pembelajaran aktif dan efektif. Para siswa cenderung belajar untuk dapat menjawab soal-soal ulangan dengan menghafal materi pelajaran bukan memahami, menganalisis suatu permasalahan, dan memecahkan masalah yang mungkin dihadapi sehari-hari, sehingga cara berpikir kritisnya kurang terlatih. Akibatnya dari segi kognitif juga kurang, terbukti pada rata-rata perolehan nilai hasil belajar pada kompetensi sebelumnya masih kurang dari standart kompetensi minimal, tak jarang guru harus melakukan remedial. Upaya mengatasi permasalahan tersebut perlu dilakukan kegiatan pembelajaran yang efektif dalam membentuk siswa agar dapat belajar mandiri tanpa melupakan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik, salah satunya adalah dengan menggunakan pembelajaran berbasis proyek.

Pertama-tama, peran guru sebagai perancang kurikulum pembelajaran berbasis proyek menunjukkan kebutuhan akan kreativitas dan inisiatif dalam proses pengajaran. Guru tidak hanya memahami kebutuhan kurikulum formal, tetapi juga perlu memiliki wawasan untuk mengintegrasikan proyek-proyek yang dapat meningkatkan pemahaman siswa. Dalam literatur, disoroti bahwa keterlibatan guru

dalam pemilihan proyek yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa dapat memotivasi mereka untuk belajar dengan lebih antusias. Selanjutnya, literatur mengungkapkan bahwa integrasi PjBL dengan materi pelajaran di kelas rendah membutuhkan kemampuan guru untuk mengenali dan mengekstrak konsep-konsep pembelajaran dari konteks proyek. Guru perlu menjembatani proyek- proyek tersebut dengan kurikulum formal, sehingga siswa dapat merasakan keterkaitan antara apa yang mereka pelajari di kelas dengan dunia nyata. Proses ini menciptakan pengalaman belajar yang lebih autentik dan relevan bagi siswa. Peran guru sebagai pembimbing selama pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek menciptakan dinamika kelas yang berbeda. Dari literatur, ditemukan bahwa guru berfungsi sebagai fasilitator yang memandu siswa melalui perjalanan proyek, memberikan bimbingan dan dukungan saat dibutuhkan.

Kemampuan guru untuk mengembangkan keterampilan kolaborasi dan pemecahan masalah siswa melalui bimbingan yang efektif menjadi elemen kunci yang menentukan keberhasilan pembelajaran berbasis proyek. Dalam upaya meningkatkan minat belajar peserta didik di sekolah, peran guru dalam menghadirkan model pembelajaran pembelajaran berbasis proyek menunjukkan dampak positif. Melalui proyek-proyek yang menantang dan relevan, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, menjadikan proses pembelajaran lebih interaktif, dan merangsang rasa ingin tahu siswa. Dalam literatur psikologi pendidikan, ditekankan bahwa minat belajar yang berkembang melalui pengalaman positif seperti ini dapat membentuk motivasi intrinsik, yang memiliki dampak jangka panjang terhadap pencapaian akademis dan perkembangan pribadi siswa. (Damayanti, 2023)

Pengertian pembelajaran berbasis proyek

Pembelajaran berbasis proyek (Project Based-Learning atau PBL) adalah metode pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai media. Peserta didik melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis, dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar. Pembelajaran berbasis proyek merupakan strategi tertentu dalam pembelajaran yang mengubah atau membalikkan wajah kelas tradisional. Maksudnya melalui pembelajaran ini, pembelajaran di kelas yang umumnya menggunakan pembelajaran konvensional menjadi lebih inovatif. Dalam pembelajaran berbasis proyek, peserta didik melakukan investigasi (penyelidikan) melalui pertanyaan terbuka, menerapkan pengetahuan untuk menghasilkan produk. Selain itu, dalam pembelajaran ini “disetting” agar peserta didik yang lebih aktif dalam pembelajaran dengan bekerja sama dalam satu kelompok. Pembelajaran berbasis proyek merupakan salah satu model pembelajaran inovatif yang berbasis pada peserta didik (student centered) dan dapat dipilih serta digunakan oleh guru sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang akan memberikan “warna” baru dalam pembelajaran yang umumnya cenderung konvensional. Menurut Bransford dan Stein dalam Warsono & Hariyanto (1993), dikatakan bahwa “Pembelajaran berbasis proyek sebagai pendekatan pengajaran yang komprehensif yang melibatkan siswa dalam kegiatan penyelidikan yang kooperatif dan berkelanjutan”. Pembelajaran Berbasis Proyek dirancang untuk digunakan pada permasalahan kompleks yang diperlukan peserta didik dalam melakukan investigasi dan memahaminya. Mengingat bahwa masing-masing siswa memiliki gaya belajar yang berbeda, maka pembelajaran berbasis proyek memberikan kesempatan kepada para

