

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *PROJECT BASED LEARNING* (PjBL)  
UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA PADA  
MATERI KONSEP MASALAH EKONOMI**

***Maria Anita Titu***  
*Universitas Negeri Surabaya*  
*rinnytitu@yahoo.com*

**Abstrak**

Model pembelajaran merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan pembelajaran. Project based learning (PjBL) merupakan salah satu model pembelajaran yang mencoba mengaitkan antara teknologi dengan masalah kehidupan sehari-hari yang akrab dengan siswa atau dengan proyek sekolah. Dalam PjBL, peserta didik terdorong lebih aktif dalam belajar. Guru hanya sebagai fasilitator dan evaluator produk hasil kerja peserta didik yang ditampilkan dalam hasil proyek. Adanya produk nyata tersebut dapat mendorong kreativitas siswa. Makalah ini bertujuan untuk mengetahui penerapan model pembelajaran PjBL untuk meningkatkan kreativitas siswa pada materi konsep masalah ekonomi. Dengan penerapan model PjBL dapat meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran materi konsep masalah ekonomi

Kata kunci: pembelajaran project based learning, kreativitas siswa.

**PENDAHULUAN**

Pembangunan nasional di Indonesia Dalam Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) adalah untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa dan bertujuan untuk meningkatkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab berdasarkan Undang-Undang Dasar 1945.

Berkembangnya dengan sumber daya yang ada melalui pilihan-pilihan kegiatan produksi, konsumsi, dan distribusi Masalah ekonomi merupakan ilmu tentang perilaku dan tindakan manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya yang bervariasi. Luasnya ilmu ekonomi dan terbatasnya waktu yang tersedia membuat standar kompetensi dan kompetensi dasar ini dibatasi dan difokuskan kepada fenomena empirik yang ada disekitar peserta didik, sehingga peserta didik dapat merekam peristiwa ekonomi, masalah ekonomi yang terjadi di sekitar lingkungannya dan mengambil manfaat untuk kehidupan yang lebih baik. Permasalahan yang timbul adalah siswa tidak mampu menghubungkan apa yang mereka pelajari dan bagaimana pengetahuan tersebut akan dimanfaatkan. Karena itu perlu adanya suatu formulasi yang membawa siswa pada tingkat kreativitas yang lebih, dengan waktu yang cukup, sesuai dengan waktu yang digunakan untuk satu konsep bahasan, demi tercapainya kurikulum yang sudah ditetapkan di sekolah juga penggunaan media dan model yang tidak terlalu sulit dapat mempermudah siswa dan

guru dalam melaksanakan pembelajaran. Model pembelajaran yang dimaksud adalah model project based learning. Dalam pokok materi pembahasan masalah ekonomi, harus betul-betul dipahami oleh siswa, tidak hanya tercapainya kurikulum tetapi bagaimana siswa dengan kreativitasnya dapat memahami masalah ekonomi di lingkungan sekitarnya.

Pembelajaran berbasis proyek ini lebih memusatkan pada masalah kehidupan yang bermakna bagi siswa, peran guru menyajikan masalah, mengajukan pertanyaan dan memfasilitasi siswa dalam merancang sebuah proyek yang mereka lakukan. Dan ini akan menambah kreativitas siswa dalam merancang sebuah proyek yang kemudian akan mereka kerjakan dalam waktu yang sudah guru sediakan sesuai dengan konsep yang diajarkan. Pada akhirnya siswa akan memahami konsep tersebut (baca: konsep masalah ekonomi) dengan proyek-proyek yang mereka lakukan dan ini akan menambah kreativitas siswa. Bertitik tolak dari uraian di atas dalam upaya peningkatan kreativitas siswa dan kualitas pembelajaran Ekonomi perlu mengubah paradigma lama bahwa guru adalah pengelola. Kegiatan mengajar menggunakan hal yang tidak berorientasi pada “bagaimana saya belajar (Teacher centered)” tetapi lebih kepada “bagaimana saya membelajarkan siswa “. Model project based learning sangat penting untuk meningkatkan kreativitas siswa pada konsep masalah ekonomi. Sehingga penulis menspesifikasikan pada penerapan model pembelajaran project based learning (Pjbl) untuk meningkatkan kreativitas siswa pada materi konsep masalah ekonomi. Dalam meningkatkan kreativitas siswa maka perlu dilihat beberapa hal menyangkut tentang bagaimana penerapan model pembelajaran project based learning (Pjbl) untuk meningkatkan kreativitas siswa pada materi konsep Masalah Ekonomi, sehingga kita dapat mengetahui tujuan dari penerapan model pembelajaran project based learning untuk meningkatkan kreativitas siswa pada konsep masalah ekonomi.

