JPM
Jurnal Pengabdian Mandiri
Vol.1, No.9, September 2022

SOCIALIZING PROJECT BASED LEARNING METHOD IMPLEMENTATION FOR PRIMARY SCHOOL TEACHERS IN JAKARTA PROVINCE IN INDONESIA

Oleh
Zulela[1], Arifin Maksum[2], Arita Marini[3], Desy Safitri[4], Sujarwo[5], Nurzengky Ibrahim[6]
[1,2,3,4,5,6]Universitas Negeri Jakarta
E-mail: [1]zulela@unj.ac.id

Article History:
Received: 10-08-2022
Revised: 15-08-2022
Accepted: 22-09-2022

Keywords:
Project based learning, kreativitas siswa, inovasi siswa

Abstract: *Location of this international collaboration of community service is in the Province of Jakarta in Indonesia. The target of this community service is elementary school teachers in the Province of Jakarta in Indonesia. The problem with the target audiences is that the competences in applying Project Based Learning method of primary school teachers in the Province of Jakarta in Indonesia has not been managed properly and their interests in implementing Project Based Learning method are still low. In addition to this, the socialization of Project Based Learning method for Primary School Teachers in Jakarta Province in Indonesia has not been done before. In order to develop the competences of applying Project Based Learning method for Primary School Teachers in Jakarta Province in Indonesia to enhance student creativity and innovation at primary schools in the province of Jakarta in Indonesia, the solution is socialization of applying Project Based Learning method for them)*

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran menyentuh tiga ranah, yaitu sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Guru dapat meningatkan kreativitas siswa, salah satunya dengan membuat kegiatan pembelajaran lebih menarik dan aktif pada siswa. Dalam kegiatan pembelajaran, guru bukan hanya memberikan teori, tetapi penugasan untuk melihat atau mengukur kemampuan siswa, salah satunya dengan tugas proyek. Project based learning ini digunakan ketika guru ingin mengkondisikan pembelajaran yang berpusat pada siswa, dimana siswa memiliki pengalaman belajar yang lebih menarik dan menghasilkan sebuah karya berdasarkan permasalahan nyata (kontekstual) yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Project based learning diawali dengan tahapan mengumpulkan informasi berupa gagasan dan pertanyaan siswa sesuai dengan topik yang dipilih, lalu dikembangkan menjadi kegiatan belajar dan eksplorasi. Pada project based learning siswa diminta untuk mengembangkan suatu proyek baik secara individu ataupun secara kelompok untuk menghasilkan suatu produk. Topik dalam pendekatan proyek harus konkret, dekat dengan pengalaman pribadi siswa, menarik, memiliki potensial secara emosional dan intelektual. Project based learning tidak hanya memahami konten, tetapi juga menumbuhkan keterampilan pada siswa bagaimana berperan di masyarakat. Keterampilan yang ditumbukan dalam problem based

JPM
Jurnal Pengabdian Mandiri
Vol.1, No.9, September 2022

learning diantaranya keterampilan komunikasi dan presentasi, keterampilan manajemen organisasi dan waktu, keterampilan penelitian dan penyelidikan, keterampilan penilaian diri dan refleksi, partisipasi kelompok dan kepemimpinan, dan pemikiran kritis.

Rendahnya minat penerapan metode project based learning untuk meningkatkan kreativitas dan inovasi siswa di kalangan guru SD di Jakarta. Penerapan metode project based learning potensi guru SD di Jakarta selama ini belum terkelola dengan baik. Hal ini dikarenakan sistem pendidikan di Indonesia belum mendorong minat penerapan metode project based learning. Akibatnya, para guru tersebut tidak dapat dilatih untuk memanfaatkan berbagai peluang. Solusi yang ditawarkan adalah memberdayakan kelompok guru sekolah dasar untuk mendorong pengembangan guru sekolah dasar dalam menerapkan penerapan metode project based learning bagi guru Sekolah Dasar dalam rangka meningkatkan kreativitas dan minat siswa dengan program kegiatan pembelajaran yang sesuai. Selain itu, pemberdayaan ini juga bermanfaat untuk mengembangkan kompetensi guru SD dalam menerapkan metode project based learning bagi Guru SD di Provinsi DKI Jakarta untuk meningkatkan kegiatan kreativitas siswa secara mandiri maupun kelompok. Guru sekolah dasar harus memiliki kompetensi yang optimal terkait penerapan metode project based learning, sehingga dapat meningkatkan kreativitas, minat, dan inovasi siswa pada sekolah dasar di provinsi Jakarta di Indonesia.

