

STRATEGI PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING (PJBL)

**Damayanti Nababan, Alisia Klara Marpaung, Angeli Koresy
IAKN Tarutung**

nababanyant@gmail.com alisiamp06@gmail.com koresihhutabarat@gmail.com

Abstrak

Artikel sebagai penilaian yang mempelajari Project based learning dalam mengembangkan model pembelajaran yang menggunakan proyek atau kegiatan sebagai sarana pembelajaran untuk mencapai kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan yang dicapai peserta didik. Kami para penulis melakukan penulisan secara terbatas, kami para penulis mendapat gambaran bahwa belum semua calon guru agama Kristen dapat mempelajari Project Based Learning tersebut. Penulisan untuk membantu calon guru dalam mengembangkan based learning dengan metode pembelajaran yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dengan beraktivitas secara nyata dalam kehidupan. Harapan penulis dapat memudahkan calon guru untuk meningkatkan peserta didik atau siswa dalam mengembangkan dan mempelajari partisipasi aktif dari peserta didik, menumbuhkan inisiatif dan kemandirian dari peserta didik, melatih kolaborasi dan tanggung jawab untuk mengakses dan mengelola informasi untuk mencari solusi. Melatih berpikir kritis dan kreativitas peserta didik dan Evaluasi dilakukan secara berkala karena peserta didik, ditujukan kepada semua kalangan calon guru agama Kristen dalam mengembangkan pola pikir Project Based Learning supaya memperkaya kita calon guru untuk lebih memahami metode yang akan di jelaskan nantinya, tidak luput dari kekurangan dan kesalahan. Jika pembaca menemukan kesalahan apapun, penulis mohon maaf setulusnya.

Kata Kunci : Mengembangkan pola pikir Project Based Learning

PENDAHULUAN

Project based learning (PjBL) adalah model pembelajaran yang menjadikan peserta didik sebagai subjek atau pusat pembelajaran, menitikberatkan proses belajar yang memiliki hasil akhir berupa produk. Artinya, peserta didik diberi kebebasan untuk menentukan aktivitas belajarnya sendiri, mengerjakan proyek pembelajaran secara kolaboratif sampai diperoleh hasil berupa suatu produk. Itulah mengapa kesuksesan pembelajaran ini sangat dipengaruhi oleh keaktifan peserta didik.

METODE PENELITIAN

Penelitian Fokus pembelajaran terletak Proyek pada konsep-konsep dan prinsip-prinsip inti dari suatu disiplin studi, melibatkan pembelajar dalam investigasi pemecahan masalah belajar. Penerapan project-based learning dalam proses belajar mengajar menjadi sangat penting untuk meningkatkan prestasi akademik siswa. Jika mereka mendapatkan model pembelajaran yang menerapkan project-based learning, maka hal ini akan sangat membantunya agar siap memasuki dunia kerja berbasis skill.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pengertian Project Based Learning Menurut Para Ahli

Sebagai suatu pembelajaran yang konstruktivis, project-based-learning menyediakan pembelajaran dalam situasi problem yang nyata bagi siswa sehingga dapat melahirkan pengetahuan yang bersifat permanen. Project-based learning dalam konsep Gilbahar & Tinmaz (2006) merupakan suatu model yang dapat mengorganisir proyek-proyek dalam pembelajaran.

Project based-learning memberi peluang pada sistem pembelajaran yang berpusat pada siswa, lebih kolaboratif, siswa terlibat secara aktif menyelesaikan proyek-proyek secara mandiri dan bekerja sama dalam tim dan mengintegrasikan masalah-masalah yang nyata dan praktis. Tujuan yang ingin dicapai bagi siswa sangat beragam, misalnya keterampilan berpikir, keterampilan sosial, keterampilan psikomotor, dan keterampilan proses. Kurikulum pembelajaran ini menurut Zhou (2005) bertujuan meningkatkan kualitas dalam imajinasi dan kreativitas; memperoleh nilai-nilai kemanusiaan, mengembangkan potensi seseorang, mengembangkan pemikiran kritis, dan mengembangkan pribadi yang berkomitmen dan bertanggung jawab.

