

Implementasi Project Based Learning untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di SD 12 Langkai Palangka Raya

Agung Pramana^{1*}, Yeremia Yeremia², Ryan Fernando³, Daniel Np. Simatupang⁴
¹⁻⁴ Institut Agama Kristen Palangka Raya, Indonesia

Alamat: Jl Tampung Penyang No.KM.6, Mentrnh, Kec. Jekan Raya, Kota Palangka Raya, Kalimantan Tengah 73112

Korespondensi penulis: agung.pramana@iaknpky.ac.id^{1*}, yeremia@iaknpky.ac.id², ryan.fernando@iaknpky.ac.id³, daniel.np.simatupang@iaknpky.ac.id⁴

Abstract. *This research aims to increase students' interest in learning through the implementation of a project-based learning model at SD Negeri 12 Langkai. Students' low interest in learning is one of the main obstacles in achieving learning goals, so an approach is needed that is able to create interesting and relevant learning experiences. Project Based Learning is used by integrating real projects that involve students in the learning process actively, from planning to project completion. The learning process is focused on collaboration, exploration and creativity.*

Keywords: *interest in learning, Project Based Learning, elementary school.*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan meningkatkan minat belajar siswa melalui implementasi model pembelajaran berbasis proyek (Project Base Learning) di SD Negeri 12 Langkai. Rendahnya minat belajar siswa menjadi salah satu hambatan utama dalam mbdenvcapai tujuan pembelajaran, sehingga diperlukan pendekatan yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan relevan. Project Base Learning digunakan dengan mengintegrasikan proyek-proyek nyata yang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran secara aktif, mulai dari perencanaan hingga penyelesaian proyek. Proses pembelajaran difokuskan pada kolaborasi, eksplorasi, dan kreativitas.

Kata kunci: minat belajar, project based learning, sekolah dasar.

1. LATAR BELAKANG

Minat sangat penting dalam pembelajaran. Alasannya karena minat dapat meningkatkan motivasi seseorang untuk belajar sehingga kepercayaan diri untuk belajar juga turut meningkat. Maka dengan begitu pembelajaran yang dilaksanakan dapat dilakukan secara optimal dan hasil yang diinginkan juga dapat dicapai. Karena itu pemilihan model pembelajaran yang tepat akan sangat diperlukan agar minat siswa dalam kegiatan pembelajaran juga dapat tumbuh seiring kegiatan pembelajaran berlangsung. Salah satu model Pembelajaran yang dapat menumbuhkan minat siswa adalah Model Pembelajaran Project Based Learning. Di kurikulum Merdeka ini, minat siswa dalam belajar perlu ditingkatkan agar partisipasi siswa bisa lebih aktif sehingga pengalaman belajar dan prestasi dalam belajar juga dapat meningkat. Oleh karena itu penelitian

ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas dari implementasi model pembelajaran Project Based Learning untuk menumbuhkan minat dalam diri siswa di SD 12 Langkai Palangkaraya.

2. KAJIAN TEORITIS

Project Based Learning merupakan model pembelajaran yang berakar pada teori konstruktivisme yang dikembangkan oleh Jean Piaget dan Vygotsky, dimana pembelajaran dipandang sebagai proses aktif yang melibatkan siswa dalam membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman langsung dan interaksi sosial.

Menurut Sadirman (2011), minat belajar merupakan aspek penting dalam keberhasilan proses pembelajaran, karena minat yang tinggi dapat mendorong siswa untuk lebih aktif, antusias, dan fokus dalam memahami materi pembelajaran yang diterapkan oleh guru.

Dalam teori pendidikan Dewey, pembelajaran yang efektif harus bersifat aktif, interaktif, dan relevan dengan kehidupan nyata. Ia percaya bahwa siswa belajar paling baik ketika mereka terlibat langsung dalam kegiatan yang bermakna, di mana pembelajaran tidak hanya sekedar menerima informasi, tetapi juga melalui pengalaman praktis yang melibatkan pemecah masalah. Dewey menekankan pentingnya pembelajaran berbasis proyek karena meningkatkan pemahaman melalui eksplorasi dan refleksi.

3. METODE PENELITIAN

Metode ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi dan angket. Observasi dilakukan secara langsung di SD Negeri 12 Langkai untuk memahami proses implementasi Project Based Learning dalam kegiatan belajar mengajar. Penelitian mengamati interaksi antara guru dan siswa, dinamika siswa terhadap metode PjBL.