METODE

Metode pelaksanaan yang digunakan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini dijalankan secara sistematis, terstruktur, dan terarah melalui diskusi interaktif, demonstrasi, simulasi, pengisian angket (pre-test dan post-test). Setiap peserta mendapatkan e-pocket book sosialisasi metode project based learning untuk meningkatkan kreativitas dan inovasi mahasiswa. Sistem pembelajaran dalam pengabdian masyarakat ini akan menggunakan pendampingan dan bimbingan dari Mitra kerja sama internasional pengabdian masyarakat ini; Associate Professor Sue Waite seorang rekan penelitian dan peneliti senior dari Faculty of Education in Plymouth University dengan alamat Drake Circus, Plymouth PL4 8AA, United Kingdom

HASIL

Kegiatan sosialisasi ini dilakukan selama 32 Jam Pertemuan. Tahapan kegiatan ini terdiri dari:

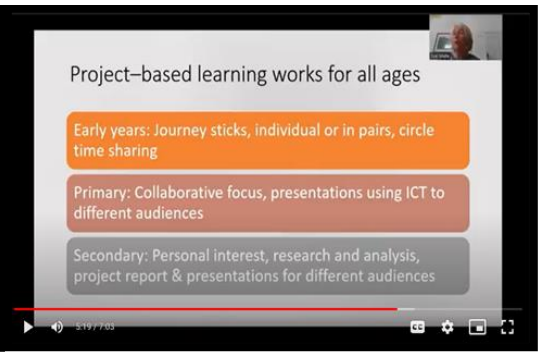
1. Pemberian materi tentang penerapan project based learning untuk meningkatkan kreativitas dan inovasi siswa dengan luaran pengetahuan kelompok guru meningkat 70% tentang penerapan project based learning untuk meningkatkan kreativitas dan inovasi siswa
2. Ketrampilan dalam menerapkan project based learning untuk meningkatkan kreativitas dan inovasi siswa sesuai dengan mata pelajaran yang diampunya dan memilih sesuai dengan tema terkait dengan luaran berupa kelompok guru mampu 70% dalam menerapkan project based learning untuk meningkatkan kreativitas dan inovasi siswa sesuai tema terkait
3. Pendampingan dengan luaran berupa:
   a. Mengawal berjalannya program kegiatan ini sampai akhir dengan observasi, tanya jawab interaktif, diskusi, simulasi, dan praktek.

JPM
Jurnal Pengabdian Mandiri
Vol.1, No.9, September 2022

b. Kemampuan menemukan, menganalisis dan memberikan solusi terhadap masalah-masalah yang mungkin muncul dalam menjalankan program kegiatan ini.

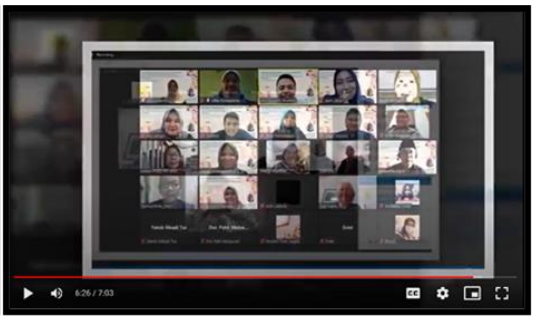
Berikut foto-foto dari kegiatan sosialisasi ini.

Gambar 1. Pendahuluan



Gambar 2. Pemberian Materi

Gambar 3. Pemberian Materi



Gambar 4. Diskusi Interaktif

Berikut hasil gambar dari diagram-diagram pencapaian setelah peserta kelompok guru mengikuti kegiatan ini,

Gambar 7. Diagram tingkat pengetahuan peserta setelah mengikuti kegiatan

Berdasarkan diagram di atas terlihat bahwa bahwa sebesar 78% dari total peserta yang berjumlah 11 menyatakan bahwa mereka telah mengetahui akan materi yang telah dipelajari yaitu tentang penerapan project based learning untuk meningkatkan kreativitas dan inovasi siswa, kemudian sebesar 15% peserta menyatakan bahwa cukup mengetahui akan materi yang telah dipelajari, sedangkan sisanya yaitu sebesar 0% tidak ada peserta yang