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. Project-Based Learning (PjBL) menurut Umamah & Andi (2015) sebagai sebuah pembelajaran berbasis proyek yang merupakan pendekatan pembelajaran inovatif sangat menekankan pembelajaran kontekstual melalui kegiatan-kegiatan yang kompleks.

Fokus pembelajaran terletak Proyek pada konsep-konsep dan prinsip-prinsip inti dari suatu disiplin studi, melibatkan pembelajar dalam investigasi pemecahan masalah belajar, memberi kesempatan kepada peserta didik secara otonom untuk mengonstruksi pengetahuannya sendiri dengan menghasilkan produk nyata. Mihardi, Harahap, & Sani (2013) memberi penjelasan bahwa pembelajaran proyek identik dengan pembelajaran berbasis sains sebagaimana yang dikerjakan oleh ilmuwan. Siswa yang terlibat dalam proyek secara menyeluruh akan memilih topik, memutuskan pendekatan, melakukan eksperimen, menarik kesimpulan dan mengkomunikasikan hasil proyek yang dikerjakan. Short, Harold, Lundsgaard, Morten F V., Krajcik (2008) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis proyek sebagai pembelajaran berbasis sains memiliki beberapa fitur yang fundamental, di mana proses pembelajaran saat ini dapat melalui beberapa tahapan mulai dari tahapan bertanya, mengapresiasi, menganalisis, mengasosiasi dan menyimpulkan. Keller (2000) menjelaskan komponen motivasi yang terdapat dalam model ARCS yaitu, Attention (A) perhatian, Relevance (R), Confidence (C) kepercayaan, dan Satisfaction (S) kepuasan. Seorang pembelajar akan termotivasi untuk sebuah pekerjaan bila ada attention

untuk membangkitkan dan mempertahankan rasa ingin tahu dan minat, ada relevansi dengan kebutuhan siswa, ada confidence untuk mengembangkan harapan positif, dan satisfaction atau kepuasan, yang memberikan penguatan ekstrinsik dan intrinsik untuk berusaha. Sekaligus menurut Purnomo (2015) perlu didorong terus melalui pemberian reward agar motivasi siswa semakin meningkat. Pembelajaran berbasis proyek memberi kesempatan untuk semacam meniru apa yang dilakukan para ilmuwan dan hal itu sangat menarik dan menyenangkan jika dilakukan dengan baik. Menurut Beyhan (2010) melalui pembelajaran proyek siswa dapat bebas melintasi disiplin ilmu untuk memecahkan masalah dengan memberikan kebebasan pada siswa untuk mengeksplorasi dirinya. Dengan demikian siswa termotivasi untuk bereksplorasi ketika berada dalam pembelajaran yang membebaskan mereka tanpa ada banyak aturan yang kaku seperti ketika pembelajaran yang ada di dalam kelas. Peranan pembimbing dalam hal ini adalah guru pada saat pembelajaran berbasis proyek sangat penting, karena di dalamnya akan membimbing pola pikir mereka sehingga muncul kreativitas dan cara berpikir siswa yang kritis dari lingkungan sekitarnya. Project-Based Learning merupakan sebuah model pembelajaran yang sudah banyak dikembangkan di negaranegara maju seperti Amerika Serikat. Jika diterjemahkan dalam bahasa Project Indonesia, Project-Based Learning bermakna sebagai pembelajaran berbasis proyek. Definisi secara lebih komprehensif tentang Project-Based Learning menurut The George Lucas Educational Foundation (2005) adalah sebagai berikut :

1. Based learning is curriculum fueled and standards based.

Project-Based Learning merupakan pendekatan pembelajaran yang menghendaki adanya standar isi dalam kurikulumnya. Melalui Project Based Learning, proses inquiry dimulai dengan memunculkan pertanyaan penuntun (a guiding question) dan membimbing peserta didik dalam sebuah proyek kolaboratif yang mengintegrasikan berbagai subjek (materi) dalam kurikulum. Pada saat pertanyaan terjawab, secara langsung peserta didik dapat melihat berbagai elemen mayor sekaligus berbagai prinsip dalam sebuah disiplin yang sedang dikajinya.