siswa untuk menggali materi dengan menggunakan berbagai cara yang bermakna bagi dirinya, dan melakukan eksperimen secara kolaboratif. Pembelajaran berbasis proyek merupakan investigasi mendalam tentang sebuah topik dunia nyata, hal ini akan berharga bagi atensi dan usaha siswa. Memang sulit untuk mempelajari hasil PBL, karena penerapannya sangat bervariasi. Namun demikian, ada banyak manfaat yang terlihat melalui peningkatan kinerja sekolah, penelitian yang dipublikasikan, dan observasi kelas. Pembelajaran berbasis proyek membantu mengembangkan keterampilan hidup yang penting seperti kerja tim, pemecahan masalah pengumpulan penelitian, manajemen waktu, sintesis informasi, pemanfaatan alat-alat berteknologi tinggi, tanggung jawab pribadi dan sosial, visualisasi, pengambilan keputusan. pembuatan, dan manajemen proyek.(Epifania et al., 2020)

Langkah untuk Menerapkan Pembelajaran Berbasis Proyek

Sebagai wujud pendekatan pedagogis, PjBL memerlukan beberapa langkah utama sebagai berikut:

Mengidentifikasi bentuk permasalahan Metode PjBL, sebaiknya dimulai dengan menanyakan permasalahan kepada murid di kelas, seperti: Masalah apa yang murid coba selesaikan?

Apa pendapat mereka mengenai penyebab masalah tersebut? Dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan tersebut, akan membantu murid untuk menggambarkan masalah dalam konteks yang tepat. Karena jika murid memecahkan permasalahan di dunia nyata juga harus mempertimbangkan apa manfaat akhir dari sebuah solusi yang sudah mereka temukan.

Membuat ide-ide Solusi Murid diberikan kesempatan untuk berdiskusi mengenai ide yang dapat memecahkan masalah tersebut. Yang perlu ditekankan adalah bukan menghasilkan ide yang bagus, namun menghasilkan banyak ide. Murid dapat memikirkan ide solusi yang liar, tapi masih fokus pada masalah yang diberikan. Anda dapat membuat panduan untuk sesi brainstorming ide seperti, memberikan semua murid kesempatan untuk mengungkapkan idenya hingga menunda penilaian atas ide/gagasan murid yang lainnya. Hal ini akan menciptakan sesi diskusi brainstorming ide yang produktif.

Membuat prototipe sebuah Solusi Merancang dan membuat prototipe solusi merupakan fase lanjutan dari metode PjBL. membuat objek dari bahan-bahan yang tersedia seperti pipa, stik es krim, dan karet gelang. Tujuan dari pembuatan prototipe adalah untuk memperluas ide atau gagasan yang dihasilkan selama sesi diskusi dan menyampaikan bentuk gambaran solusi terhadap suatu permasalahan. Prototipe dapat mengemukakan asumsi murid serta tantangan yang mungkin tidak diketahui sebelumnya. Dengan membuat prototipe yang sederhana, murid juga dapat mengulangi pembuatan rancangan desain mereka dengan cepat dan mudah serta memasukkan kritik dan saran ke dalam rancangan mereka untuk menyempurnakan solusi mereka.

Pengujian hasil Solusi Pengujian memungkinkan murid untuk mengetahui seberapa baik produk atau layanan mereka di kehidupan nyata. Pengujian ini juga dapat memberikan murid feedback penting mengenai solusi mereka serta menghasilkan pertanyaan baru untuk dipertimbangkan seperti: Apakah solusi ini berjalan sesuai dengan rencana? Jika tidak, apa yang perlu diubah dari solusi ini? Dengan begitu, pengujian ini akan merangsang proses berpikir kritis serta kemampuan refleksi murid.

Contoh-contoh Penerapan Pembelajaran Berbasis Proyek

Setelah mengetahui pengertian dari metode PjBL, kita akan menyimak beberapa contoh model PjBL yang dapat Anda lakukan di kelas, antara lain:

Proyek video

Mula-mula murid dibagi menjadi beberapa kelompok. Tiap kelompok mempunyai tanggung jawab untuk menyelesaikan sebuah tugas atau memecahkan masalah atas topik yang sudah ditentukan. Proyek ini akan mendorong murid untuk berkomunikasi dengan teman-temannya dalam menentukan siapa yang meriset topik tersebut, siapa yang menulis alur cerita, dan siapa yang merekam video.

Proyek penelitian

Penelitian merupakan salah satu cara yang baik untuk mendorong murid mempelajari sebuah topik pelajaran. Murid diberikan topik untuk ditelaah dan dipelajari. Sebagai contoh, murid diberikan pilihan untuk memilih topik apa yang saat ini sedang banyak diperbincangkan dan masih berkaitan dengan mata pelajaran. Setelah memilih topik, minta mereka untuk menuliskan hal-hal apa saja yang mereka temukan atau mempresentasikannya di depan kelas.

Proyek kesenian

Pada proyek ini, kreativitas murid akan didorong untuk menciptakan sebuah hasil kesenian. Sebagai contoh, menugaskan murid untuk menghias dinding sekolah. Murid-murid akan bekerja sama untuk membuat konsep lukisan, merencanakan apa saja yang diperlukan, dan melukis sesuai dengan rancangan yang sudah dibuat. Hal ini akan meningkatkan sisi kreativitas dan kerja sama sebagai sebuah tim.

Proyek teknologi

Proyek ini akan membuat murid untuk mempelajari cara menggunakan teknologi untuk menyelesaikan sebuah masalah. Sebagai contoh, memberikan tugas untuk membuat sinar atau podcast topik tertentu. Murid dapat meriset topik podcast, mengembangkan naskah podcast, merekamnya, dan mempublikasikan podcast tersebut.

5. Proyek field

Proyek ini akan melibatkan murid untuk berkunjung ke sebuah tempat yang berkaitan dengan mata pelajaran yang sudah diajarkan. Hal ini akan mengenalkan

murid untuk melihat secara langsung bagaimana penerapan mata pelajaran yang dipelajari di dunia nyata. Sebagai contoh, mengajak murid untuk berkunjung ke pameran museum. Kegiatan ini memungkinkan mereka untuk melihat bagaimana pameran tersebut berhubungan dengan studi mereka

6. Proyek STEM

Proyek ini akan melibatkan kegiatan yang berkaitan dengan mata pelajaran science, technology, engineering, dan math (STEM). Murid akan memecahkan masalah berdasarkan pengetahuan yang sudah mereka kuasai. Sebagai contoh, memberikan tugas untuk merancang dan membuat model jembatan. Murid dituntut untuk meriset berbagai jenis jembatan, mempertimbangkan bahan yang akan digunakan untuk membuat jembatan, dan menguji kekuatan jembatan dengan meletakkan benda yang beratnya sudah ditentukan.

Tujuan dari strategi pembelajaran berbasis proyek

Untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam pemecahan masalah proyek.
Untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru dalam pembelajaran
Untuk membuat siswa lebih aktif dalam memecahkan masalah proyek yang kompleks dengan hasil berupa produk nyata.
Untuk mengembangkan dan meningkatkan keterampilan siswa dalam mengelola alat dan bahan untuk menyelesaikan tugas atau proyek.
Untuk meningkatkan kolaborasi antar siswa khususnya pada kegiatan yang bersifat kelompok.
Memberikan guru banyak kesempatan melakukan penilaian atau asesmen
Memberikan kesempatan pada murid untuk menunjukkan kemampuan mereka bekerja secara mandiri;
Dapat menunjukkan kemampuan murid untuk menerapkan keterampilan yang diinginkan seperti melakukan riset penelitian;
Mengembangkan kemampuan kerja sama murid dengan teman-temannya
Memungkinkan guru untuk mengenal lebih tentang muridnya sebagai manusia
Membantu guru untuk berkomunikasi secara progresif dan bermakna dengan murid atau sekelompok murid mengenai berbagai masalah.
Manfaat dari penerapan PjBL adalah memberikan hasil asesmen yang otentik, hasil evaluasi perkembangan tiap murid di kelas, hingga melatih sikap proaktif murid dalam memecahkan sebuah masalah

Kelebihan dan kekurangan pembelajaran berbasis proyek.

Kelebihan dan kekurangan tentu ada disetiap model pembelajaran, tak terkecuali strategi pembelajaran berbasis proyek, bahwa kelebihan dari model ini adalah, meningkatkan motivasi belajar siswa, meningkatkan keterampilan dan keaktifan siswa, membuat suasana belajar lebih menyenangkan, meningkatkan kolaborasi atau kerjasama, meningkatkan komunikasi siswa, serta tingkat pemahaman anak lebih cepat. Sedangkan kelemahan dari model ini adalah membutuhkan waktu yang lama untuk mengerjakan proyek atau membuat produk, membutuhkan biaya yang cukup, tidak sesuai untuk siswa yang mudah menyerah, kurang keterlibatan anak dalam kelompok.

Hal tersebut di pertegas oleh materi pelatihan kurikulum 2013 dan Center for Youth Development and Education-Boston (Faizah, 2015) kelebihan dari strategi pembelajaran berbasis proyek ini adalah, meningkatkan motivasi belajar peserta didik untuk belajar dan mendorong kemampuan mereka untuk melakukan pekerjaan penting, meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan memecahkan problem-problem yang kompleks, meningkatkan kolaborasi, mengembangkan keterampilan komunikasi, meningkatkan keterampilan mengelola sumber dan menyediakan pengalaman belajar yang melibatkan peserta didik secara kompleks dan dirancang untuk berkembang sesuai dengan dunia nyata. Niswara (2019) menyatakan bahwa kelemahan model pembelajaran berbasis proyek yaitu, membutuhkan guru yang terampil dan mau belajar, membutuhkan waktu dan biaya yang banyak, membutuhkan fasilitas, peralatan dan bahan yang memadai, tidak sesuai untuk siswa yang mudah menyerah, tidak memiliki pengetahuan serta keterampilan, kesulitan melibatkan semua siswa dalam kerja kelompok.(Epifania et al., 2020)

Penggunaan strategi pembelajaran berbasis proyek dalam meningkatkan kreativitas siswa

James J. Gallagher dan Yeni Racmawaty mengatakan bahwa "kreativitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan Individu berupa gagasan atau produk baru, atau mengombinasikan antara keduanya yang akhirnya akan melekat pada dirinya". Sementara itu Supriadi mengungkapkan bahwa Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda hidup serta dapat mempermudah mencari jalan keluar dari sebuah permasalahan. Pengembangan kreativitas sangat penting dikembangkan sejak usia dini karena kreativitas sangat berpengaruh sekali dalam pengembangan aspek-aspek perkembangan anak usia dini, apabila kreativitas anak tidak dikembangkan sejak dini maka kemampuan kecerdasan dan kelancaran dalam berfikir anak tidak berkembang karena untuk menciptakan suatu produk dan bakat kreativitas yang tinggi diperlukan kecerdasan yang cukup tinggi pula. Misalnya, ketika anak diminta untuk membuat sesuatu dari bentuk-bentuk persegi, kalau anak membuat persegi itu menjadi rumah, buku, kotak obat, atau peti maka hal ini menunjukkan kelancaran anak mengungkapkan ide karena ide yang dihasilkan bervariasi. (Maryati, 2018) Fungsi perkembangan kreativitas anak adalah untuk mengembangkan kecerdasan dan kemampuan anak dalam mengekspresikan serta menghasilkan sesuatu yang baru. Jika potensi yang dimilikinya dikembangkan dengan baik maka anak akan dapat mewujudkan dan mengaktualisasikan dirinya menjadi manusia yang sejati. Contohnya seorang anak membuat boneka batu, anak dapat melakukan kreasi untuk membuat benda-benda lainnya yang diinginkan. (Maryati, 2018)