## **PEMBAHASAN**

### **Model Pembelajaran**

Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru sedemikian rupa, sehingga tingkah laku siswa berubah ke arah yang lebih baik. UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas Pasal 1 Ayat 20 “Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Sudjana (2004:28) “Pembelajaran dapat diartikan sebagai setiap upaya yang sistematis dan sengaja untuk menciptakan agar terjadi kegiatan interaksi *edukatif* antara dua pihak, yaitu antara peserta didik (warga belajar) dan pendidik (sumber belajar) yang melakukan kegiatan membelajarkan”. Trianto (2010:17) “Pembelajaran merupakan aspek kegiatan manusia yang kompleks, yang tidak sepenuhnya dapat dijelaskan”. Pembelajaran secara simple dapat diartikan sebagai produk interaksi berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup. Pembelajaran dalam makna kompleks adalah usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan siswanya (mengarahkan interaksi siswa dengan sumber belajar lainnya) dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan.

Pembelajaran bertujuan membantu siswa agar memperoleh berbagai pengalaman dan dengan pengalaman itu tingkah laku siswa yang meliputi pengetahuan, keterampilan, dan nilai atau norma yang berfungsi sebagai pengendali sikap dan perilaku siswa menjadi bertambah, baik kuantitas maupun kualitasnya. Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah, pembelajaran merupakan aktivitas yang paling utama. Ini berarti bahwa keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung pada bagaimana proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif. Pemahaman seseorang guru terhadap pengertian pembelajaran akan sangat mempengaruhi cara guru itu mengajar.

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola atau suatu desain yang menggambarkan proses rincian dan penciptaan situasi lingkungan yang memungkinkan siswa berinteraksi sehingga terjadi perubahan atau perkembangan pada diri siswa dalam proses digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial (Trianto, 2011: 51). Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial. Adapun Soekamto, dkk (dalam Nurulwati, 2000: 10) mengemukakan maksud dari model pembelajaran adalah “kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar.” Menurut Khabibah (dalam Trianto, 2006: 27), bahwa untuk melihat tingkat kelayakan suatu model pembelajaran untuk aspek validitas dibutuhkan ahli dan praktisi untuk memvalidasi model pembelajaran yang dikembangkan. Sedangkan untuk aspek kepraktisan dan efektivitas diperlukan suatu perangkat pembelajaran yang dikembangkan. Sehingga untuk melihat kedua aspek ini perlu dikembangkan suatu perangkat pembelajaran untuk suatu topik tertentu yang sesuai dengan mode pembelajaran yang dikembangkan. Arends (2001: 24), menyelesaikan enam model pengajaran yang sering dan praktis digunakan guru dalam mengajar yaitu presentasi, pengajaran langsung, pengajaran konsep, pembelajaran kooperatif, pengajaran berdasarkan masalah, dan diskusi kelas. Dengan menguasai beberapa model pembelajaran, maka seorang guru dan dosen akan merasakan adanya kemudahan di dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas, sehingga tujuan pembelajaran yang hendak kita capai dalam proses pembelajaran dapat tercapai dan tuntas sesuai yang diharapkan.

