

PROBLEMATIKA PEMBELAJARAN BERBASIS *PROJECT* PADA MATA PELAJARAN PPKN DI JENJANG PENDIDIKAN DASAR

Randy Fadillah Gustaman^{1*}, Kosasih Adi Saputra², Iwan Ridwan Paturochman³, Budi Chrismanto Sirait⁴

^{1*}Ilmu Politik, Universitas Siliwangi
email: randy.fadillah@unsil.ac.id

²Gizi, Universitas Siliwangi
email: kosasih.adisaputra@unsil.ac.id

³Ekonomi Pembangunan, Universitas Siliwangi
email: iwanridwan@unsil.ac.id

⁴Ilmu Politik, Universitas Siliwangi
email: budisirait@unsil.ac.id

Abstract. *This research identifies several problems in the implementation of project-based learning at the basic education level, especially in the subject of Pancasila and Civic Education (PPKn). One of the problems that arises is the limited learning time. Project-based learning requires more time, as students have to develop their projects gradually. To overcome this problem, it is necessary to identify efficient ways to organize learning time and resources. Lack of student engagement is also an issue. Lack of motivation, skills or previous experience in project-based learning can lead to low student engagement. Therefore, more engaging learning strategies that focus on students' interests and provide appropriate support are needed to overcome these barriers. This research was conducted using a qualitative approach, by collecting data from interview scripts, field notes, personal documents, memo notes, and official documents. The focus of this research is the project-based learning process in Civics subjects at the primary education level. The steps of data analysis include data reduction, categorization, presentation, and conclusion making. Thus, this research aims to provide better insights in overcoming problems in project-based learning at the primary education level.*

Keywords: *Project-based Civics, Project-based Learning Methods, Project Citizen.*

I. PENDAHULUAN

Pembelajaran berbasis *project* (*project-based learning*) di jenjang pendidikan dasar pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) menimbulkan beberapa problematika, di antaranya: Keterbatasan Waktu Pembelajaran: Pembelajaran berbasis *project* membutuhkan waktu yang cukup lama karena siswa harus mengembangkan *project* mereka secara bertahap. Hal ini dapat menjadi masalah dalam kurikulum yang padat dan terbatas waktu pembelajarannya. Oleh karena itu, perlu dikembangkan strategi pembelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) yang

efektif dalam mengoptimalkan waktu yang ada. Keterbatasan Sumber Daya: Pembelajaran berbasis *project* membutuhkan sumber daya yang memadai, seperti peralatan, bahan, dan sumber daya manusia. Hal ini dapat menjadi masalah di sekolah yang tidak memiliki sumber daya yang memadai. Oleh karena itu, perlu dicari solusi alternatif yang dapat memfasilitasi siswa dalam mengembangkan *project* mereka. Kurangnya Keterlibatan Siswa: Siswa yang tidak tertarik atau tidak terlibat dalam *project* pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) dapat mempengaruhi keberhasilan pembelajaran berbasis *project*.

Kurangnya keterlibatan siswa dapat disebabkan oleh kurangnya motivasi, kurangnya keterampilan, atau kurangnya pengalaman sebelumnya dalam pembelajaran berbasis *project* pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Oleh karena itu, perlu diadopsi strategi pembelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) yang menarik minat siswa dan melibatkan mereka secara aktif dalam pembelajaran. Evaluasi yang Tidak Akurat: Evaluasi pembelajaran berbasis *project* dapat menjadi masalah jika tidak dilakukan dengan cara yang akurat. Jika evaluasi hanya didasarkan pada produk akhir dari *project*, maka siswa yang kurang terampil dalam presentasi atau tidak pandai menulis laporan dapat diberi nilai yang rendah. Oleh karena itu, perlu diadopsi strategi evaluasi yang lebih holistik, yang mempertimbangkan proses pengembangan *project* serta produk akhir yang dihasilkan.

Peningkatan Beban Kerja Guru: Pembelajaran berbasis *project* membutuhkan perencanaan dan pengawasan yang lebih intensif oleh guru Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Hal ini dapat meningkatkan beban kerja guru, terutama jika jumlah siswa yang diajarkan cukup banyak. Oleh karena itu, perlu dicari solusi untuk memudahkan proses perencanaan dan pengawasan *project* sehingga beban kerja guru dapat dikelola dengan baik. Untuk mengatasi problematika tersebut, perlu diadopsi pendekatan yang terintegrasi antara guru dan siswa, dengan memperhatikan kebutuhan dan ketersediaan sumber daya di lingkungan sekolah. Selain itu, perlu juga dilakukan evaluasi dan peningkatan secara terus menerus untuk meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis *project* pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di jenjang pendidikan dasar.

Masalah belajar siswa sangat beragam. Keanekaragaman masalah belajar siswa menurut tingkat pendidikan. Terdapat pula beberapa masalah belajar pada anak usia dini, seperti: 1) Kesulitan belajar (*learning Disability*). Ketidakmampuan belajar adalah

adanya satu atau lebih gangguan yang mendasari pemahaman, bahasa lisan atau tulisan pada anak 2) masalah perilaku pada anak usia dini. Beberapa ahli menyebutkan masalah sosial (psikososial) seperti kecemasan, kesepian, pendiam, perilaku agresif yang mudah putus asa, rendahnya kesantunan dan karakter dan 3) keterampilan siswa yang rendah.

Beberapa strategi yang dapat diterapkan dalam mengatasi problematika pembelajaran berbasis *project* pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di jenjang pendidikan dasar antara lain: Perencanaan dan Persiapan yang Matang: Guru Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) perlu melakukan perencanaan dan persiapan yang matang sebelum memulai pembelajaran berbasis *project*. Hal ini meliputi pemilihan topik, penentuan tujuan pembelajaran, dan penentuan sumber daya yang diperlukan. Dengan persiapan yang matang, waktu pembelajaran dapat dioptimalkan dan meminimalkan kemungkinan terjadinya masalah selama proses pembelajaran. Kolaborasi Tim: Pembelajaran berbasis *project* melibatkan siswa dalam pengembangan *project* secara tim. Oleh karena itu, perlu diberikan kesempatan kepada siswa untuk berkolaborasi dan berdiskusi dalam tim agar dapat membangun kerjasama dan keterampilan sosial mereka. Guru dapat memfasilitasi pembentukan tim yang efektif dan memberikan bimbingan kepada siswa untuk memastikan bahwa mereka dapat bekerja sama dengan baik. Penggunaan Teknologi: Teknologi dapat dimanfaatkan untuk memfasilitasi pembelajaran berbasis *project* pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Guru dapat menggunakan aplikasi dan perangkat lunak khusus yang dapat membantu siswa dalam mengembangkan *project* mereka. Selain itu, teknologi juga dapat digunakan untuk memudahkan komunikasi antara guru dan siswa, serta antar siswa dalam tim. Pembelajaran Kontekstual: Pembelajaran berbasis *project* pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

(PPKn) dapat diintegrasikan dengan pembelajaran kontekstual untuk memberikan makna dan relevansi yang lebih besar bagi siswa. Guru dapat memilih topik *project* yang terkait dengan kehidupan sehari-hari siswa atau lingkungan sekitar, sehingga siswa dapat menghubungkan pembelajaran dengan konteks kehidupan mereka.

Evaluasi Formatif: Evaluasi formatif pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) dapat dilakukan secara terus-menerus selama proses pembelajaran untuk memastikan bahwa siswa memahami konsep yang diajarkan. Guru Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) dapat memberikan umpan balik dan bimbingan kepada siswa dalam proses pengembangan *project*, sehingga siswa dapat memperbaiki kinerja mereka sepanjang proses pembelajaran. Dengan menerapkan strategi tersebut, diharapkan pembelajaran berbasis *project* pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di jenjang pendidikan dasar dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang bermakna bagi siswa dan meningkatkan keterampilan serta pemahaman mereka dalam menghadapi masalah dan menyelesaikan tugas secara mandiri maupun dalam tim.

Problematika dalam pembelajaran berbasis *project* di jenjang pendidikan dasar antara lain:

- Kurangnya Kemampuan Siswa dalam Mengerjakan *Project*:** Siswa di jenjang pendidikan dasar mungkin belum memiliki keterampilan yang cukup untuk mengerjakan *project* dengan baik. Hal ini dapat menyebabkan siswa merasa frustrasi dan kurang termotivasi dalam pembelajaran.
- Keterbatasan Sumber Daya:** Pembelajaran berbasis *project* membutuhkan sumber daya yang cukup seperti bahan baku, peralatan, dan teknologi. Namun, di jenjang pendidikan dasar, keterbatasan sumber daya dapat menjadi kendala dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis *project*.
- Kurangnya Pembimbingan:** Siswa di jenjang pendidikan dasar masih memerlukan bimbingan dari guru dalam melakukan *project*. Kurangnya pembimbingan dapat menyebabkan siswa kesulitan dalam mengerjakan *project* dan

menimbulkan rasa frustrasi.

Tidak Terintegrasi dengan Kurikulum: Pembelajaran berbasis *project* harus terintegrasi dengan kurikulum agar dapat memberikan nilai tambah dalam pembelajaran. Namun, jika tidak terintegrasi dengan baik, pembelajaran berbasis *project* dapat menjadi kegiatan yang tidak efektif dan tidak memberikan manfaat yang signifikan bagi siswa.

Tidak Terdokumentasi dengan Baik: Dokumentasi yang baik sangat penting dalam pembelajaran berbasis *project* untuk mengevaluasi hasil pembelajaran siswa. Namun, di jenjang pendidikan dasar, terkadang dokumentasi tidak dilakukan dengan baik karena kurangnya pemahaman dan pengetahuan tentang pentingnya dokumentasi dalam pembelajaran berbasis *project*.

Tidak Ada Standar Penilaian yang Jelas: Standar penilaian yang jelas sangat penting dalam pembelajaran berbasis *project*. Jika tidak ada standar penilaian yang jelas, penilaian dapat menjadi tidak adil dan tidak konsisten, sehingga siswa tidak dapat mengetahui kinerja mereka dengan baik.

Tidak Ada Dukungan dari Orang Tua: Orang tua dapat menjadi faktor penentu dalam keberhasilan pembelajaran berbasis *project*. Namun, terkadang orang tua tidak memberikan dukungan yang cukup karena kurangnya pemahaman tentang pentingnya pembelajaran berbasis *project* atau tidak adanya informasi yang cukup dari sekolah tentang kegiatan pembelajaran tersebut (Wibowo, Simaremare, Yus, 2022).

Salah satu model adaptif untuk meningkatkan hasil belajar PPKn adalah Praktik Belajar Kewarganegaraan (*project citizen*). *Project citizen* pada dasarnya dikembangkan dari model pendekatan berpikir kritis atau reflektif. Pendekatan pembelajaran yang disarankan untuk dikembangkan adalah yang berorientasi pada proses berpikir kritis dan pemecahan masalah atau “*critical thinking-oriented and problem solving-oriented model*” dengan cara melibatkan peserta didik melalui suatu “praktik-belajar” yang secara prosedural menerapkan langkah-langkah sebagai berikut *Identify a problem to study* (Mengenali masalah untuk dipelajari); *Gather Information* (Mengumpulkan informasi); *Examine*

Solution (Menguji pemecahan); *Develop students' own public policy* (Mengembangkan kebijakan publik peserta didik sendiri); *Develop an Action Plan* (Mengembangkan rencana tindakan) (Budimansyah, 2009). Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan penerapan pembelajaran Praktik Belajar Kewarganegaraan (*project citizen*) pada mata pelajaran PPKn mampu memberikan hasil yang positif terhadap kualitas proses dan hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan. Model pembelajaran *project citizen* dalam pembelajaran PPKn, pada akhirnya juga diharapkan dapat membiasakan peserta didik untuk melakukan proses inquiry yang diyakini dapat membuat pembelajaran semakin bermakna.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Metode Pembelajaran di Pendidikan Dasar

Basic Education atau disebut dengan Pendidikan dasar merupakan rangkaian pembelajaran yang mengutamakan pemahaman konsep dasar. Konsep dipelajari dengan cara yang berbeda untuk menghindari kesalahpahaman atau kesalahan dalam memahami konteks pembelajaran. Belajar adalah usaha untuk memperoleh pengetahuan. Kegiatan sekolah yang memungkinkan siswa menerima informasi pembelajaran. Pembelajaran di kelas tidak terlepas dari kegiatan guru dan siswa. Guru memegang peranan penting dalam memberikan informasi yang benar dan jelas. Pendidikan dasar sejak kelas satu mempengaruhi jenjang berikutnya. Hal ini membutuhkan guru sekolah dasar yang memiliki keahlian dalam perencanaan pembelajaran. Agar pembelajaran menjadi lebih efektif, diperlukan metode pembelajaran, strategi, metode, model dan kesempatan belajar serta lingkungan).

Upaya pembelajaran guru ditujukan untuk membangun pemahaman yang diperoleh siswa. Pembelajaran siswa bersifat konkrit dalam kaitannya dengan pengalaman kehidupan nyata mereka. Oleh karena itu, belajar adalah proses membangun pengetahuan, bukan menghafal materi. Selain itu, guru harus mengenali dan merefleksikan

pembelajaran yang diterimanya baik dari guru itu sendiri maupun dari siswa. Banyak masalah yang diamati dalam proses pembelajaran. Masalah belajar berasal dari siswa, guru dan lingkungan. Berdasarkan hal tersebut maka diperlukan penilaian dan pemecahan masalah siswa sebagai tugas pokok dari upaya guru dalam pendidikan.

Definisi pembelajaran pengertian belajar adalah "suatu proses yang terjadi pada setiap orang secara kompleks dan dapat berlangsung terus sepanjang hidup, dari masa kanak-kanak sampai liang lahat nanti". Dalam belajar hal ini bisa terjadi dimana saja dan kapan saja, belajar juga bisa dilakukan dengan cara yang berbeda-beda. Salah satu yang menunjukkan bahwa seseorang telah mempelajari sesuatu adalah adanya perubahan pada diri orang tersebut. Perubahan tersebut meliputi perubahan pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotorik), dan sikap atau perilaku (afektif). Ini menjadi pokok bahasan tujuan pembelajaran, sebagaimana catatan Bloom dalam taksonominya. Ketiga domain tersebut memiliki klasifikasi yang berbeda. Agar pembelajaran membuahkan hasil yang efektif, ketiga hal tersebut harus berjalan beriringan dan seimbang. Klasifikasi taksonomi bunga menurut tiga wilayah tersebut dijelaskan di bawah ini. Domain kognitif dibagi menjadi beberapa kategori yaitu pengetahuan, pemahaman, analisis, sintesis, aplikasi dan evaluasi. Ranah afektif dibagi menjadi beberapa kategori, yaitu penerimaan, partisipasi, nilai-nilai yang diterima, organisasi, karakterisasi. Dan area psikomotor dibagi menjadi beberapa kategori yaitu, persepsi, kesiapan, respon kontrol, respon natural, respon kompleks, adaptasi, kreativitas.

Beberapa metode dalam pembelajaran yang lebih sering digunakan oleh para pengajar secara umum, antara lain adalah: 1) Metode ceramah, dalam metode ini pengajar memberikan pemahaman dan menjelaskan suatu masalah dalam materi pembahasan yang dikaji. 2) Metode diskusi, dalam metode ini pengajar melatih peserta didik agar dapat berinteraksi dan bertukar pendapat untuk memecahkan suatu masalah. 3) Metode eksperimen, dalam metode ini pengajar

melatih peserta didik dengan melakukan percobaan agar peserta didik dapat mengetahui bagaimana proses terjadinya suatu masalah. 4) Metode pemberian tugas, dalam metode ini pengajar memberikan tugas tertentu yang dapat berbentuk soal maupun tugas praktek. 5) Metode kerja kelompok, dalam metode ini pengajar membagi peserta didik dalam beberapa kelompok kecil untuk memecahkan suatu masalah yang dilakukan secara bersama-sama. 6) Metode Tanya jawab, dalam metode ini digunakan untuk memecahkan suatu masalah yang dilakukan dengan adanya umpan balik dari peserta didik maupun pengajar. 7) Metode *project*, dalam metode ini peserta didik memecahkan suatu masalah yang dalam prosesnya terdapat langkah-langkah secara logis, sistematis dan ilmiah (Parameswara & Dewi, 2021).

2.2 Pembelajaran Berbasis *Project* di Pendidikan Dasar

Masalah belajar tidak hanya ditemukan pada anak usia dini. Siswa juga memiliki kesulitan belajar yang berbeda-beda. Ragam masalah belajar yang dihadapi anak sekolah dasar antara lain:

Minat belajar, kemampuan bahasa lemah dan kemampuan matematika lemah. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari diri siswa itu sendiri, yaitu faktor fisik (jasmani dan kesehatan), faktor psikis (psikologis: minat belajar, bakat dan motivasi) dan faktor kelelahan fisik siswa (Kholil & Zulfiani, 2020). Yang sama Imamuddin dkk (2020) faktor internal terletak pada wilayah kreativitas (kognitif), rasa (afektif) dan tujuan (psikomotorik).

Faktor eksternal misalnya Guru, Kurikulum, Fasilitas, Lingkungan Sosial dan Penilaian. Faktor eksternal adalah masalah belajar yaitu lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat. Faktor internal fisik dan mental siswa sangat dipengaruhi oleh faktor eksternal. Faktor fisik kesehatan dan perkembangan fisik ditentukan dalam keluarga. Pada fase fisik awal, anak dengan pola makan seimbang mencegah keterlambatan atau keterlambatan perkembangan (Mustika & Syamsul, 2018). Selain fisik, juga mempengaruhi psikologi

atau kecerdasan karena perkembangan kognitif anak yang lambat. Faktor lingkungan memegang peranan yang sangat penting, misalnya keluarga merupakan pendidikan dasar bagi anak. Dalam keluarga, anak belajar Bahasa. Yaitu, bahasa ibu mereka, belajar sikap dari ayah dan ibu serta keterampilan yang juga diperoleh dari ayah, ibu dan kakak-kakaknya. Lingkungan keluarga yang santun melahirkan anak yang santun dan sebaliknya.

Istilah metode sendiri secara etimologis berasal dari bahasa Yunani, yaitu *methodos*, “*metha*” berarti jalan/melalui dan “*hodos*” berarti cara atau jalur, jadi metode jika diartikan adalah jalan yang ditempuh untuk mencapai suatu tujuan. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mendefinisikan metode sebagai cara yang teratur dan bijaksana untuk mencapai suatu tujuan. Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa pengertian metode adalah suatu proses atau cara yang digunakan untuk menyajikan suatu pokok bahasan sedemikian rupa sehingga mencapai suatu tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, metode pembelajaran dapat diartikan sebagai alat atau instrument yang merupakan bagian terpenting dari strategi proses pengajaran. Meskipun strategi mengajar diartikan sebagai suatu pendekatan untuk mencapai suatu tujuan dalam pembelajaran. Jadi cakupan cara ini lebih luas daripada metode atau teknik pengajaran. Guru dapat memilih dan menentukan metode yang menurut mereka tepat untuk menyampaikan materi dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan analisis dan pengujian hipotesis yang dilakukan oleh peneliti serta hasil pembahasan, secara umum dapat disimpulkan bahwa Penggunaan model pembelajaran konvensional dan pembelajaran *project citizen* keduanya dapat mengembangkan hasil belajar siswa. Tetapi hasil penelitian menunjukkan bahwa perkembangan hasil belajar siswa pada kelas yang menggunakan model pembelajaran *project citizen* perkembangannya mengalami peningkatan yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Abidin (2020) mengungkapkan bahwa pada tingkat sekolah dasar siswa akan senang karena siswa

mengetahui ada *project* yang harus dikerjakan. Siswa belajar dengan mengaitkan materi matematika dengan kehidupan nyata, mengaitkan konsep matematika dengan konsep pelajaran lain dengan adanya kegiatan membuat *project* literasi. Pada *project* ini siswa dituntut untuk mengoneksikan konsep matematika dengan kehidupan sehari-hari dan konsep pelajaran lain. Menurut Arianti, Asri, Wiarta (2019) Model PJBL adalah sebuah model pembelajaran yang menggunakan *project* (kegiatan) sebagai inti pembelajaran. Pembelajaran PJBL terbukti dapat meningkatkan kreativitas siswa. *Project Based Learning* memberikan pengalaman belajar yang detail, rinci, menantang, dan dalam jangka waktu yang lebih panjang dengan target terselesaikannya *project* yang menghasilkan sebuah produk, karya siswa yang memuaskan.

III. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif. Artinya data yang dikumpulkan bukan berupa angka-angka, melainkan data tersebut berasal dari naskah wawancara, catatan lapangan, dokumen pribadi, catatan memo, dan dokumen resmi lainnya. Pendekatan kualitatif adalah suatu proses penelitian dan pengetahuan yang berdasarkan pada metodologi yang menyelidiki suatu fenomena sosial dalam masalah manusia. Pada pendekatan ini, peneneliti menekankan sifat realistik yang terbangun secara sosial, hubungan erat antara peneliti dan subjek yang diteliti. Menurut Sugiyono (2016) pendekatan kualitatif adalah Penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis bersifat induktif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi.

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Letak Demografis

SMPN 1 BANJARSARI adalah salah satu satuan pendidikan dengan jenjang SMP di Cibadak, Kec. Banjarsari, Kab. Ciamis, Jawa Barat. Dalam menjalankan kegiatannya, SMPN 1 BANJARSARI berada di bawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. SMPN 1 BANJARSARI beralamat di Jl. Pasirjengkol No. 132, Cibadak, Kec. Banjarsari, Kab. Ciamis, Jawa Barat, dengan kode pos 46383.

2. Visi, Misi dan Tujuan

Visi:

“Terwujudnya Warga Sekolah yang Cerdas, Berprestasi dan Bersahabat”

Indikator:

- 1) Cerdas Intelektual, Emosional dan Spiritual
- 2) Berprestasi bidang akademik dan non akademik
- 3) Bersih, Sehat, Asri, Hijau, Aman, Berkarakter dan Taqwa

Misi:

“Memupuk kecerdasan intelektual, emosional dan spiritual; Meningkatkan prestasi akademik dan non akademik dalam suasana bersih, sehat, asri, hijau, aman, berkarakter dan taqwa.”

Tujuan

- 1) Menghasilkan lulusan yang cerdas dan berkompeten
- 2) Menghasilkan prestasi akademik di tingkat provinsi
- 3) Menghasilkan prestasi non akademik di tingkat provinsi
- 4) Memiliki lingkungan sekolah yang bersih, sehat, hijau, asri dan aman
- 5) Memiliki peserta didik dengan sikap dan perilaku Akhlakul Karimah

3. Konsepsi/Pemahaman PJBL

Menurut Peraturan Pemerintah nomor 57 tahun 2021 pada pasal 12 disebutkan proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai bakat, minat dan pengembangan fisik serta psikologis peserta didik. Hal tersebut

menyangkut tentang standar proses dari satuan pendidikan di Indonesia dengan kurikulum 2013 yang disempurnakan, yang menekankan proses pembelajaran berpusat pada pengembangan karakter dan keaktifan peserta didik dalam sebuah proses pembelajaran, mengusung konsep “Merdeka Belajar”.

Sistem pembelajaran berbasis proyek akan diterapkan dengan berkolaborasi antar mata pelajaran, pada jenjang kelas VII hingga kelas IX. Kelas VII diberikan proyek menanam tanaman obat keluarga (Toga), kelas VIII diberikan proyek menanam sayuran, dan kelas IX diberikan proyek budidaya ikan lele atau nila. Proyek akan dilaksanakan secara berkelompok, masing-masing kelompok beranggotakan 4 s.d 6 peserta didik. Berbagai proyek ini juga bertujuan untuk mengembangkan life skill dan menstimulus rasa cinta lingkungan yang dimiliki oleh peserta didik. Proyek akan dilaksanakan selama satu semester, dilaksanakan di rumah peserta didik dikarenakan keadaan pandemi covid-19 saat ini.

Tahapan-tahapan Pembelajaran Berbasis Proyek adalah Pengenalan Masalah (*Open Mind*), Penyusunan Rancangan Proyek, Penyusunan Rencana Kerja, Pelaksanaan dan monitoring, serta evaluasi dan refleksi. Tahapan-tahapan ini terintegrasi di berbagai matapelajaran, seperti: PPKn, Prakarya, IPA, TIK, Pend. Agama, IPS, Matematika, Bahasa, dan PJOK. Beberapa mapel tersebut memiliki kompetensi dasar yang tercantun dalam tahapan Pembelajaran Berbasis Proyek. Guru bertindak sebagai fasilitator, mendampingi, serta memberikan arahan dan motivasi bagi peserta didik dalam pelaksanaan proyek-proyek tersebut, khususnya saat mereka mengalami kesulitan.

Pembelajaran berbasis proyek merupakan konsep belajar yang melatih belajar anak secara ilmiah dan sesuai dengan kehidupan nyata. Artinya belajar akan lebih bermakna jika anak “bekerja” dan “mengalami” sendiri apa yang dipelajarinya, bukan sekedar “mengetahuinya”. Pembelajaran tidak hanya sekedar kegiatan mentransfer pengetahuan dari guru kepada siswa, tetapi bagaimana siswa mampu

memaknai apa yang dipelajari itu. Oleh karena itu, strategi pembelajaran lebih utama dari sekedar hasil. Mereka menyadari bahwa apa yang dipelajari akan berguna bagi hidupnya kelak. Siswa benar-benar mengalami dan menemukan sendiri apa yang dipelajari sebagai hasil rekonstruksi sendiri. Dengan demikian, siswa akan lebih produktif dan inovatif. Bukankah Pembelajaran Berbasis Proyek akan mendorong ke arah belajar yang aktif, kreatif, inovatif, tanggung jawab dan mandiri.

Di SMPN 1 BANJARSARI, kurikulum yang digunakan ternyata masih campuran. Yakni kelas 7 menggunakan kurikulum merdeka, sedangkan kelas 8 dan 9 masih menggunakan kurikulum 2013. Hal ini disebabkan karena pihak sekolah sedang mencoba menstabilkan situasi sekolah. Karena memang kelas 8 dan 9 sekarang pada saat masuk smp masih menggunakan kurikulum 2013. Jadi masih menyesuaikan. Sedangkan kelas 7 sudah mulai membiasakan kurikulum merdeka. Dalam penerapannya, Kurikulum Merdeka menerapkan PBL sebagai salah satu metode pembelajaran utama. Dalam Kurikulum Merdeka, PBL ada untuk mengintegrasikan pembelajaran antarmata pelajaran. Adapun mendorong siswa untuk berpikir kritis, kreatif, dan berkolaborasi, serta menghubungkan pembelajaran dengan kehidupan nyata. Dalam pembelajaran PBL guru dan peserta didik dapat bekerja sama mendisain proyek, merancang perencanaan proyek dan menyusun jadwal. Untuk memandu pembelajaran ini guru dapat mendisain instrumen-instrumen lembar kerja peserta didik karena pelaksanaan pembelajarannya umumnya dilakukan sebagai tugas di luar tatap muka kecuali pelaporan hasil proyek. Untuk penilaiannya guru harus menyiapkan instrumen penilaian proyek. Tim Kurikulum SMP Negeri 3 Krian telah merancang pembelajaran untuk tahun ajaran 2023/2024, pembelajaran akan dilaksanakan dengan sistem pembelajaran berbasis proyek. Pembelajaran Berbasis Proyek atau *Project Based Learning* (PjBL) merupakan pendekatan pengajaran yang dibangun di atas kegiatan pembelajaran dan tugas nyata yang memberikan tantangan bagi

peserta didik yang terkait dengan kehidupan sehari-hari untuk dipecahkan secara berkelompok. Karakteristik model *Project-based Learning* diantaranya yaitu peserta didik dihadapkan pada permasalahan konkret, mencari solusi, dan mengerjakan proyek dalam tim untuk mengatasi masalah tersebut. Keterampilan yang ditumbuhkan dalam PJBL 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.

Pembahasan

Pembelajaran berbasis proyek (*Project-Based Learning/PJBL*) merupakan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada proyek atau tugas yang kompleks yang memungkinkan siswa untuk belajar melalui pengalaman nyata. Pembelajaran ini bertujuan untuk mengembangkan keterampilan kognitif, sosial, dan keterampilan abad ke-21 pada siswa. Namun, dalam konteks pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di jenjang pendidikan dasar, terdapat beberapa problematika yang perlu diperhatikan.

Problematika pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di jenjang pendidikan dasar dapat dibagi menjadi beberapa aspek utama yang terdiri dari:

1. Faktor Penghambat Implementasi Pembelajaran Berbasis *Project*

Rendahnya minat pada mata pelajaran PPKn di SMPN 1 Banjarsari menjadikan hal ini sebagai penghambat dalam pengimplementasian pembelajaran yang berbasis pada *project*, yang menjadikan peserta didik belum terlalu bisa memahami sebuah konsep *project* sehingga luaran yang diharapkan tidak tercapai. Tingkat pemahaman guru mengenai metode *project* yang cenderung rendah juga menjadi penghambat dalam mengimplementasikan metode *project*. Selain itu, peserta didik jauh lebih mengerti jika kegiatan pembelajaran menggunakan *teacher center*.

2. Faktor Pendorong Implementasi Pembelajaran Berbasis *Project*

Ditetapkannya *Project-Based Learning* sebagai metode pembelajaran yang harus diterapkan di setiap jenjang sekolah menjadikan SMPN 1 Banjarsari menggunakan *project* sebagai metode pembelajaran. Akan tetapi, kebijakan yang digunakan di sekolah ini adalah membedakan metode pembelajaran antara kelas 7, 8 dan 9 sehingga perbedaan karakter anak terlihat signifikan. Hal ini dapat membuat metode pembelajaran berbasis *project* dapat dijadikan sebagai salah satu metode pembelajaran yang cukup baik untuk membentuk kreativitas karakteristik anak. Narasumber (DN) juga menyatakan bahwa usia rata-rata peserta didik jenjang SMP dapat dikatakan cocok dengan metode pembelajaran berbasis *project*.

3. Problematika dalam Implementasi PJBL

Dalam pembelajaran PPKn di sekolah SMPN 1 Banjarsari, banyak materi yang disiapkan dengan sebuah konsep yang dimana guru masih menjadi pusat dari pembelajaran sehingga metode pembelajaran *project-based learning* belum bisa diterapkan. Sarana prasana yang tersedia tidak sepenuhnya bisa terawat dengan baik, kurikulum yang mewajibkan untuk menggunakan *project* sebagai metode pembelajaran belum diimplementasikan dengan baik, hal ini terbukti dengan adanya pernyataan bahwa terdapat perbedaan metode pembelajaran antara siswa kelas 7, 8 dan 9.

Pada intinya, penerapan metode pembelajaran berbasis *project* di SMPN 1 Banjarsari masih terdapat beberapa hambatan seperti kurangnya pemahaman guru dan peserta didik, banyaknya materi yang dikonsepskan juga menjadikan metode pembelajaran berbasis *project* belum bisa diimplementasikan secara maksimal. Akan tetapi, hasil penerapan metode pembelajaran pada kelas 7 menunjukkan bahwa perkembangan karakter peserta didik berbeda dengan peserta didik kelas 8 dan 9 yang tidak menggunakan metode pembelajaran berbasis *project*, hal ini menjadikan *Project-Based*

Learning merupakan salah satu metode pembelajaran yang baik untuk membentuk karakter pada peserta didik.