Anak-anak pada dasarnya adalah individu yang kreatif Mereka memiliki ciri-ciri yang oleh para ahli sering digolongkan sebagai ciri-ciri individu yang kreatif. Misalnya, rasa ingin tau yang besar, sering bertanya, imajinasi yang tinggi, minat yang banyak, tidak takut salah, berani menghadapi resiko, bebas dalam berfikir senang akan hal-hal yang baru, dan sebagainya. Dalam hal ini, guru perlu memahami kreativitas anak-anak dengan bersikap luwes dan kreatif pula. Kreatifitas yang dimiliki anak seharusnya mendapatkan perhatian, bimbingan serta stimulasi yang tepat agar dapat berkembang dapat berkembang dengan optimal. Diharapkan dalam kegiatan pembelajaran dikelas, anak dapat mengembangkan potensi minat dan bakatnya Agar proses pengembangan kreatifitas anak dapat dicapai guru perlu menggunakan metode yang tepat Guru harus menciptakan lingkungan belajar yang sesuai dengan pengembangan kreatifitas anak. Salah satu metode yang dapat digunakan untuk mengembangkan kreatifitas anak adalah metode proyek. Sebagaimana telah dikemukakan sebelumnya bahwa tujuan pembelajaran proyek adalah untuk melatih anak memperoleh kemampuan dalam memecahkan masalah yang dihadapi sehari-hari baik secara mandiri maupun dengan kelompok.

Berdasarkan Wahida et al. (2015), Project Based Learning (PjBL) memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Hal ini disebabkan sintaks pembelajaran pada model problem based learning membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatifnya. Terdapat lima fase perkembangan berpikir kreatif siswa dalam model pembelajaran berbasis proyek.

Pada fase awal (fase engage), guru memberikan pertanyaan-pertanyaan pembuka yang dapat membangun daya pikir siswa. Menurut Suastra (2006), salah satu cara mengembangkan daya kreativitas siswa adalah dengan guru mengajukan pertanyaan yang mengundang siswa untuk berpikir selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa akan berusaha menjawab pertanyaan tersebut, memberikan hipotesis, dan memberikan

argumen atas jawaban yang diberikan. Pada tahap ini, siswa mampu mencerna dan memahami masalah, menyampaikan informasi berdasarkan kemampuan dan bahasa sendiri serta secara langsung memikirkan produk apa yang dapat dibuat berdasarkan pertanyaan yang diajukan. Sehingga, fase ini dapat membantu siswa berpikir kreatif terutama aspek berpikir luwes dan berpikir lancar.

Fase kedua dari project based learning adalah explore. Pada fase ini, siswa memilih bahan-bahan yang sesuai dengan konsep pengerjaan proyeknya. Siswa akan berusaha mengembangkan ide dengan menganalisis berbagai informasi dari berbagai literatur Pembelajaran inovatif sehingga aspek keterampilan berpikir kreatif yang dikembangkan yaitu elaborasi.

Fase ketiga yaitu investigate. Siswa dengan semangat akan mencari sumber informasi tentang proyek yang dikerjakan dan membuktikan hipotesis yang dirumuskan saat fase engage dengan cara eksperimen. Sehingga aspek keterampilan berpikir kreatif yang dikembangkan adalah berpikir luwes, lancar, dan elaborasi (Wahida et al., 2015).

Fase keempat yaitu create, di mana siswa mampu membuat barang berdasarkan proyek yang dikerjakan. Berikutnya fase kelima yaitu fase share. Setelah selesai mengerjakan proyek, dilanjutkan dengan kegiatan persentasi dan diskusi di kelas. Kegiatan tersebut akan melatih siswa untuk menyampaikan hasil proyek (berpikir lancar), memberikan argumen atas karya proyek (berpikir luwes), dan menguatkan gagasan (elaborasi).

Fase terakhir atau keenam dari project based learning adalah evaluation. Fase ini melatih kemampuan berpikir elaborasi dan evaluasi karena kegiatan yang dilakukan adalah refleksi terkait proses pembelajaran khususnya pengerjaan proyek yang telah dilakukan. (Muhammad Rafik et al., 2022)

Menurut UUD 1945, pendidikan dasar diartikan sebagai upaya mendidik dan membangun kehidupan manusia yang bermartabat, patriotik, bangga terhadap bangsa dan negara, cakap, kreatif dan beretika, santun dan mampu menyelesaikan permasalahan negara. lingkungan mereka. Pendidikan dasar adalah pendidikan anak usia 7 sampai dengan 13 tahun dan merupakan pendidikan dasar yang dikembangkan berdasarkan satuan pendidikan, potensi daerah, dan sosial budaya. Maka setiap sekolah memiliki metode cara mengajar yang berbeda, namun umumnya yang sering digunakan ialah ceramah, diskusi, tanya jawab, namun metode atau strategi pembelajaran berbasis proyek jarang digunakan, maka dalam proses belajar juga

DISKUSI

Kajian literatur yang beragam menyoroti aspek yang berbeda-beda, namun kesemuanya menggarisbawahi pentingnya memahami dan memperkuat kebhinekaan sebagai ekspresi dari filosofi kesatuan dalam kehidupan bersama di Indonesia. Dari penelitian mengenai pendidikan kewarganegaraan, kita memahami bahwa kurikulum yang mencakup nilai-nilai filosofis Pancasila menjadi fondasi dalam membentuk warga negara yang taat hukum dan beradab. Selanjutnya, kajian tentang pemahaman makna Bhinneka Tunggal Ika menggambarkan bagaimana sikap positif terhadap keberagaman dapat terbentuk melalui pengertian yang mendalam terhadap semboyan nasional. Hal ini juga didukung oleh penelitian yang menegaskan bahwa Bhinneka Tunggal Ika merupakan cerminan keseimbangan antara perbedaan sebagai ciri keanekaragaman dengan kesamaan sebagai ciri kesatuan.

Dari sisi keragaman keberagaman, pemahaman akan kodrat kehidupan berbangsa dan bernegara berdasarkan Pancasila menjadi penting dalam menanggapi potensi konflik

yang mungkin muncul dari perbedaan agama. Namun, dengan sikap empati dan pemahaman yang mendalam terhadap keberagaman tersebut, kita dapat menjadikannya sebagai kekuatan untuk memperkokoh kebhinekaan. Penelitian terakhir yang mengulas konsep nasionalisme dalam kerangka filosofis Pancasila memberikan wawasan tambahan tentang bagaimana pandangan yang seimbang antara budaya lokal dan global dapat membentuk karakter bangsa yang kritis namun juga inklusif terhadap keberagaman.

Dengan mengintegrasikan temuan dari berbagai kajian literatur ini, kita dapat memahami bahwa menumbuhkan kebhinekaan bukan hanya sekadar toleransi terhadap perbedaan, tetapi juga merupakan refleksi dari filosofi kesatuan yang merupakan landasan utama dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara di Indonesia.

Cara Menumbuhkan Kebhinekaan Sebagai Wujud Filosofi Kesatuan Di Balik Keberagaman Kehidupan Bermasyarakat, Berbangsa dan Bernegara

Untuk menumbuhkan kebhinekaan sebagai wujud filosofi kesatuan di balik keberagaman kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, ada beberapa upaya yang dapat dilakukan:

1. Saling Mengenal

Mengenal dan memahami perbedaan antar warga negara, suku, agama, dan budaya dapat menjadi fondasi untuk menumbuhkan rasa saling menghormati dan toleransi.

2. Toleransi

Menghargai perbedaan dan memastikan bahwa setiap individu dapat menjalankan kebiasaan dan tradisi mereka tanpa rasa takut atau gangguan dari pihak lain. Ini mencakup toleransi terhadap agama, budaya, dan adat istiadat.

3. Empati

Mengembangkan empati terhadap perbedaan dan pengalaman orang lain dapat membantu dalam membangun hubungan yang harmonis dan menghormati antar warga negara.

4. Pendidikan

Mengintegrasikan nilai-nilai Bhinneka Tunggal Ika dalam pendidikan dapat membantu generasi mendatang untuk memahami dan menghargai keberagaman sebagai sumber kekuatan bangsa. Ini termasuk pengajaran tentang agama, budaya, bahasa, dan adat istiadat yang berbeda-beda.

5. Pengamalan Pancasila

Menerapkan prinsip-prinsip Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, seperti menghargai keragaman, mencapai mufakat dalam musyawarah, dan mengembangkan perbuatan yang luhur, dapat menjadi cara efektif untuk menumbuhkan kesatuan di tengah keberagaman.