### **Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL)**

Pembelajaran berbasis proyek (PjBL ) merupakan penerapan dari pembelajaran aktif. Secara sederhana pembelajaran berbasis proyek didefinisikan sebagai suatu pengajaran yang mencoba mengaitkan antara teknologi dengan masalah kehidupan sehari-hari yang akrab dengan siswa, atau dengan proyek sekolah. Menurut (Trianto, 2011: 51) model pembelajaran berbasis proyek memiliki potensi yang amat besar untuk membuat pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermanfaat bagi peserta didik

(Santyasa, 2006: 12 ).Dalam pembelajaran berbasis proyek, peserta didik terdorong lebih aktif dalam belajar. Guru hanya sebagai fasilitator, mengevaluasi produk hasil kerja peserta didik yang ditampilkan dalam hasil proyek yang dikerjakan, sehingga menghasilkan produk nyata yang dapat mendorong kreativitas siswa agar mampu berpikir kritis dalam menganalisa faktor dalam konsep masalah ekonomi.

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia “Proyek adalah rencana pekerjaan dengan sasaran khusus dan dengan saat penyelesaian yang tegas”. Joel L Klein et. Al dalam Widyantini (2014) menjelaskan bahwa “Pembelajaran berbasis proyek adalah strategi pembelajaran yang memberdayakan siswa untuk memperoleh pengetahuan dan pemahaman baru berdasar pengalamannya melalui berbagai presentasi”. Menurut Thomas, dkk (1999) dalam Wena (2010) disebutkan bahwa Pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada guru untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek.

Keuntungan Model Pembelajaran Project Based Learning adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan motivasi belajar siswa. Laporan-laporan tertulis tentang proyek itu banyak yang mengatakan bahwa siswa suka tekun sampai kelewat batas waktu, berusaha keras dalam mencapai proyek. Guru juga melaporkan pengembangan dalam kehadiran dan berkurangnya keterlambatan. Siswa melaporkan bahwa belajar dalam proyek lebih fun daripada komponen kurikulum yang lain.
2. Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah. Penelitian pada pengembangan keterampilan kognitif tingkat tinggi siswa menekankan perlunya bagi siswa untuk terlibat di dalam tugas-tugas pemecahan masalah dan perlunya untuk pembelajaran khusus pada bagaimana menemukan dan memecahkan masalah. Banyak sumber yang mendiskripsikan lingkungan belajar berbasis proyek membuat siswa menjadi lebih aktif dan berhasil memecahkan problem-problem yang kompleks.
3. Meningkatkan kolaborasi. Pentingnya kerja kelompok dalam proyek memerlukan siswa mengembangkan dan mempraktikkan keterampilan komunikasi. Kelompok kerja kooperatif, evaluasi siswa, pertukaran informasi online adalah aspek-aspek kolaboratif dari sebuah proyek. Teori-teori kognitif yang baru dan konstruktivistik menegaskan bahwa belajar adalah fenomena sosial, dan bahwa siswa akan belajar lebih di dalam lingkungan kolaboratif.
4. Meningkatkan keterampilan mengelola sumber. Bagian dari menjadi siswa yang independen adalah bertanggungjawab untuk menyelesaikan tugas yang kompleks. Pembelajaran Berbasis Proyek yang diimplementasikan secara baik memberikan kepada siswa pembelajaran dan praktik dalam mengorganisasi proyek, dan membuat alokasi waktu dan sumber-sumber lain seperti perlengkapan untuk menyelesaikan tugas.

Kelemahan dari pembelajaran berbasis proyek ini antara lain:

1. Kebanyakan permasalahan “dunia nyata” yang tidak terpisahkan dengan masalah kedisiplinan, untuk itu disarankan mengajarkan dengan cara melatih dan memfasilitasi peserta didik dalam menghadapi masalah.

2. Memerlukan banyak waktu yang harus diselesaikan untuk menyelesaikan masalah.
3. Membutuhkan biaya yang cukup banyak
4. Banyak instruktur yang merasa nyaman dengan kelas tradisional, di mana instruktur memegang peran utama di kelas.
5. Banyaknya peralatan yang harus disediakan.