Data yang diperoleh melalui observasi ini memberikan gambaran yang detail mengenai praktik PjBL, termasuk aspek perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. observasi dilakukan secara terstruktur dengan menggunakan panduan observasi yang mencakup indikator-indikator terkait minat belajar siswa, seperti partisipasi aktif, antusiasme, dan ketekunan dalam penyelesaian proyek.

Selain itu, angket digunakan sebagai teknik pendukung untuk memperoleh data tambahan dari siswa mengenai pengalaman mereka selama mengikuti pembelajaran berbasis proyek. Angket dirancang dengan menggunakan pertanyaan terbuka dan tertutup untuk mengumpulkann informasi terkait persepsi siswa terhadap PJBL dan pengaruhnya terhadap minat belajar mereka.

Kombinasi data dari observasi dan angket memberikan validitas yang lebih tinggi dalam menjelaskan efektivitas PjNL dalam meningkatkan minat belajar siswa. Pendekatan triangulasi digunakan untuk memastikan keakuratan data dengan membandingkan hasil observasi dan angket.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Saat melakukan observasi di SD Negeri 12 Langkai yang berlokasi di Kecamatan Pahandut, Kota Palangkaraya, Kalimantan Tengah. Pertemuan dilakukan tiga kali dalam tiga minggu yaitu setiap hari senin pada jam 10.35-11.45 pagi dan dilanjutkan lagi pada jam 12.45-13.45 siang.

Pada minggu pertaman kami memulai penelitian dengan melakukan wawancara pada Guru Agama Kristen yang mengajar di sekolah tersebut. Lalu kami melanjutkannya dengan melakukan observasi pada siswa yang belajar di kelas untuk mengumpulkan lebih banyak data.

Kesimpulan dari penelitian yang di lakukan oleh kami di SD Negeri 12 langkai menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan memiliki dampak positif terhadap minat dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan observasi langsung di kelas, bahwa siswa cenderung lebih antusias, fokus, dan memahami materi dengan lebih baik ketika pembelajaran disampaikan melalui metode yang lebih interaktif dan menyenangkan, seperti permainan edukatif atau kegiatan berbasis kelompok. Guru juga menyampaikan bahwa pendekatan ini membantu menciptakan suasana belajar yang kondusif karena siswa merasa lebih santai dan tidak terbebani oleh metode belajar yang konvensional. Dengan demikian, metode pembelajaran berbasis permainan dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya di tingkat sekolah dasar.

Berikut merupakan tabel yang menampilkan hasil analisis dari penelitian yang dilakukan di SD Negeri 12 Langkai :

ASPEK YANG DIANALISI	HASIL TEMUAN	KETERANGAN
Preferensi Metode Belajar	Siswa menjadi lebih bersemangat ketika mereka diajak belajar dengan cara bermain.	Metode belajar bermain sangat cocok karena anak-anak lebih menikmati pembelajaran yang melibatkan mereka

		langsung dalam prakteknya.
Tingkat Fokus	Siswa mudah sekali teralihkan dan memiliki perhatian jangka pendek.	Beberapa siswa sulit sekali memfokuskan diri untuk memperhatikan materi yang disampaikan karena hal tersebut terkesan membosankan bagi mereka.
Partisipasi Siswa	Siswa lebih aktif ketika menggunakan metode belajar yang berbasis permainan.	Siswa dengan sukarela mengajukan diri saat menggunakan metode bermain karena mereka merasa itu menyenangkan dan tidak takut ataupun malu jikalau melakukan kesalahan.
Pemahaman Materi	Pemahaman materi mereka meningkat ketika mereka lebih berinteraksi selama pembelajaran.	Siswa yang lebih sering bertanya dan terlibat selama pembelajaran, memiliki pemahan yang baik dibanding mereka yang hanya diam memperhatikan.
Kendala Selama Belajar	Beberapa siswa suka menjahili satu sama lain dan membuat sebagianya terganggu.	Sebagian siswa suka melakukan kejahilan yang membuat teman-temannya yang lain menjadi kehilangan fokus sehingga guru perlu lebih memperhatikan serta menindak nya lebih tegas demi memastikan kelancaran belajar.

Hasil penelitian di SD Negeri 12 Langkai menunjukkan bahwa siswa lebih antusias dan aktif belajar ketika menggunakan metode berbasis permainan, yang sejalan dengan prinsip Project Base Learning (PBL). Dalam PBL, pembelajaran berpusat pada siswa melalui kegiatan yang melibatkan eksplorasi aktif dan kolaborasi untuk menyelesaikan suatu proyek.

Metode berbasis permainan yang ditemukan dalam penelitian ini dapat diintegrasikan sebagai sarana untuk merancang proyek yang menarik dan relevan dengan kebutuhan siswa. Sebagai contoh, aktivitas bermain dapat menjadi langkah awal untuk menggali ide, mengembangkan kreatifitas, atau mempraktikkan konsep dalam bentuk proyek.

Dengan cara ini, siswa tidak hanya lebih mudah memahami materi tetapi juga terlibat secara mendalam pada proses pembelajaran yang bermakna. Hubungan ini menunjukkan bahwa pendekatan berbasis permainan dapat menjadi elemen penting dalam mengimplementasikan PBL di tingkat sekolah dasar untuk meningkatkan pemahaman siswa dan melatih keterampilan mereka.

5. KESIMPULAN

Setelah melihat dan mengalami langsung proses belajar Project Base Learning di SD Negeri 12 Langkai kami menyimpulkan jika kita dapat mengimplementasikan metode bermain untuk membuat siswa menjadi lebih semangat dan tidak kehilangan ketertarikan saat belajar. Ini sangat membantu dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi tanpa membuat mereka menjalani pembelajaran yang monoton dimana hal ini justru membuat mereka lebih memilih untuk acuh dan tidak terlalu menanggapi pembelajaran dengan serius. Diharapkan proses belajar PBL yang melibatkan permainan ini dapat membantu banyak pengajar untuk menghadapi para murid dibawah umur yang sulit diatur dan memerlukan penanganan yang sesuai dengan karakter mereka sebagai siswa sekolah dasar.

DAFTAR REFERENSI

ALVIYAH, Erlin Nisa, et al. Beasiswa KIP-K: Apakah Beasiswa Dapat Menjadi Motivasi Belajar Mahasiswa?. *Journal of Creative Student Research*, 2023, 1.2: 309-318.

Amalia, Lola. "Pembentukan Motivasi Belajar Mahasiswa Dengan Metode Think Pair Share." *MOTEKAR: Jurnal Multidisiplin Teknologi Dan Arsitektur* 1.1 (2023): 12-17.

- Bulkini, J., & Nurachadijat, K. (2023). Potensi Model PJBL (Project-Based Learning) dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SMP Azzainiyyah Nagrog Sukabumi. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 3(1), 16-21.
- Condliffe, B. (2017). Project-Based Learning: A Literature Review. Working Paper. *MDRC*.
- Jasiah, J., Kusumawati, I. R., & Febrina, W. (2023). Pelatihan Sistematis Penulisan Skripsi bagi Mahasiswa. *Masyarakat Berdaya Dan Inovasi*, 4(1), 58-64.
- Kokotsaki, D., Menzies, V., & Wiggins, A. (2016). Project-based learning: A review of the literature. *Improving schools*, 19(3), 267-277.
- Nikmah, N. H., & Andriani, A. E. (2023). Penerapan Model Project Based Learning Berbasis Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 20113-20117.
- Nurhadiyati, A., Rusdinal, R., & Fitria, Y. (2021). Pengaruh model project based learning (pjbl) terhadap hasil belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 327-333.
- PRABOWO, Rendra Agung, et al. Pengaruh Motivasi Terhadap Hasil Belajar Dribbling Permainan Bola Basket. *Journal on Education*, 2023, 5.4: 12648-12658.
- Pratiwi, E. T., & Setyaningtyas, E. W. (2020). Kemampuan berpikir kritis siswa melalui model pembelajaran problem based learning dan model pembelajaran project based learning. *Jurnal basicedu*, 4(2), 379-388.
- Rusman. (2011). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Suhendar, Aris, Abdi Mubarak Syam, and Aulia Rahma Ritonga. "Efektivitas Instagram Sebagai Ruang Motivasi Hijrah Mahasiswa IAIN Lhokseumawe." *KomunikA* 19.02 (2023): 12-20.
- Sulisworo, Dwi. (2019). *Konsep Pembelajaran Project Based Learning*. Semarang: ALPRIN
- Surono, E. T., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Tema 9 Sub Tema 1 Kekayaan Sumber Energi Indonesia Kelas 4 SD Negeri Patemon 01. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(2), 780-789.
- Yuliana, M., Ahmad, J., & Hidayati, Y. M. (2022). Peningkatan minat belajar bahasa indonesia melalui model pembelajaran project based learning pada siswa kelas iii sekolah dasar. *Educatif Journal of Education Research*, 4(3), 154-160.