kurang mengetahui akan materi yang telah dipelajari. Berdasarkan data tersebut secara umum pengetahuan peserta kegiatan ini telah mengalami peningkatan pengetahuan diatas 70% dari analisis situasi sebelumnya. Sehingga dapat dikatakan kegiatan ini telah berhasil, dimana peserta yang sebelumnya belum mengetahui sekarang menjadi mengetahui tentang penerapan project based learning untuk meningkatkan kreativitas dan inovasi siswa, sehingga diharapkan para guru mengimplementasikan penerapan project based learning untuk meningkatkan kreativitas dan inovasi siswa. Selain adanya peningkatan pengetahuan peserta tentang penerapan project based learning untuk meningkatkan kreativitas dan inovasi siswa, target dari kegiatan ini adalah juga untuk meningkatkan keterampilan guru dalam menerapkan project based learning untuk meningkatkan kreativitas dan inovasi siswa. Setelah diberikan materi dan pelatihan berkaitan dalam penerapan project based learning untuk meningkatkan kreativitas dan inovasi siswa, peserta diberikan waktu untuk trampil menerapkan project based learning untuk meningkatkan kreativitas dan inovasi siswa, dari mata pelajaran yang diampunya secara mandiri, yang hasilnya akan dikumpulkan setelah kegiatan selesai dilaksanakan. Penilaian dilakukan dengan menggunakan rubrik penilaian dengan menggunakan tiga indikator dengan tiga kriteria, yakni sesuai/ baik, kurang sesuai, dan tidak sesuai. Berdasarkan hasil penilaian yang telah dilakukan terkait dengan keterampilan guru dalam membuat pengajaran inovatif dan digitalisasi sekolah, dapat terlihat seperti pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Penilaian Ketrampilan/ Produk Peserta

No	Indikator dan Sub Indikator Penilaian	Kriteria		
		Baik	Cukup Baik	Kurang Baik
1	Aspek pemilihan masalah • Bersifat tematik • Pertanyaan mendasar	82%	10%	8%
2	Aspek pemilihan project • Recana proyek dan waktu • Kolaborasi siswa	78%	12%	10%
3	Aspek penilaian • Presentasi siswa • Kreativitas dan inovasi siswa	75%	16%	9%

Berdasarkan tabel di atas terlihat hasil penilaian dari produk peserta yang dihasilkan terkait ketrampilan dalam menerapkan project based learning untuk meningkatkan kreativitas dan inovasi siswa, dapat diketahui bahwa dari sebelas peserta yang mengikuti kegiatan ini, pada kriteria aspek pemilihan masalah sesuai tema sebesar 82% telah baik dalam aspek dalam pengajaran sesuai tema, sedangkan sebesar 10% masih cukup baik dan sisanya 8% dari peserta yang kurang baik tentang aspek pemilihan masalah ini. Kemudian pada kriteria aspek pemilihan project, yaitu sebesar 78% cukup baik dalam aspek pemilihan project, sedangkan 12% cukup baik dan 10% kurang baik tentang aspek pemilihan project ini. Pada kriteria aspek penilian sebesar 75% baik, sedangkan 16% kurang baik, serta 9% kurang baik tentang aspek penilaian ini. Hal tersebut juga dapat digambarkan melalui diagram sebagai berikut:

JPM
Jurnal Pengabdian Mandiri
Vol.1, No.9, September 2022

Gambar 9. Diagram hasil ketrampilan/ produk peserta

Berdasarkan diagram tersebut jika maka dapat diketahui bahwa lebih dari 70% peserta atau kelompok guru SD telah mampu memiliki ketrampilan dalam menerapkan project based learning untuk meningkatkan kreativitas dan inovasi siswa sesuai dengan tema dari mata pelajaran yang diampu masing-masing guru. Meskipun masih terdapat beberapa kriteria penilaian yang kurang baik. Adapun kriteria yang mendapatkan persentase tertinggi adalah pada aspek pemilihan masalah, yaitu mencapai 82% peserta telah memiliki ketrampilan dalam menerapkan project based learning untuk meningkatkan kreativitas dan inovasi siswa dengan baik. Kemudian pada aspek pemilihan project sebanyak 80% peserta telah berhasil memilih project dengan baik. Sedangkan untuk aspek penilaian hanya sebesar 75% yang berhasil dengan kriteria baik. Sehingga aspek penilaian dalam penerapan project based learning untuk meningkatkan kreativitas dan inovasi siswa merupakan hal yang mendapat porsi perhatian lebih dalam menerapkan project based learning untuk meningkatkan kreativitas dan inovasi siswa lainnya dikemudian hari.