### **Langkah-Langkah Pembelajaran Based learning (Pjbl)**

Pembelajaran PjBL secara umum memiliki pedoman langkah: *planning* (perencanaan), *creating* (mencipta atau implementasi), dan *processing* (pengolahan), (Munandar, 2009). adalah sebagai berikut: Pertama, *Planning*, Pada tahapan ini kegiatan yang dilakukan adalah a) merancang seluruh proyek, kegiatan dalam langkah ini adalah: mempersiapkan proyek, secara lebih rinci mencakup: pemberian informasi tujuan pembelajaran, guru menyampaikan fenomena nyata sebagai sumber masalah, pemotivasian dalam memunculkan masalah dan pembuatan proposal, b) mengorganisir pekerjaan, kegiatan dalam langkah ini adalah: merencanakan proyek, secara lebih rinci mencakup: mengorganisir kerjasama, memilih topik, memilih informasi terkait proyek, membuat prediksi, dan membuat desain investigasi. Kedua *Creating*, Dalam tahapan ini siswa mengembangkan gagasan-gagasan proyek, mengkombinasikan ide yang muncul dalam kelompok, dan membangun proyek. Tahapan kedua ini termasuk aktivitas pengembangan dan dokumentasi. Pada tahapan ini pula siswa menghasilkan suatu produk (artefak) yang nantinya akan dipresentasikan dalam kelas. Ketiga, *Processing*, Tahapan ini meliputi presentasi proyek dan evaluasi. Pada presentasi proyek akan terjadi komunikasi secara aktual kreasi ataupun temuan dari investigasi kelompok, sedangkan pada tahapan evaluasi akan dilakukan refleksi terhadap hasil proyek, analisis dan evaluasi dari proses-proses belajar.

### **Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning**

Tantangan masa depan yang selalu berubah sekaligus persaingan yang semakin ketat memerlukan keluaran pendidikan yang tidak hanya terampil dalam suatu bidang tetapi juga kreatif dalam mengembangkan bidang yang ditekuni. Hal tersebut perlu dimanifestasikan dalam setiap mata pelajaran di sekolah, termasuk mata pelajaran ekonomi. Kreatif sangat penting untuk ditumbuhkembangkan dalam pembelajaran kepada peserta didik, khususnya dalam pembelajaran ekonomi. Dengan suatu model pembelajaran yang tepat kreativitas siswa dapat ditingkatkan.

Kegiatan pembelajaran ekonomi, guru kebanyakan menggunakan metode ceramah dan memberi catatan dalam menyampaikan materi pelajaran. Hal ini menyebabkan siswa menjadi cepat jenuh dan kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran. Jika tidak dilakukan perubahan dalam proses pembelajaran, maka sikap siswa tetap pasif, level berpikirnya pun hanya pada tahap mengingat, hafalan dan jika diberi soal berpikir dan konseptual mereka tidak mampu menyelesaikannya. Akhirnya nilai yang dicapai rendah. Oleh sebab itu, untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif,

meningkatkan interaksi yang terjadi pada siswa, meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa, maka perlu ada model pembelajaran yang tepat di dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran memegang peranan sangat penting dalam rangkaian sistem pembelajaran. Maka dari itu diperlukan kecerdasan dan kemahiran guru dalam memilih metode pembelajaran. Pemilihan model yang kurang tepat menjadikan pembelajaran tidak efektif. Kurangnya kecerdasan guru dalam memilih model yang tepat dapat berdampak pada ketidaktercapainnya tujuan pembelajaran baik secara khusus per bidang studi maupun tujuan pendidikan nasional.

Upaya yang akan ditempuh untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam mata pelajaran ekonomi terutama pada materi tentang masalah ekonomi yaitu dengan menerapkan metode pembelajaran berbasis proyek (Project Based Learning). Dalam pembelajaran dengan metode ini siswa akan berkolaborasi dengan guru bidang studi, belajar dalam tim kolaboratif. Ketika siswa belajar dalam tim, siswa akan menemukan keterampilan merencanakan, berorganisasi, negosiasi, dan membuat konsensus tentang hal-hal yang akan dikerjakan. Model pembelajaran proyek (project based learning) dapat menjadi sebuah model alternatif dalam semua mata pelajaran dan memberikan nuansa baru dalam pembelajaran yang cenderung konvensional.