2. Project-based learning asks a question or process a problem that each student can answer.

Project-Based Learning merupakan model pembelajaran yang menuntut pengajar dan atau peserta didik mengembangkan pertanyaan penuntun (a guiding question).

Mengingat bahwa masing-masing peserta didik memiliki gaya belajar yang berbeda, maka Project-Based Learning memberikan kesempatan kepada para peserta didik untuk menggali konten (materi) dengan menggunakan berbagai cara yang bermakna bagi dirinya dan melakukan eksperimen secara kolaboratif. Hal ini memungkinkan setiap peserta didik pada akhirnya mampu menjawab pertanyaan penuntun.

3. Project-based learning asks students to investigate issues and topics addressing real-world problems while integrating subjects across the curriculum.

Project Based Learning merupakan pendekatan pembelajaran yang menuntun peserta didik membuat “jembatan” yang menghubungkan antar berbagai subjek materi. Melalui jalan ini, peserta didik dapat melihat pengetahuan secara holistik. Lebih dari pada itu, Project-Based Learning merupakan investigasi mendalam tentang sebuah topic dunia nyata. Hal ini akan berharga bagi atensi dan usaha peserta didik.

4. Project-based learning is a method that fosters abstract, intellectual tasks to explore complex issues.

Project-Based Learning merupakan pendekatan pembelajaran yang memperhatikan pemahaman. Peserta didik melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi dan mensintesis informasi melalui cara yang bermakna. Belajar aktif sangat berhubungan dengan individu yang kreatif. Kreativitas individu menurut Puspitasari (2018) dapat memunculkan kreativitas siswa sebagai sebuah hasil menyelesaikan pembelajarannya dengan proyek-proyek tertentu. Penguatan juga dikemukakan oleh Nate K. Hixson (2012) yang berpandangan bahwa perilaku kreatif dihasilkan dari semangat belajar yang sungguh-sungguh. Pembelajaran berbasis proyek merupakan salah satu pembelajaran aktif dengan melibatkan siswa secara mandiri dengan kriteria bahwa dalam pembelajaran tersebut juga akan meningkatkan daya pikir siswa menuju metakognitif seperti berpikir kritis terhadap proyek yang akan dikerjakan melalui permasalahan yang ditemukan siswa. Pembelajaran berbasis proyek ini bersifat autentik, secara tidak langsung pembelajaran ini akan melibatkan pembelajar dalam investigasi konstruktif. Harapannya melalui pembelajaran yang bersifat otonom menurut Sari (2015) tanggung jawab pada pembelajar dapat lebih baik dan dapat memunculkan ide-ide kreatif siswa, karena pada pengerjaan proyek mereka pasti akan berbeda dalam pengerjaannya dari pada proyek tradisional atau pembelajaran konvensional. Han, Capraro, & Capraro (2014) menjelaskan bahwa siswa dalam pembelajaran berbasis proyek memiliki otonomi dalam penyelidikan, menanggapi

pertanyaan dari masalah yang kompleks, atau tantangan, melatih keterampilan yang dituntut di abad 21 (kolaborasi, komunikasi dan berpikir kritis).

Berpikir kritis yang menggunakan dasar berpikir untuk menyelesaikan masalah, dengan cara menganalisis, berargumen, mengevaluasi, menentukan langkah apa yang harus diambil, menyimpulkan dan memunculkan wawasan terhadap tiap-tiap permasalahan. Sebuah model pembelajaran yang bermakna tidak hanya akan berguna bagi siswa melainkan juga bagi guru dalam menciptakan budaya kelas yang dapat menumbuhkan semacam kecenderungan, kepekaan, dan kemampuan untuk menjangkau lebih jauh dan fleksibel. Pelajaran berbasis proyek meningkatkan kualitas pembelajaran dan mengarah pada perkembangan kognitif ke tingkat yang lebih tinggi melalui keterlibatan siswa dengan masalah yang kompleks. Harapannya nanti siswa akan memiliki kemampuan memecahkan masalah dengan segala kreativitas yang dimiliki. Dengan sendirinya kemampuan kognitif siswa akan meningkat.

Pada pendekatan Project-Based Learning pengajar berperan sebagai fasilitator bagi peserta didik untuk memperoleh jawaban dari pertanyaan penuntun. Sedangkan pada kelas "konvensional" pengajar dianggap sebagai seseorang yang paling menguasai materi dan karenanya semua informasi diberikan secara langsung kepada peserta didik. Pada kelas Project-Based Learning peserta didik dibiasakan bekerja secara kolaboratif, penilaian dilakukan secara autentik, dan sumber belajar bisa sangat berkembang. Hal ini berbeda dengan kelas "konvensional" yang terbiasa dengan situasi kelas individual, penilaian lebih dominan pada aspek hasil dari pada proses dan sumber belajar cenderung stagnan. Para ahli boleh saja memiliki penafsiran arti yang berbeda-beda, namun inti dasarnya tetap sama. Project based learning adalah model pembelajaran berupa tugas nyata seperti kerja proyek, berkelompok, dan mendalam untuk mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna.

B.Ciri-Ciri dan Manfaat Pembelajaran Berbasis Proyek

Mahasneh & Alwan (2018) telah membuktikan pembelajaran berbasis proyek dapat mendorong siswa meningkatkan kreativitas serta kemampuan-kemampuan lain yang terlibat dalam proses pembelajaran. Model ini juga diterapkan oleh Made, Suranti, & Sahidu (2016) pada pembelajaran di perguruan tinggi yang berfokus pada konsep konsep dan prinsip-prinsip utama (central) dari suatu disiplin, melibatkan mahasiswa dalam kegiatan pemecahan masalah dan tugas-tugas bermakna lainnya, memberi peluang

mahasiswa bekerja secara otonom mengkonstruksi belajar mereka sendiri, dan puncaknya menghasilkan produk karya bernilai, dan realistic. Penerapan project-based learning dalam proses belajar mengajar menjadi sangat penting untuk meningkatkan prestasi akademik siswa. Jika mereka mendapatkan model pembelajaran yang menerapkan project-based learning, maka hal ini akan sangat membantunya agar siap memasuki dunia kerja berbasis skill. Project-based learning mengkondisikan pembelajarannya pada bagaimana menggiringnya untuk menyelesaikan proyek-proyek secara mandiri dan bekerja sama dalam tim terhadap permasalahan-permasalahan yang ada di dunia nyata (lingkungan kerja), sehingga akan membantu proses adaptasi dengan lingkungan kerjanya kelak. Project-based learning menurut Doppelt (2003) merupakan salah satu metode pembelajaran yang berasal dari pendekatan konstruktivis yang mengarah pada upaya problemsolving. Konstruktivisme memberikan kemandirian pada pembelajar untuk merencanakan dan melaksanakan pembelajarannya sendiri ataupun berkolaborasi di bawah koordinasi guru atau dosen. Dalam konteks belajar yang demikian, pembelajar dituntut memiliki rasa kemandirian (self-regulated learning) yang baik sebagai modalitas utama dalam belajar secara konstruktivis. Buck Institute for Education (1999) dalam Frank & Barzilai (2006) menyebutkan beberapa hal terkait dengan karakteristik PjBL, antara lain:

- a) mahasiswa sebagai pembuat keputusan, dan membuat kerangka kerja,
- b) terdapat masalah yang pemecahannya tidak ditentukan sebelumnya,
- c) mahasiswa sebagai perancang proses untuk mencapai hasil, dan
- d) mahasiswa bertanggungjawab untuk mendapatkan dan mengelola informasi yang dikumpulkan.