6. Toleransi dalam Perbedaan

Menumbuhkan sikap toleransi dalam menghadapi perbedaan dapat menjadi kunci untuk menciptakan lingkungan yang harmonis dan menghormati antar individu.

Dengan menerapkan upaya-upaya ini, masyarakat dapat menjaga dan memperkuat keberagaman sebagai sumber kekuatan dan kesatuan, sejalan dengan filosofi Bhinneka Tunggal Ika yang menjadi semboyan negara Indonesia.

KESIMPULAN DAN SARAN

Pembelajaran berbasis proyek dianggap penting untuk pengembangan karakter siswa karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui pengalaman (experiential learning). "Mereka mengalami sendiri bagaimana bertoleransi, bekerja sama, saling menjaga, dan lain-lain, juga mengintegrasikan kompetensi esensial dari berbagai disiplin ilmu, Penerapan pembelajaran berbasis proyek di tingkat sekolah dasar telah membuktikan diri sebagai pendekatan yang efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa. Melalui pengalaman praktis, kolaborasi, dan tantangan kreatif, siswa menjadi lebih termotivasi dan bersemangat dalam proses belajar. Beberapa hasil yang berhasil dicapai dari pembelajaran berbasis proyek adalah Meningkatnya motivasi belajar dan antusiasme siswa dalam menghadapi proyek-proyek menarik dan relevan dengan minat mereka. Pengembangan kemampuan kreatif dan berpikir inovatif, di mana siswa berani berpikir "di luar kotak" dan mencari solusi yang unik untuk mengatasi masalah. Kolaborasi dan komunikasi yang aktif dalam kelompok-kelompok kecil, yang merangsang pertukaran ide dan pandangan yang berbeda.

Peningkatan kemampuan problem-solving, di mana siswa belajar mencari solusi kreatif dan efektif dalam menghadapi kendala atau hambatan. Presentasi hasil karya yang kreatif, yang membantu mengembangkan keterampilan komunikasi dan rasa percaya diri siswa. Penghargaan terhadap diversitas kreativitas, di mana setiap siswa diberi kesempatan untuk mengekspresikan ide-ide mereka secara unik, Peran guru sebagai pembimbing yang efektif juga sangat penting dalam mendukung dan membimbing siswa selama proses pembelajaran ini. Dengan demikian, pembelajaran berbasis proyek memiliki peran yang signifikan dalam membentuk generasi muda yang inovatif, berdaya saing, dan siap menghadapi tuntutan dunia yang semakin kompleks dan dinamis.

SARAN

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dan bermanfaat bagi pembaca. Mengingat pentingnya metode efektif terhadap pembelajaran maka guru diharapkan untuk meningkatkan kualitas pengajarannya dan kreativitas, dengan menciptakan media pembelajaran terbaru agar anak merasa senang saat melaksanakan pembelajaran, anak tidak mudah bosan, dan dapat memahami pelajaran dengan mudah. Selain itu, peneliti menyadari banyak keterbatasan dan kekurangan dalam kegiatan penelitian ini, baik ditinjau dari fokus penelitian, waktu pengumpulan data, dan masih kurangnya pengetahuan dalam penganalisaan data dan keterbatasan dalam membuat instrumen penelitian, maka diharapkan adanya penelitian selanjutnya untuk lebih mengembangkan dalam memperdalam kajian pada penelitian.

PELAJARAN LANJUTAN

Kurangnya Informasi Latar Belakang. Dokumen tidak menyediakan informasi yang memadai tentang profil sekolah, seperti jumlah siswa, komposisi latar belakang siswa, dan karakteristik komunitas setempat, Informasi tentang kondisi pembelajaran Aqidah Akhlak di sekolah sebelum implementasi nilai-nilai multikultural juga tidak disajikan.

Terbatasnya Data Empiris. Dokumen tidak menyertakan data-data kuantitatif atau kualitatif yang dapat mendukung analisis dan temuan penelitian, Tidak ada instrumen

penelitian, seperti pedoman wawancara atau lembar observasi, yang dilampirkan untuk memperkuat pemahaman konteks.

Kurang Mendalam dalam Analisis. Analisis terhadap proses dan hasil implementasi nilai-nilai multikultural dalam pembelajaran Aqidah Akhlak masih terbatas, Pembahasan tentang faktor-faktor yang memengaruhi keberhasilan atau kendala implementasi belum dieksplor secara komprehensif.

Rekomendasi Kurang Rinci. Rekomendasi yang diberikan masih bersifat umum dan kurang memberikan panduan praktis bagi pihak sekolah., Tidak ada rencana tindak lanjut yang jelas untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran multikultural di masa mendatang.

Kurangnya Referensi Terkini. Dokumen tidak mencantumkan referensi terbaru terkait teori dan praktik pembelajaran berbasis multikulturalisme., Literatur yang digunakan masih terbatas dan perlu diperkaya dengan sumber- sumber mutakhir.

Peneliti akan melakukan perbaikan terhadap kekurangan-kekurangan ini akan membantu meningkatkan kualitas dan kemanfaatan dokumen dalam mendukung upaya penanaman nilai-nilai multikultural di sekolah, khususnya dalam pembelajaran Aqidah Akhlak.

PENGAKUAN

Ucapan terimakasih penulis haturkan kepada berbagai pihak yang telah berjasa kepada penulis dalam menyelesaikan tugas dan merampungkan studi di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, khususnya kepada bapak rektor, kepada dosen pembimbing, kepada orangtua penulis, kepada keluarga besar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Terakhir atas segala jasa dan baik budi dari semua pihak tersebut diatas penulis mengucapkan terimakasih. semoga segala bantuan yang diberikan menjadi amal baik dan mendapatkan balasan dari Allah *Subnahallahu Wa Ta'ala*.

REFERENSI

- Damayanti, N. A. (2023). Peran Guru dalam Menentukan Model Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL) di Kelas Rendah Upaya untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik di Sekolah. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2), 14. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i2.177>
- Epifania, M., Hero, H., & Bunga, M. H. D. (2020). Analisis Pemahaman Guru Dalam Menerapkan Model Project Based Learning (PJBL) di SD Katolik 143 BHAKTYARSA. *Journal Nagalalang Primary Education*, 2(1), 1–7. <https://nagalalang.nusanipa.ac.id/index.php/nagalalan/article/view/18/17>
- Maryati, F. D. (2018). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Proyek Di Ra Cendikia Al Madani Ngambur Pesisir Barat.
- Muhammad Rafik, Vini Putri Febrianti, Afifah Nurhasanah, & Siti Nurdianti Muhajir. (2022). Telaah Literatur: Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) terhadap Kreativitas Siswa Guna Mendukung Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 5(1), 80–85. <https://doi.org/10.21009/jpi.051.10>
- Nikolaos, N., Arifianto, Y. A., & Triposa, R. (2024). Strategi Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar. *ELEOS: Jurnal*

- Teologi Dan Pendidikan Agama Kristen, 3(2), 142–153.
<https://doi.org/10.53814/eleos.v3i2.3>
- Nuraeni, N. (2014). Strategi Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Prisma Sains : Jurnal Pengkajian Ilmu Dan Pembelajaran Matematika Dan IPA IKIP Mataram*, 2(2), 143. <https://doi.org/10.33394/j-ps.v2i2.1069>
- Rati, N. W., Kusmaryatni, N., & Rediani, N. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Kreativitas Dan Hasil Belajar Pendidikan Ipa Sd Mahasiswa Pgsd Undiksha Upp Singaraja. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 6(1), 60–71. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v6i1.9059>
- Sumiati, S. (2022). Strategi Pembelajaran Cooperative Learning dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Tema Selalu Berhemat Energi di Kelas IV SD Negeri 192/IX *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6, 3550–3560. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/3422%0Ahttps://jptam.org/index.php/jptam/article/download/3422/2916>
- Universitas Islam Riau. (2002). Definisi Model Pembelajaran Berbasis Proyek. 11–25. <https://repository.uir.ac.id/4635/5/bab2.pdf>
- Wiratama, L., & Irfan, D. M. (2023). Peran Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa di Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Merdeka Belajar*, 1(1), 7–12.
- Wanda, K. (2023). Teknologi Instruksional Virtual Menggunakan Model Samr Dan Belajar Mahasiswa Pendidikan Guru. 77-84.