Pembelajaran berbasis proyek memfokuskan pada pertanyaan atau masalah yang mendorong menjalani konsep-konsep dan prinsip-prinsip. Pembelajaran berbasis proyek juga melibatkan siswa dalam investigasi konstruktif. Investigasi ini dapat berupa desain, pengambilan keputusan, penemuan masalah, pemecahan masalah, penemuan atau proses pembangunan model. Dalam Pembelajaran berbasis proyek, aktivitas tersebut harus meliputi transformasi dan konstruksi pengetahuan pada pihak siswa. Pembelajaran ini mendorong siswa mendapatkan pengalaman belajar sampai pada tingkat yang signifikan. Pembelajaran berbasis pada proyek lebih mengutamakan otonomi, pilihan, waktu kerja yang tidak bersifat rumit, dan tanggung jawab siswa. Sasaran bagi pembelajaran berbasis proyek adalah produk yang dihasilkan.

Wati, Linda (2013) dalam penelitian tentang *Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa MAN I Kebumen* bahwa hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran fisika melalui pembelajaran project based learning dapat meningkatkan kreativitas siswa kelas X.6 MAN I Kebumen mengungkapkan tentang meningkatnya rerata presentasi hasil observasi angket test essay, dan hasil belajar siswa. Sebelum penggunaan model project based learning observasi kreativitas aspek psikomotorik siswa diperoleh 56,31%, pada siklus I terdapat peningkatan menjadi 63,40% dan siklus II mengalami peningkatan lagi didapatkan 78,63%. Presentasi angket sikap kreativitas siswa meningkat menjadi 60,78% dan meningkat lagi pada siklus II menjadi 78,94%. Test kreativitas berpikir siswa sebelum dikenai PTK diperoleh 59,53%, pada siklus I meningkat menjadi 67,78% dan pada siklus II meningkat lagi 80,92%. Hasil belajar sebelum diterapkan project based learning dengan presentasi rerata ketuntasan 47,36%, pada siklus I mengalami kenaikan 52,63% jumlah siswa yang tuntas adalah 20 siswa, dan pada siklus II meningkat

menjadi 78,94% dengan jumlah siswa yang tuntas adalah 30 siswa. Sehingga pembelajaran berbasis proyek (project based learning) memiliki potensi yang amat besar untuk membuat pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna untuk siswa. Di dalam pembelajaran berbasis proyek, siswa menjadi terdorong lebih aktif di dalam belajar mereka, instruktur berposisi di belakang dan siswa berinisiatif, instruktur memberi kemudahan dan mengevaluasi proyek baik kebermaknanya maupun penerapannya untuk kehidupan mereka sehari-hari. Produk yang dibuat siswa selama proyek memberikan hasil yang secara otentik dapat diukur oleh guru atau instruktur di dalam pembelajaran. Oleh karena itu, di dalam pembelajaran berbasis proyek, guru atau instruktur tidak lebih aktif dan melatih secara langsung, akan tetapi instruktur menjadi pendamping, fasilitator, dan memahami pikiran siswa.

### **Kreatifitas**

Kreativitas merupakan salah satu kebutuhan pokok manusia, yaitu kebutuhan akan perwujudan diri (aktualisasi diri) dan merupakan kebutuhan paling tinggi bagi manusia (Maslow, dalam Munandar, 2009). Pada dasarnya, setiap orang dilahirkan di dunia dengan memiliki potensi kreatif. Kreativitas dapat diidentifikasi dan dipupuk melalui pendidikan yang tepat (Munandar, 2009). Kreativitas meliputi baik ciri-ciri aptitude seperti kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), dan keaslian (*originality*) dalam pemikiran, maupun ciri-ciri non aptitude, seperti rasa ingin tahu, senang mengajukan pertanyaan dan selalu ingin mencari pengalaman-pengalaman baru, serta kreativitas adalah kemampuan untuk mengkombinasikan, memecahkan atau menjawab masalah, dan cerminan kemampuan operasional anak kreatif (Hurlock, 2004).

Jadi kreativitas belajar dapat diartikan sebagai kemampuan siswa menciptakan hal-hal baru dalam belajarnya baik berupa kemampuan mengembangkan kemampuan formasi yang diperoleh dari guru dalam proses belajar mengajar pengetahuan sehingga dapat membuat kombinasi yang baru dalam belajarnya. Adapun ciri-ciri dari kreativitas: (1) Kelancaran berpikir (*fluency of thinkin*), yaitu kemampuan untuk menghasilkan banyak ide yang keluar dari pemikiran seseorang secara cepat. Dalam kelancaran berpikir, yang ditekankan adalah kuantitas, dan bukan kualitas; (2) Keluwesan berpikir (*flexibility*), yaitu kemampuan untuk memproduksi sejumlah ide, jawaban-jawaban atau pertanyaan-pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda, mencari alternatif atau arah yang berbeda-beda, serta mampu menggunakan bermacam-macam pendekatan atau cara pemikiran. Orang yang kreatif adalah orang yang luwes dalam berpikir. Mereka dengan mudah dapat meninggalkan cara berpikir lama dan menggantikannya dengan cara berpikir yang baru. (3) Elaborasi (*elaboration*), yaitu kemampuan dalam mengembangkan gagasan dan menambahkan atau memperinci detail-detail dari suatu objek, gagasan atau situasi sehingga menjadi lebih menarik; (3) Originalitas (*originality*), yaitu kemampuan untuk mencetuskan gagasan unik atau kemampuan untuk mencetuskan gagasan asli.

Faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas belajar siswa (Munandar, 2004: 113-114), yaitu: (1) Kebebasan, di mana orang tua yang percaya untuk memberikan kebebasan kepada anak cenderung mempunyai anak kreatif. Mereka tidak otoriter, tidak selalu mau mengawasi dan mereka tidak terlalu membatasi kegiatan anak; (2) Aspek, anak yang kreatif biasanya mempunyai orang tua yang menghormati mereka sebagai individu, percaya akan kemampuan mereka dan menghargai keunikan anak (3) Kedekatan emosional yang sedang, kreativitas anak dapat dihambat dengan suasana emosional yang mencerminkan rasa permusuhan, penolakan dan terpisah; (4) Prestasi bukan angka, orang tua anak kreatif menghargai prestasi anak, mereka mendorong anak untuk berusaha sebaik-baiknya dan menghasilkan karya-karya yang baik.; (5) Menghargai kreativitas, anak yang kreatif memperoleh dorongan dari orang tua untuk melakukan hal-hal yang kreatif. Salah satu faktor yang mempengaruhi kreativitas anak, yaitu sikap dari orang tua. Di mana sudah lebih dari tiga puluh tahun pakar psikologis mengemukakan bahwa sikap dan nilai orang tua berkaitan erat dengan kreativitas anak jika kita menggabungkan hasil penelitian di lapangan dengan teori-teori penelitian laboratorium mengenai kreativitas dengan tes psikologis kita memperoleh petunjuk bagaimana sikap orang tua secara langsung mempengaruhi kreativitas anak mereka.

Kegiatan mengajar sehari-hari dapat digunakan sejumlah strategi khusus yang dapat meningkatkan kreativitas. Di mana penilaian guru terhadap pekerjaan siswa dapat dilakukan dengan cara memberikan umpan balik berarti daripada evaluasi yang abstrak dan tidak jelas, melibatkan siswa dalam menilai pekerjaan mereka sendiri dan belajar dari kesalahan mereka dan penekanan terhadap “apa yang telah kamu pelajari” dan bukan pada “bagaimana melakukannya”. Namun ada terkadang anak senang menerima hadiah dan kadang-kadang melakukan segala sesuatu untuk memperolehnya. Hadiah yang terbaik untuk pekerjaan yang baik adalah kesempatan menampilkan dan mempresentasikan pekerjaan sendiri dan pekerjaan tambahan. Sehingga sedapat mungkin berilah kesempatan kepada anak memilih apa yang nyaman bagi dia selama hal itu sesuai dengan ketentuan yang ada.

Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Pada Konsep Masalah Ekonomi adalah sebagai berikut:

1. *Planning*, dalam pelaksanaannya meliputi persiapan proyek dan perencanaan proyek. Pada tahap ini menghadapkan siswa pada masalah riil di lapangan, dan mendorong mereka untuk mengidentifikasi masalah tersebut yang selanjutnya siswa diminta menemukan alternatif pemecahan masalah yang siswa temukan di lapangan serta mendesain model pemecahan masalah. Contoh dari masalah ekonomi adalah pengangguran. Pengertian pengangguran, penyebab pengangguran, dampak dari pengangguran.
2. *Creating*, yaitu pelaksanaan proyek yang memberikan kesempatan seluas-luasnya pada siswa untuk merancang dan melakukan laporan investigasi serta mempresentasikan laporan (produk) baik secara lisan maupun tulisan dimana dalam hal ini penerapan project based learning pada konsep materi masalah ekonomi yaitu



(1) Pengertian pengangguran adalah Pengangguran adalah penduduk yang tidak bekerja tetapi sedang mencari pekerjaan atau mempersiapkan suatu usaha baru atau penduduk yang tidak mencari pekerjaan karena merasa tidak mungkin mendapatkan pekerjaan atau penduduk yang tidak mencari pekerjaan karena sudah diterima bekerja atau mempunyai pekerjaan tetapi belum mulai bekerja; (2) Penyebab pengangguran adalah Pengangguran umumnya disebabkan karena jumlah angkatan kerja tidak sebanding dengan jumlah lapangan pekerjaan yang mampu menyerapnya. Pengangguran seringkali menjadi masalah dalam perekonomian karena dengan adanya pengangguran, produktivitas dan pendapatan masyarakat akan berkurang sehingga dapat menyebabkan timbulnya kemiskinan dan masalah-masalah sosial lainnya; (3) Dampak pengangguran adalah Timbulnya masalah kemiskinan, meningkatnya tindakan kriminal, dapat memacu dan meningkatnya jumlah anak jalanan, masyarakat tidak mampu mengoptimalkan kesejahteraan hidupnya, meningkatnya jumlah anak putus sekolah.

3. *Processing*, aktivitas pada tahap ini meliputi presentasi proyek dan evaluasi proyek. Kelompok yaitu mengkomunikasikan secara aktual kreasi atau temuan dari investigasi kelompok termasuk refleksi dan tindak lanjut proyek-proyek: evaluasi, dilakukan pada tahap ini meliputi evaluasi teman sebaya, evaluasi diri dan portofolio mengacu pada sintaks PjBL tersebut, secara umum dapat disampaikan dalam pembelajaran berbasis proyek siswa dapat belajar secara aktif untuk merumuskan masalah, melakukan penyelidikan, menganalisis dan menginterpretasikan data, serta mengambil keputusan untuk memecahkan masalah yang dihadapinya. Dampaknya pengangguran pada konsep materi masalah ekonomi pada pengangguran, di mana meningkatnya jumlah pengangguran, perlu diupayakan solusi yang dapat, sekurang-kurangnya, menurunkan angka pengangguran dalam suatu negara dan memperbaiki perekonomian negara tersebut. Sehingga untuk mengatasi masalah tersebut maka pemerintah mengadakan atau menyediakan lapangan kerja yang tidak terlalu menuntut tingkat pendidikan khusus, melainkan keterampilan. Dalam hal ini, pemerintah dapat menjalin kerjasama dengan pihak-pihak swasta dan dengan investor asing. Pemerintah mengubah sistem pendidikan Indonesia dan kurikulum pendidikan, yaitu menerapkan pendidikan berbasis *entrepreneurship* dan bisnis sejak pendidikan tingkat dasar dan pendidikan menengah. Apalagi di era modern ini dan diterapkannya pasar bebas di beberapa kawasan) serta pemerintah menyediakan lembaga-lembaga pembinaan dan pelatihan khusus dan gratis. Ini diperlukan terkhusus untuk mereka yang tidak sempat atau tidak mampu menimba ilmu di sekolah-sekolah formal, sehingga mereka pun dapat memiliki keterampilan khusus yang diperlukan. Dengan demikian, mereka memiliki modal (*Human Capital*) untuk bekerja.

Pemahaman materi pengangguran dengan menggunakan model pembelajaran project based learning menghasilkan pencapaian ketuntasan belajar yang maksimal, karena siswa langsung berhadapan dengan realita permasalahan pengangguran di

lapangan sehingga siswa mampu memahami masalah ekonomi khususnya permasalahan pengangguran. Oleh sebab itu dengan penerapan model pembelajaran project based learning siswa dapat berpikir kreatif dengan tujuan agar setelah lulus siswa tidak menjadi pengangguran. Dengan penerapan model pembelajaran project based learning siswa mampu mencari dan dapat menemukan langsung tentang masalah ekonomi khususnya pengangguran dan dapat mengerti dan memahami konsep pokok dari masalah ekonomi yaitu pengangguran.

## SIMPULAN

Secara garis besar dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran project based learning (PjBL) merupakan salah satu model pembelajaran yang mampu mendukung pelaksanaan pendidikan pada konsep masalah ekonomi karena PjBL mendukung penerapan pembelajaran kehidupan nyata dan pengalaman (*real life and experiential learning*) sehingga pendidikan masalah ekonomi bisa berjalan dengan efektif.

Model Pembelajaran Project Based Learning merupakan suatu model pembelajaran yang menyangkut pemusatan pertanyaan dan masalah yang bermakna, pemecahan masalah, pengambilan keputusan, proses pencarian berbagai sumber, pemberian kesempatan kepada anggota untuk bekerja secara kolaborasi, dan menutup dengan presentasi produk nyata”.

Penerapan pembelajaran project based learning sangat mendukung kreativitas siswa di mana Kreativitas adalah kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah. Kreativitas meliputi baik ciri-ciri aptitude seperti kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), dan keaslian (*originality*) dalam pemikiran, maupun ciri-ciri non aptitude, seperti rasa ingin tahu, senang mengajukan pertanyaan dan selalu ingin mencari pengalaman-pengalaman baru. Sehingga penerapan model pembelajaran project based learning dapat dijadikan alternatif dalam meningkatkan kreativitas siswa pada materi konsep masalah ekonomi. Bagi guru selanjutnya dengan menggunakan model pembelajaran project based learning diperlukan kemampuan dalam mengkoordinir kelas dan waktu sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan maksimal.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arends, Richard. (2001). *Classroom Instructional Management*. New York: The Mc Graw-Hill Company.
- Hurlock, Elizabeth B. (2004). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Gelora Aksara Pratama.
- Munandar . (2009). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Munandar. (2004). *Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas Belajar Siswa*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nurulwati. (2000). *Pengertian Pendekatan, Strategi, Metode, Teknik, dan Model Pembelajaran*. Dipetik April 18, 2015, dari <http://tricepti4042.blogspot.com>

- Republik Indonesia. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003*. Jakarta: Sekretariat Negara.
- Santyasa. (2006, April 27). Pembelajaran Inovatif: Model Kolaboratif, Basis, dan Orientasi NOS. *Seminar Jurusan Pendidikan Fisika IKIP Negeri Singaraja*, hal. 12.
- Santyasa. (2006, Februari 23). Pembelajaran Inovatif: Model Pembelajaran Berbasis Proyek dan Orientasi NOS. *Seminar Jurusan Pendidikan Fisika IKIP NEGERI Singaraja*, hal. 12.
- Sudjana, Nana. (2004). *Dasar- Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Thomas, J.W. (1999). *Project Based Learning: A Handbook of Middle and high School Teacher*. New York: The Buck Institute for Education.
- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Trianto. (2011). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wati, Linda. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa MAN I Kebumen. *Jurnal Pendidikan Vol 3 No1*, 43.
- Widyantini. (2014). *Laporan Penelitian Pengembangan Model Pembelajaran Project Based Learning dalam Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: PPPTK.