C. Langkah-langkah pembelajaran dalam Project-Based Learning

Sebagaimana yang dikembangkan oleh George Lucas Educational Foundation (2014) dan Williams & Williams (dalam Mills & Treagust, 2003) dalam Afriana (2015) terdiri dari :

1. Start With the Essential Question

Pembelajaran dimulai dengan pertanyaan esensial, yaitu pertanyaan yang dapat memberi penugasan peserta didik dalam melakukan suatu aktivitas. Mengambil topik yang sesuai dengan realitas dunia nyata dan dimulai dengan sebuah investigasi mendalam. Pengajar berusaha agar topik yang diangkat relevan untuk para peserta didik -

2. Design a Plan for the Project

Perencanaan dilakukan secara kolaboratif antara pengajar dan peserta didik. Dengan demikian peserta didik diharapkan akan merasa “memiliki” atas proyek tersebut. Perencanaan berisi tentang aturan main, pemilihan aktivitas yang dapat mendukung dalam menjawab pertanyaan esensial, dengan cara mengintegrasikan berbagai subjek yang mungkin, serta mengetahui alat dan bahan yang dapat diakses untuk membantu penyelesaian proyek (The George Lucas Educational Foundation :2005).

3. Create a Schedule

Pengajar dan peserta didik secara kolaboratif menyusun jadwal aktivitas dalam menyelesaikan proyek. Aktivitas pada tahap ini antara lain: 1) membuat timeline untuk menyelesaikan proyek, 2) membuat deadline penyelesaian proyek, 3) membawa peserta didik agar merencanakan cara yang baru, 4) membimbing peserta didik ketika mereka membuat cara yang tidak berhubungan dengan proyek, dan 5) meminta peserta didik untuk membuat penjelasan (alasan) tentang pemilihan suatu cara (The George Lucas Educational Foundation: 2005).

4. Monitor the Students and the Progress of the Project

Pengajar bertanggung jawab untuk melakukan monitor terhadap aktivitas peserta didik selama menyelesaikan proyek. Monitoring dilakukan dengan cara memfasilitasi peserta didik pada setiap proses. Dengan kata lain pengajar berperan menjadi mentor bagi aktivitas peserta didik. Agar mempermudah proses monitoring, dibuat sebuah rubric yang dapat merekam keseluruhan aktivitas yang penting (The George Lucas Educational Foundation : 2005).

5. Assess the Outcome

Dilakukan untuk membantu pengajar dalam mengukur ketercapaian standar, berperan dalam mengevaluasi kemajuan masing-masing peserta didik, memberi umpan balik tentang tingkat pemahaman yang sudah dicapai peserta didik, membantu pengajar dalam menyusun strategi pembelajaran berikutnya (The George Lucas Educational Foundation : 2005).

6. Evaluate the Experience

Pada akhir proses pembelajaran, pengajar dan peserta didik melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah dijalankan. Proses refleksi dilakukan baik secara individu maupun kelompok. Pada tahap ini peserta didik diminta untuk

mengungkapkan perasaan dan pengalamannya selama menyelesaikan proyek. Pengajar dan peserta didik mengembangkan diskusi dalam rangka memperbaiki kinerja selama proses pembelajaran, sehingga pada akhirnya ditemukan suatu temuan baru (new inquiry) untuk menjawab permasalahan yang diajukan.