DISKUSI

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam upaya pemecahan masalah mitra, secara umum kegiatan socializing innovative teaching to support primary school digitalization for Primari School Teachers in Jakarta Province in Indonesia dalam ketrampilan menerapkan project based learning untuk meningkatkan kreativitas dan inovasi siswa berjalan dengan baik, hal ini karena peserta yang awalnya kurang mengetahui mengenai ketrampilan menerapkan project based learning untuk meningkatkan kreativitas dan inovasi siswa menjadi mengetahui dan trampil setelah diberikan kegiatan ini. Kegiatan yang dilakukan secara daring melalui zoom ini dapat berjalan efektif karena dilaksanakan dengan integrasi berbagai metode seperti: ceramah bervariasi, tanya jawab, diskusi interaktif, dan simulasi. Kelebihan dari kegiatan ini adalah bahwa kelompok guru SD di DKI Jakarta yang berasal dari 11 SDN di DKI Jakarta ini semuanya memiliki kemampuan Bahasa Inggris aktif, sehingga komunikasi dan diskusi interaktif antara kelompok guru SD dengan Profesor Sue Waite seorang peneliti senior dari Faculty of Education in Plymouth University, United Kingdom sebagai narasumber eksternal dibantu dengan moderator dari Universitas Negeri Jakarta berjalan kondusif dan lancar sampai selesainya kegiatan ini.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil evaluasi dan refleksi dari kegiatan pengabdian ini dapat disimpulkan bahwa kegiatan pengabdian masyarakat dengan tema socializing project based learning method implementation for Primary School Teachers in Jakarta Province in Indonesia telah berhasil dilaksanakan dan berjalan dengan baik, serta berhasil mencapai target dari kegiatan yang telah direncanakan, yaitu adanya peningkatan pengetahuan penerapan project based learning untuk meningkatkan kreativitas dan inovasi siswa, serta ketrampilan menerapkan project based learning untuk meningkatkan kreativitas dan inovasi siswa. Implikasi dari kegiatan ini, peserta dapat menyebarkan pengetahuannya kepada teman guru-guru yang lain yang tidak ikut terlibat langsung dalam kegiatan ini, sehingga penguasaan guru mengenai menerapkan project based learning untuk meningkatkan kreativitas dan inovasi siswa ini pada akhirnya secara bertahap menjadi mumpuni.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Terimakasih kepada Universitas Negeri Jakarta yang telah memberikan pendanaan terhadap kegiatan yang telah dilakukan sebagai bentuk implementasi dalam melaksanakan Tri Dharma Perguruan Tinggi khususnya dalam bidang Pengabdian Kepada Masyarakat Kolaborasi Internasional. Terimakasih kepada para guru-guru di SD di Jakarta yang telah kooperatif untuk menyediakan waktu dalam upaya meningkatkan kualitas guru dalam pembelajaran, sehingga bersedia menerima pengetahuan, pemahaman, dan ketrampilan baru khususnya dalam penerapan project based learning untuk meningkatkan kreativitas dan inovasi siswa.

DAFTAR REFERENSI

[1] Lange, C., & Costley, J. (2020). Improving online video lectures: learning challenges created by media. International Journal of Educational Technology in Higher Education, 17(16), 1- 18.
[2] Ricaurte, M., & Viloria, A. (2020). Project-based learning as a strategy for multi-level training applied to undergraduate engineering students. Education for Chemical Engineers, 33, 102-111
[3] Richardson, M., Abraham, C., & Bond, R. (2012). Psychological correlates of university students' academic performance: A systematic review and meta-analysis. Psychological Bulletin, 138(2), 353-387
[4] Rosma, F., & Hasanah, M. (2021). The effect of project based learning models on student creativity in environmental pollution materials, Jurnal Biologi Sains dan Kependidikan, 1(1), 10- 18
[5] Poquet, O., Lim, L., Mirriahi, N., & Dawson, S. (2018). Video and learning: A systematic review (2007--2017). LAK'18: Proceedings of the 8th International Conference on Learning Analytics and Knowledge, 151-160
[6] Presicce, C., Jain, R., Rodeghiero, C., Gabaree, L. E., & Rusk, N. (2020), We Scratch: An inclusive, playful and collaborative approach to creative learning online. Information and Learning Sciences, 121(7-8), 695-704.
[7] Saad, A., & Zainudin, S. (2022). A review of Project-Based Learning (PBL) and Computational Thinking (CT) in teaching and learning. Learning and Motivation,78, 2022
[8] Sireci, S. G. (2020). Standardization and UNDERSTANDardization in Educational

Assessment.
[9] Yang, F., & Gu, S. (2021). Industry 4.0, a revolution that requires technology and national Strategies. Complex & Intelligent Systems, 7, 1311-1325.
[10] Zouganeli, E., Tyssø, V., Feng, B., Arnesen, K., Kapetanovic, N. (2014). Project-based learning in programming classes – the effect of open project scope on student motivation and learning outcome. Proceedings of the 19th World Congress The International Federation of Automatic Control Cape Town, 12233-12236
[11] Zusho, A. (2017). Toward an integrated model of student learning in the college classroom. Educational Psychology Review, 29, 301-324.

HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN