

Implementasi project based learning untuk meningkatkan dimensi gotong royong dan kreatif sekolah dasar

G.P Widhiasmara^{1*}, and Chumdari¹

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Sebelas Maret, Jl Slamet Riyadi Ni. 499, Pajang, Laweyan, Kota
Surakarta, Jawa Tengah, 57126, Indonesia

gitaratripramudya@student.uns.ac.id

Abstract.

This study aims to (1) describe the implementation steps of the Project-Based Learning (PjBL) model to enhance the dimensions of collaboration (gotong royong) and creativity, and (2) examine the improvement of these dimensions among students through the PjBL model in the Pancasila Education subject. This research employed a collaborative classroom action research (CAR) design, conducted over three cycles. The subjects consisted of 20 fifth-grade students and a classroom teacher at SDN Danukusuman. Data were collected through observation, interviews, questionnaires, and documentation, using instruments such as observation sheets, interview guidelines, questionnaires, and field notes. Data analysis was performed using an interactive analysis technique. The findings indicate that (1) the implementation of the PjBL model was effectively carried out through structured steps, and (2) the model significantly enhanced students' collaboration, as reflected in the indicators of teamwork, empathy, and sharing, as well as their creativity, seen in the aspects of novelty, problem-solving, and elaboration. Improvements were evident in the increasing results across each cycle. The collaboration dimension improved from 66.6% in Cycle I to 73% in Cycle II, and 80% in Cycle III. The creativity dimension improved from 66.9% in Cycle I to 72.2% in Cycle II, and 78.9% in Cycle III.

Kata kunci: *Project Based Learning, implementation, collaboration, creativity, elementary school*

1. Pendahuluan

Pendidikan yang berkualitas tidak hanya menekankan aspek intelektual, tetapi juga harus mengembangkan karakter peserta didik secara utuh. Di era digital saat ini pembentukan karakter menjadi tantangan yang semakin kompleks. Kemajuan teknologi informasi telah membawa dampak positif terlihat adanya kemudahan berkomunikasi, akses informasi yang luas, serta peluang untuk mengeksplorasi potensi diri. Namun, kemudahan ini juga membawa dampak negatif terhadap individu. Ketidaksiapan dalam menyaring informasi dan penggunaan media digital secara tidak bijak menyebabkan degradasi karakter. Hal tersebut selaras dengan [1] yang mengungkapkan bahwa degradasi moral akibat digitalisasi ditunjukkan dengan tidak peduli dengan sesama, pasif dalam pembelajaran, mengabaikan pembelajaran dan hanya berfokus pada diri sendiri. Permasalahan karakter peserta didik terlihat dalam temuan [2] yang menunjukkan bahwa hanya 45,16% peserta didik yang memiliki karakter gotong royong, persentase tersebut tergolong dalam kategori cukup. Oleh karena itu, perlu adanya penanaman karakter gotong royong yang sebaiknya diajarkan sejak dini supaya Peserta didik mampu menjalin kerja sama dengan orang lain, berinteraksi dalam kelompok, serta berkolaborasi untuk mencapai tujuan bersama [3]. Menurut [4] gotong royong adalah kompetensi seseorang untuk

melakukan suatu aktivitas bersama-sama tanpa adanya paksaan, sehingga pekerjaan terasa lebih mudah dan ringan. Jika individu sudah memiliki karakter gotong royong maka individu tersebut akan mampu memiliki relasi yang baik dengan teman, melaksanakan kegiatan dengan aktif, dan dapat berpartisipasi sehingga pekerjaan yang dilakukan akan terasa ringan. Karakter kreatif menjadi salah satu dimensi penting yang perlu diperhatikan dalam pembentukan profil pelajar di era sekarang ini. Berdasarkan data di lapangan, tingkat kreativitas di Indonesia masih tergolong rendah dibandingkan dengan negara-negara lain. Hal ini tercermin dari laporan World Creativity Index (WCI) tahun 2015 yang menempatkan Indonesia di posisi 115 dari 139 negara. Sementara itu, Global Creativity Index tahun 2017 mencatat bahwa Indonesia berada di urutan ke-87 dari 127 negara [5]. Selain itu, pandemi covid menyebabkan pembelajaran jarak jauh berakibat pada peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran di kelas, seperti ketidakmauan untuk menjawab pertanyaan dan bertanya sehingga menyebabkan pelajaran menjadi jenuh [6] Hal ini berdampak pada kemampuan kreativitas peserta didik.

Menurut [7] kreatif dijadikan sebagai proses individu untuk menciptakan sebuah ide, metode atau perubahan, fleksibel serta memiliki nilai dan memiliki manfaat dalam menyelesaikan suatu masalah. Individu diberikan kesempatan untuk mengembangkan dan mengungkapkan suatu gagasan sesuai dengan pikiran dan perasaannya sendiri melalui sebuah tindakan atau karya yang orisinal. Selain itu, berdasarkan hasil wawancara dengan guru di SD N Danukususman karakter gotong royong sebagian besar peserta didik kelas V belum berkembang dengan baik. Pada saat kerja kelompok, mereka cenderung pasif, kurang berkolaborasi, dan jarang menunjukkan inisiatif membantu teman. Karakter kreatif juga belum terlihat, karena hanya sedikit peserta didik yang mampu mengemukakan ide atau bertanya saat pembelajaran. Saat diberi tugas membuat karya, banyak siswa belum mandiri dan cenderung meniru pekerjaan teman. Kedua karakter tersebut penting untuk dikembangkan sejak dini, mengingat gotong royong dan kreativitas merupakan dua kompetensi esensial yang dibutuhkan di masa depan. Hal tersebut sejalan dengan UNICEF yang menekankan bahwa kreativitas menjadi urutan pertama dan kerjasam berada pada urutan kedua dalam ketrampilan teratas untuk masa depan [8] Berdasarkan permasalahan tersebut diperlukan upaya untuk membangun karakter gotong royong dan kreatif, pembelajaran dapat diterapkan melalui model pembelajaran *Project Based Learning*. Model *Project Based Learning* adalah model pembelajaran yang berfokus pada proyek, di mana peserta didik terlibat dalam kerja kelompok untuk menciptakan sebuah produk, melakukan eksperimen, atau menyusun laporan. Melalui model ini, penting untuk menumbuhkan karakter gotong royong dan kreativitas pada diri peserta didik [9]. Karakter gotong royong dan kreatif perlu dikembangkan pada peserta didik. Jika karakter gotong-royong dan kreatif tidak dikembangkan dengan baik maka akan berdampak pada kualitas pendidikan dan kesiapan peserta didik dalam menghadapi tantangan masa depan. Oleh karena itu, untuk meningkatkan karakter gotong-royong dan kreatif peserta didik, guru dapat menggunakan model *Project Based Learning* pada Pelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui implementasi *Project Based Learning* dalam meningkatkan dimensi gotong royong dan kreatif.

Penelitian ini memiliki perbedaan dibandingkan dengan penelitian sebelumnya, yaitu pada metode yang digunakan. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dipadukan dengan variabel dimensi gotong royong dalam proses pembelajaran. Pendekatan ini banyak dijadikan fokus utama dalam penerapan model *Project Based Learning*. Dengan demikian, penelitian ini memberikan sudut pandang baru dalam penguatan karakter melalui kegiatan pembelajaran yang kontekstual dan kolaboratif.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas. Proses pelaksanaannya mengikuti tahapan yang dikemukakan oleh Kemmis & McTaggart dalam [10] yaitu meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Peneliti berkolaborasi dengan guru kelas dalam melaksanakan penelitian ini. Guru kelas V SD Negeri Danukusuman menjadi pelaksanaan tindakan dan peneliti sebagai perancang dan pengamat. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD N Danukusuman tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 20 peserta didik yang terdiri dari 15 perempuan dan 5 laki-laki.

Penelitian ini menggunakan data kualitatif dan kuantitatif. Sumber data berasal dari siswa, guru, dan dokumen. Teknik pengumpulan data meliputi penilaian terhadap produk kreatif, observasi, wawancara, serta analisis dokumen. Untuk mengetahui validitas data, penelitian ini menerapkan teknik triangulasi baik dari segi sumber maupun metode. Analisis data dilakukan melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, mengacu pada model yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman. Penilaian kinerja dalam penelitian ini mencakup penerapan langkah-langkah dalam model *Project Based Learning*, peningkatan kreatif peserta didik melalui model tersebut, serta tingkat gotong royong antar peserta didik setelah model diterapkan, dengan target keberhasilan minimal sebesar 75%.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil

Tabel 1. Hasil Observasi Implementasi Model Project Based Learning
Sumber Data

		Siklus		
		I	II	III
Guru	Persentase (%)	68,7	77	83,3
Peserta Didik	Persentase (%)	64,5	73,9	82,2

Berdasarkan tabel 1 di atas, dapat terlihat bahwa penerapan pembelajaran dengan menerapkan model *Project Based Learning* terdapat peningkatan dari siklus I, siklus II, siklus III. Berdasarkan observasi yang telah dilaksanakan guru terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 8,3% dan dari siklus II ke siklus II sebesar 6,3%. Hasil Observasi yang dilakukan observer terhadap peserta didik mengalai peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 9,4% dan siklus II ke siklus III sebesar 8,3%. Pada Siklus I, penerapan model *Project Based Learning* masih menghadapi sejumlah kendala. Guru telah berupaya memberikan pertanyaan pemantik, apersepsi melalui gambar, membagi peserta didik ke dalam kelompok dan membagikan LKPD. Jadwal pelaksanaan proyek juga telah ditetapkan. Namun, peserta didik masih menunjukkan keraguan dalam menjawab pertanyaan, dan pelaksanaan secara keseluruhan belum optimal. Kondisi kelas yang kurang kondusif, kurangnya perhatian peserta didik, serta fasilitas proyek yang belum maksimal. Guru juga belum sepenuhnya efektif dalam mengawasi proyek dan memberikan refleksi pembelajaran. Siklus II menunjukkan perbaikan di mana peserta didik mulai termotivasi untuk menjawab pertanyaan setelah guru menyesuaikan pertanyaan pemantik dan stimulus. Guru juga lebih efektif dalam pembagian kelompok, pemberian arahan LKPD, dan pengawasan proyek. meskipun perhatian peserta didik belum sepenuhnya menyeluruh. Peningkatan berlanjut di Siklus III, di mana guru dan peserta didik telah terbiasa dengan model pembelajaran ini. Guru mampu memberikan bimbingan, pengawasan, dan refleksi secara optimal, didukung partisipasi aktif peserta didik dalam menjawab. Hal Ini menunjukkan bahwa seiring berjalannya siklus, kendala-kendala awal berhasil diatasi dan penerapan *Project Based Learning* mencapai keberhasilan yang signifikan.

Tabel 2. Hasil Observasi Gotong Royong

Indikator	Siklus I	Siklus II	Siklus III
Kolaborasi	63,1	70,6	80,4
Peduli	69,6	75,3	79,6
Berbagi	67,1	73,1	80
Rata-rata	66,6	73	80

Berdasarkan tabel 2 di atas, dapat terlihat bahwa penerapan pembelajaran dengan menerapkan model *Project Based Learning* terdapat peningkatan dimensi gotong royong dari siklus I, siklus II, siklus III. Pada siklus I, peserta didik terlihat kurang aktif dalam berdiskusi serta belum menunjukkan kemampuan berkoordinasi dan bekerja sama dengan teman. Pada siklus II, peserta didik mulai menunjukkan keterlibatan dalam kerja sama dan koordinasi dalam kelompok. Selanjutnya, pada siklus III, peserta didik menunjukkan sikap kolaboratif yang lebih baik, ditandai dengan adanya saling

ketergantungan dan semangat bergotong royong. Dalam aspek kepedulian, pada siklus I peserta didik belum menunjukkan perhatian terhadap proyek, teman, maupun lingkungan. Pada siklus II, peserta didik mulai menunjukkan kepedulian melalui tindakan membantu teman dan menjaga kebersihan. Pada siklus III, kepedulian peserta didik semakin meningkat, ditunjukkan melalui kepedulian terhadap lingkungan, teman, dan proyek yang sedang dilaksanakan. Dalam aspek berbagi, peserta didik pada siklus I masih cenderung pasif dalam menyampaikan informasi dan kurang menghargai pendapat orang lain. Pada siklus II, mulai terlihat keterbukaan dan penghargaan terhadap pendapat teman. Sedangkan pada siklus III, peserta didik sudah aktif berbagi informasi serta menunjukkan sikap saling menghargai dalam interaksi kelompok.

Tabel 3. Hasil Observasi Kreatif

Indikator	Siklus I	Siklus II	Siklus III
Kebaruan	61,2	69	75
Pemecahan	68,7	70,6	78,1
kerincian	70,9	77	83,7
Rata rata	66,9	72,2	78,9

Berdasarkan tabel 3 di atas, dapat terlihat bahwa penerapan pembelajaran dengan menerapkan model *Project Based Learning* terdapat peningkatan kreatif dari siklus I, siklus II, siklus III. Perkembangan hasil kreatif peserta didik menunjukkan peningkatan pada setiap siklus. Pada siklus I peserta didik belum menunjukkan kebaruan, peserta didik masih meniru contoh yang diberikan oleh guru, belum optimal dalam menyelesaikan tugas, dan kurang memperhatikan detail. Pada siklus II, mulai terlihat upaya menciptakan karya yang lebih menarik, memanfaatkan bidang tugas secara tepat, serta mulai menambahkan elemen yang sesuai. Pada siklus III, peserta didik menunjukkan hasil yang lebih orisinal, mampu menyelesaikan tugas dengan manajemen waktu yang baik, serta memperhatikan isi dan detail secara lebih baik.

3.2. Pembahasan

Implementasi *Project Based Learning* mampu meningkatkan gotong royong peserta didik, terlihat dari peningkatan indikator kolaborasi, kepedulian, dan berbagi dari 72,14% di siklus I menjadi 87,50% di siklus III. Peserta didik menjadi lebih aktif bekerja sama, saling membantu, dan berbagi tanggung jawab. Hal ini sejalan dengan teori Vygotsky [11] tentang Zona Perkembangan Proksimal (ZPD) yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam belajar, serta didukung oleh penelitian yang mengungkapkan model *Project Based Learning* tepat dan efektif untuk menumbuhkan gotong royong peserta didik karena melalui model pembelajaran peserta didik diberi kesempatan untuk menyelesaikan tugas proyek secara bersama-sama [12]. [13] juga mengungkapkan bahwa melalui *Project Based Learning* dapat meningkatkan kolaborasi antar peserta didik. [14] mengungkapkan bahwasanya *Project Based Learning* menumbuhkan kerjasama, saling membantu, menghargai pendapat orang lain, dan mendorong komunikasi antar peserta didik. kreatif peserta didik juga meningkat dari 66,9% menjadi 78,9%, ditandai dengan ide yang lebih orisinal, kemampuan memecahkan masalah, dan penyajian proyek yang lebih rinci. Model ini memberi ruang untuk eksplorasi dan kreasi, sesuai dengan pandangan Piaget [15] teori konstruktivisme, bahwa peserta didik membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung. Penelitian [2] memperkuat bahwa *Project Based Learning* mendukung pengembangan kreativitas melalui kegiatan kontekstual dan kolaboratif [16] juga mengungkapkan bahwa melalui *Project Based Learning* dapat meningkatkan kreatif peserta didik.

4. Kesimpulan

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa: (1) langkah-langkah penerapan model *Project Based Learning* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat meningkatkan gotong royong dan kreatif pada peserta didik kelas V SD Negeri Danukusuman 2024/2025: (a) menentukan pertanyaan mendasar; (b) merencanakan proyek; (c) membuat jadwal proyek; (d) memonitor proyek; (e) menguji

hasil; dan (f) evaluasi (2) Penerapan model *Project Based Learning* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila tmeningkatkan gotong royong kelas V SD Negeri Danukusuman tahun ajaran 2024/2025 dapat dilihat dari observasi yang dilakukan pada setiap siklus pembelajaran. Hasil gotong royong peserta didik pada siklus I sebesar 66,6%, siklus II sebesar 73% dan siklus III sebesar 80%. Penerapan model *Project Based Learning* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat meningkatkan kelas V SD Danukusuman tahun ajaran 2024/2025 dapat dilihat dari hasil karya atau produk kreatif yang telah dibuat pada setiap siklus pembelajaran. Hasil kreatif peserta didik pada siklus I sebesar 66,9%, siklus II sebesar 72,2%, dan siklus III sebesar 78,9%. Penelitian ini memberikan implikasi terhadap penguatan teori konstruktivisme. Penerapan model pembelajaran PjBL didapati bahwa dimensi gotong royong peserta didik meningkat, peserta didik menumbuhkan jiwa tanggung jawab terhadap tugasnya, peserta didik menjadi lebih aktif dan antusias, menghargai pendapat satu sama lainnya. Pembelajaran berbasis proyek perlu terus diintegrasikan dalam pembelajaran untuk mendukung lingkungan belajar yang interaktif dan kolaboratif.

5. Referensi

- [1] W. Nurohmah, & Dinie, and A. Dewi, "Penerapan Nilai-Nilai Pancasila Era Globalisasi," *J. Kewarganegaraan*, vol. 6, no. 1, pp. 1045–1049, 2022.
- [2] H. K. Dinantika, E. Suyanto, and I. D. P. Nyeneng, "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran

- Project Based Learning Terhadap Kreativitas Siswa Pada Materi Energi Terbarukan,” *Titian Ilmu J. Ilm. Multi Sci.*, vol. 11, no. 2, pp. 73–80, 2019, doi: 10.30599/jti.v11i2.473.
- [3] A. Kahfi, “Implementasi Profil Pelajar Pancasila Dan Implikasinya Terhadap Karakter Siswa Di Sekolah,” *Dirasah J. Pemikir. dan Pendidik. Dasar Islam*, vol. 5, no. 2, pp. 138–151, 2022, doi: 10.51476/dirasah.v5i2.402.
- [4] R. Rusnaini, R. Raharjo, A. Suryaningsih, and W. Noventari, “Intensifikasi Profil Pelajar Pancasila dan Implikasinya Terhadap Ketahanan Pribadi Siswa,” *J. Ketahanan Nas.*, vol. 27, no. 2, p. 230, 2021, doi: 10.22146/jkn.67613.
- [5] N. A. Ristiana and P. Rintayati, “Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project-Based Learning) Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Pada Pembelajaran IPAS Di Sekolah Dasar,” *J. Didakt. Dwija Indria*, vol. 12, no. 2, pp. 5–10, 2023.
- [6] A. Nurhadiyati, R. Rusdinal, and Y. Fitria, “Pengaruh Model Project Based Learning (PJBL) terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar,” *J. Basicedu*, vol. 5, no. 1, pp. 327–333, 2020, doi: 10.31004/basicedu.v5i1.684.
- [7] Yana and Kamarudin, “Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Melalui Metode Pembelajaran Learning Start With A Question di Sekolah Dasar Abstrak,” *Edukatif J. Ilmu Pendidik.*, vol. 3, no. 1, pp. 213–219, 2021.
- [8] Kate Watston, “Skills Future,” *Unicef*, pp. 1–12, 2017, [Online]. Available: [https://www.unicef.org/indonesia/media/6226/file/Skills for the future \(brief\).pdf](https://www.unicef.org/indonesia/media/6226/file/Skills%20for%20the%20future%20(brief).pdf).
- [9] N. Noppitasari, Riyadi, and T. Budiharto, “Implementasi profil pelajar pancasila dimensi gotong royong dalam pembelajaran matematika kelas IV di sekolah dasar,” *JPI (Jurnal Pendidik. Indones. J. Ilm. Pendidik.)*, vol. 10, no. 2, pp. 12–17, 2024, doi: 10.20961/jpiuns.v10i2.86307.
- [10] S. Arikunto, *Prosedur Penelitian*. Rineka Cipta, 2013.
- [11] L. S. Vygotsky, *Mind in Society*. Cambrige Harvard University Pres, 1978.
- [12] S. RAJAGUKGUK, “Penerapan Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Sd,” *Elem. J. Inov. Pendidik. Dasar*, vol. 3, no. 1, pp. 1–12, 2023, doi: 10.51878/elementary.v3i1.1945.
- [13] W. Sumarni, “The Strengths and Weaknesses of the Implementation of Project Based Learning: A Review,” *Int. J. Sci. Res.*, vol. 4, no. 3, pp. 2319–7064, 2015, [Online]. Available: www.ijsr.net.
- [14] W. Rahayu, T. Haryati, and D. Kusumoningsih, “Implementasi dimensi gotong royong melalui PjBL pada pembelajaran Pendidikan Pancasila,” pp. 104–117, 2024.
- [15] M. M. A. Risky and C. Liana, “Pengaruh Model Pembelajaran Project-Based Learning Terhadap Minat Belajar Siswa Jenjang Sekolah Menengah Atas Se-Kecamatan Mojoagung,” *AVATARA e-Journal Pendidik. Sej.*, vol. 12, no. 1, pp. 1–9, 2022, [Online]. Available: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/avatara/article/view/46451>.
- [16] D. W. Nuryati, S. Masitoh, and F. Arianto, “Pengaruh Project Based Learning Terhadap Kreativitas Peserta Didik di Masa Pandemi,” *Educ. J. Teknol. Pendidik.*, vol. 5, no. 2, pp. 98–106, 2020, doi: 10.32832/educate.v5i2.3375.