D.Penerapan Project-Based Learning

Salah satu hal yang menarik mengapa project based learning penting untuk diterapkan adalah ditunjukkan oleh beberapa penelitian yang mendahuluinya. Hasil penelitian Mahasneh & Alwan (2018) membuktikan melalui pembelajaran berbasis proyek dapat mendorong siswa menyelesaikan tugas belajarnya secara on time melalui pembiasaan belajar kolaboratif dan dapat menghasilkan self-efficacy. Sari (2015) menemukan bahwa 78 % mahasiswa mengatakan kurikulum yang berbasis project-based learning dapat membantu membekali mahasiswa persiapan memasuki dunia kerja karena mahasiswa belajar bukan hanya secara teori melainkan praktek di lapangan. Afriana (2015) menjelaskan langkah-langkah pembelajaran berbasis proyek (project-based learning) peserta didik diberikan tugas dengan mengembangkan tema/topik dalam pembelajaran dengan melakukan kegiatan proyek yang realistik. Di samping itu, penerapan pembelajaran berbasis proyek ini mendorong tumbuhnya kreativitas, kemandirian, tanggung jawab, kepercayaan diri, serta berpikir kritis dan analitis pada peserta didik. Idealnya, jika pendekatan pembelajaran Project Based Learning (PjBL) ini diterapkan secara konsisten baik oleh guru maupun siswa, maka akan dipastikan motivasi belajar siswa akan meningkat dengan sendirinya sehingga dapat meningkatkan prestasi belajarnya selain karena terdorong oleh tingkat aktif, partisipasi dan kreativitas siswa itu sendiri dan guru yang inovatif.

Pembelajaran berbasis proyek (Project-Based Learning) merupakan pendekatan pembelajaran inovatif, yang menekankan pada belajar kontekstual melalui kegiatan-kegiatan yang kompleks. Fokus pembelajaran terletak pada konsep-konsep dan prinsip-prinsip inti dari suatu disiplin studi, melibatkan pembelajar dalam investigasi pemecahan masalah dan kegiatan tugas-tugas bermakna yang lain, memberi kesempatan kepada pembelajar bekerja secara otonom untuk mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri, dan mencapai puncaknya yaitu menghasilkan produk nyata.

Pembelajaran berbasis proyek ini bersifat autentik, sehingga secara tidak langsung pembelajaran ini akan melibatkan pembelajar dalam investigasi konstruktif. Hal ini

serupa dengan penjelasan Amamou & Cheniti-Belcadhi (2018) yang mengatakan bahwa project-based learning allows the learners to be involved in the analysis of a given project and the search for possible solutions (pembelajaran berbasis proyek memungkinkan peserta didik terlibat dalam analisis proyek yang diberikan dan mencari solusi yang dimungkinkan). Nate K. Hixson (2012) menambahkan bahwa dalam pembelajaran berbasis proyek, siswa akan melalui proses panjang dalam penyelidikan, menanggapi pertanyaan dari masalah yang kompleks, atau tantangan, melatih keterampilan yang dituntut di abad 21 (kolaborasi, komunikasi dan berpikir kritis).

Berpikir kritis yang menggunakan dasar berpikir untuk menyelesaikan masalah, dengan cara menganalisis, berargumentasi, mengevaluasi, menentukan langkah apa yang harus diambil, menyimpulkan dan memunculkan wawasan terhadap tiap-tiap permasalahan. Sebuah model pembelajaran yang bermakna tidak hanya akan berguna bagi siswa melainkan juga bagi guru dalam menciptakan budaya kelas yang dapat menumbuhkan semacam kecenderungan, kepekaan, dan kemampuan untuk menjangkau lebih jauh dan fleksibel. Pembelajaran berbasis proyek meningkatkan kualitas pembelajaran dan mengarah pada perkembangan kognitif ke tingkat yang lebih tinggi melalui keterlibatan siswa dengan masalah yang kompleks.

Menurut Thomas et al., (1999), sebagaimana dikutip oleh Wena (2010) pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada guru untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek. Road & Kingdom (2016) hal ini menurutnya banyak digunakan untuk menggantikan metode pengajaran tradisional dimana guru sebagai pusat pembelajaran. Lanjut hasil penelitian Thomas (2000:11-12) dalam Wena (2010) menunjukkan bahwa hasil belajar siswa menggunakan model Project-Based Learning naik hampir 26% dibandingkan sekolah kontrol dan ada peningkatan yang signifikan kemampuan memecahkan suatu masalah antara pre tes dan pos tes untuk kelas eksperimen menggunakan model Project Based Learning. PjBL dalam penelitian Doppelt (2003) juga mampu meningkatkan motivasi siswa dan memberikan gambaran tersendiri dalam semua tingkatan. Pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan hasil belajar siswa, meningkatkan aktivitas dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, menumbuhkan kreativitas dan karya siswa, lebih menyenangkan, bermanfaat serta lebih bermakna. Hal ini diperkuat oleh penelitian Wiyarsi & Partana (2009) yang menyimpulkan bahwa

penerapan pembelajaran berbasis proyek cukup efektif dalam meningkatkan aspek kemandirian, aspek kerja sama kelompok, dan aspek penguasaan psikomotorik.

Pembelajaran kooperatif adalah system pembelajaran yang berusaha memanfaatkan teman sejawat (siswa lain) sebagai sumber belajar, di samping guru dan sumber belajar lainnya. Menurut Azis et al., dalam Munawaroh, Subali, & Sopyan (2012), penerapan model pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan hasil belajar siswa, baik secara kognitif, afektif maupun psikomotorik serta kemampuan kerjasama siswa. Amamou & Cheniti-Belcadhi (2018) menjelaskan lima skenario tutorial project-based learning (PjBL) sebagai model pembelajaran kooperatif dan membangun komunikasi aktif antara guru dengan siswa dalam pembelajaran berkelompok.

1. Tutoring scenario in a project-based learning environment:

a. The learner: The learners are the guests to resolve the projects.

b. The Academic Tutor: This is the tutor on the academy part. He plays a facilitator role rather than a coach during the learning session. He is responsible for defining learners' projects jointly with the company's tutors in order to ensure that the project fits the objectives of the course.

c. The professional tutor: He is the tutor of the company who brings ideas for concrete projects. In our research work, particularly, we distinguish three types of tutors:

d. Tutor of Realization He is a learner selected by the tutor to be an achievement tutor who assumes responsibility to develop a particular task in the project.

e. Tutor of Check: This is a learner selected from the learners group. He is responsible for carrying out the project to be a verification tutor and marks if the step carried out by the realization tutor is correct or not.

f. Tutor of Help : Also in reality, it is a learner considered as a tutor to provide advice and help the learner achieve in a case of blockage.

F. Kelebihan dan kelemahan Project Based Learning

Berikut beberapa kelebihan dan kekurangan dari project based learning dilansir dari buku Pembelajaran Berbasis Proyek (2022) oleh Sunismi dan kawan-kawan, yaitu:

Kelebihan dari project based learning sebagai berikut:

- Memotivasi peserta didik dengan melibatkannya di dalam pembelajaran.
- Menyediakan kesempatan pembelajaran berbagai disiplin ilmu

- Membantu keterkaitan hidup di luar sekolah
- Menyediakan peluang unik karena pendidik membangun hubungan dengan peserta didik sebagai fasilitator
- Menyediakan kesempatan untuk membangun hubungan dengan komunitas yang besar
- Membuat peserta didik lebih aktif dan berhasil memecahkan problem-problem yang ada

Kekurangan dari project based learning , yaitu:

- Memerlukan banyak waktu untuk menyelesaikan masalah
- Membutuhkan biaya yang cukup banyak
- Banyak pendidikan yang merasa nyaman dengan kelas tradisional, di mana pendidik memegang peran utama di kelas
- Banyaknya peralatan yang harus dibeli
- Peserta didik yang memiliki kelemahan dalam percobaan dan pengumpulan informasi akan mengalami kesulitan
- Ada kemungkinan peserta didik ada yang kurang aktif dalam kerja kelompok, sehingga dikhawatirkan peserta didik tidak bisa memahami topik secara keseluruhan

HASIL TEMUAN

Model	R	R Square	Adjusted R	Std.Error of the
1	.602	.362	3.56	3.931

Berdasarkan data di atas menunjukkan angka R Square sebesar 36,2%. Mengacu pada hasil penelitian ini dengan menggunakan pengisian kusioner yang dilakukan oleh mahasiswa/IAKN Tarutung, ternyata cukup banyak mahasiswa memiliki respon positif terhadap kehidupan di Gereja. Dengan demikian 63,8% dipengaruhi dari factor lainnya. hampir 63,8% dibandingkan sekolah kontrol dan ada peningkatan yang signifikan kemampuan memecahkan suatu masalah antara pre tes dan pos tes untuk kelas eksperimen menggunakan model Project Based Learning

Sub-bagian dari Hasil Temuan

Semester 1	Semester 3	Semester 5	Semester 7
13,5%	62,2%	18,5%	5,4%

Berdasarkan dari data di atas menunjukkan bahwa pengisian angket tersebut lebih besar diisi oleh mahasiswa semester 3 dengan jumlah 62,2%. Dan Mahasiswa semester 5 lebih sedikit.

KESIMPULAN

Project-Based Learning atau yang disebut dengan pembelajaran berbasis proyek merupakan bentuk pembelajaran kooperatif yang melibatkan siswa secara langsung untuk menghasilkan proyek-proyek tertentu dari kegiatan pembelajaran agar dapat mengatasi masalah belajarnya sendiri. Model pembelajaran ini selalu melibatkan siswa aktif dan partisipatif. Guru hanya sebagai fasilitator yang mengarahkan siswa untuk menjawab persoalan belajarnya sendiri. Model pembelajaran ini dianggap sangat efektif diterapkan dan terbukti mampu menghadirkan perkembangan self-efficacy siswa, khususnya pada siswa berkebutuhan khusus. Signifikansi perubahannya dimunculkan dengan perubahan sikap yang ada pada diri siswa seperti rasa percaya diri semakin meningkat, kemampuan berkolaborasi dengan teman kelas, kemampuan menyampaikan pendapat, pernyataan dan pertanyaan baik kepada guru maupun sesama tema

DAFTAR PUSTAKA

- Fathurrohman, M. (2016). Model Pembelajaran Inovatif: Alternatif desain Pembelajaran yang Menyenangkan. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media Group.
- Grant, M.M. 2002. Getting A Grip of Project Based Learning : Theory, Cases and Recommendation. North Carolina : Meridian A Middle School Computer Technologies. Journal Vol. 5.
- Guido, Marcus. 2022. Project-Based Learning (PBL) Benefits, Examples & 10 Ideas for Classroom Implementation [online]. Link: <https://www.prodigygame.com/main-en/blog/project-based-learning> (Accessed: 2 June 2022)
- Link: https://sibatik.kemdikbud.go.id/inovatif/assets/file_upload/pengantar/pdf/pengantar_5.pdf (Accessed: 2 June 2022)
- Mulyasa, E. (2014). Implementasi Kurikulum 2013. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nurhayati, Ai Sri & Harianti, Dwi. 2020. Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) [online].
- PBL Works. 2022. What is PBL?. Link: <https://www.pblworks.org/what-is-pbl> (Accessed: 2 June 2022)
- Saefudin, A & Berdiati, I. (2014). Pembelajaran Efektif. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Sintaks Model Project Based Learning dalam Pembelajaran [online]. Link:
<https://bertema.com/sintaks-model-project-based-learning-dalam-pembelajaran> Accessed: 2 June 2022)