Problematika pembelajaran berbasis *project* pada mata pelajaran PPKn di jenjang pendidikan dasar menggambarkan sejumlah tantangan yang perlu diatasi agar pendekatan ini dapat memberikan manfaat maksimal. Berikut adalah beberapa pemikiran untuk mengatasi masalah-masalah tersebut:

1. Proses sosialisasi metode *project* kepada pengajar Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di tingkat sekolah dasar di SMPN 1 Banjarsari masih dirasa kurang, masih ada beberapa guru yang belum terlalu memahami mengenai metode pembelajaran ini sehingga terdapat beberapa perbedaan penerapan metode pembelajaran di beberapa kelas yang menjadikan hasil capaian belajar peserta didik juga berbeda.
2. Pemahaman para pengajar mengenai metode *project* Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) pada jenjang pendidikan dasar di SMPN 1 Banjarsari masih terbilang kurang karena terbatasnya sarana prasana, sosialisasi mengenai *Project-Based Learning* juga baru dilaksanakan pada tahun ajaran di Tahun ini sehingga masih terdapat beberapa pembelajaran yang dibentuk menggunakan konsep yang mengharuskan pembelajaran berpusat pada guru.
3. Pembelajaran yang terlalu banyak pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) sehingga menyulitkan untuk menerapkan metode *project* di tingkat dasar. Solusinya dapat disiasati dengan mengintegrasikan pembelajaran berbasis *project* ke dalam kurikulum yang ada. Solusinya dapat dilakukan dengan memilih topik-topik PPKn yang sesuai dengan *project* yang relevan, sehingga siswa dapat belajar konsep-konsep kewarganegaraan melalui pengalaman langsung dan *project* yang menarik. Selain itu, guru

juga perlu mengatur jadwal pembelajaran dengan bijak, memberikan waktu yang cukup untuk *project* tersebut tanpa mengorbankan materi inti PPKn yang penting. Dengan pendekatan yang terencana dan seimbang, pembelajaran berbasis *project* dalam mata pelajaran PPKn di tingkat dasar dapat menjadi lebih efektif dan bermanfaat bagi perkembangan siswa.

Pada intinya, hasil yang ditemukan berdasarkan rumusan masalah yaitu sebuah pembelajaran dengan menggunakan *project* dapat disiasati dengan memberi sosialisasi dan pemahaman lebih mendalam kepada guru untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik. Topik-topik *project* yang digunakan juga harus relevan sehingga siswa dapat mempelajari konsep kewarganegaraan dengan cara yang lebih menarik dan mendapat pengalaman langsung.

V. SIMPULAN DAN SARAN

Oleh karena itu, perlu dikembangkan strategi pembelajaran yang efektif dalam mengoptimalkan waktu yang ada. Dalam belajar hal ini bisa terjadi dimana saja dan kapan saja, belajar juga bisa dilakukan dengan cara yang berbeda-beda. Salah satunya dengan penerapan metode pembelajaran berbasis *project* sehingga dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam berpikir, bertindak, serta berperilaku.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdidin, Z. (2020). Efektivitas Pembelajaran Berbasis Masalah, Pembelajaran Berbasis *Project* Literasi, Dan Pembelajaran Inkuiri Dalam Meningkatkan Kemampuan Koneksi Matematis. *JPPD*. 7(1), 37-52.
- Arianti, N, W, Y. Asri, I, G, A, A., Wiarta, I, W. (Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Penilaian *Project* Terhadap Kompetensi Pengetahuan Pkn). *Journal for Lesson and Learning Studies*. 2(3), 370-377.
- Meolong, j, Lexy. (2006). Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Nasution. (2011). *Metode Research (Penelitian Ilmiah)*. Jakarta: Bumi aksara.

Parammeswara, M, C., Dewi, D, A. (2021). Efektivitas Penggunaan Metode Latihan dan Penugasan dalam Pembelajaran Daring di Masa Pandemi pada Mata Pelajaran PKN di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. 5(1), 874-883.

Sudrajat, R. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran *Project Citizen* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Ppkn Sma Di Kota Semarang (Studi Eksperimen Mata Pelajaran Ppkn Kurikulum 2013). *Pancaran*. 5(1), 29-44.

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Wibowo, A., Simaremare, A., Yus, A. (2022). Analisis Permasalahan Belajar Pendidikan Dasar. *Journal of Social Interactions and Humanities (JSIH)*. 1(1), 37-50.