

# PELATIHAN KREATIVITAS DALAM OPERASIONAL KELAS PROJECT BASE LEARNING DENGAN PENDEKATAN METODE PERANCANGAN PADA GURU SD YAYASAN PENDIDIKAN AL HUSNA JURANGMANGU

Oleh:

**Hady Soedarwanto**

*Desain Produk, Fakultas Desain dan Seni Kreatif*

*Universitas Mercu Buana*

[Hady.Soedarwanto@mercubuana.ac.id](mailto:Hady.Soedarwanto@mercubuana.ac.id)

## ABSTRAK

Sebagai sebuah institusi pendidikan, Universitas Mercu Buana harus mampu memberikan kontribusi pada lingkungan disekitarnya. Salah satu tanda keberhasilan sebuah kampus adalah turut keluarnya semburat atmosfer suasana akademik hingga lingkungan di sekitar kampus bahkan mungkin lebih jauh lagi. Di sekitar lokasi kampus terdapat beberapa lembaga pendidikan mulai dari PAUD hingga Sekolah Menengah Umum dan Sekolah Menengah Kejuruan. Dengan kondisi tersebut, Program Studi Desain Produk mencoba membuat jejaring dengan lembaga akademik tersebut agar akademik atmosfer yang terbangun makin kuat. Akademik atmosfer yang kuat di sekitar wilayah Kampus Universitas Mercu Buana Meruya akan membawa dampak positif kepada Universitas Mercu Buana dan masyarakat di sekitarnya. Dalam kegiatan pengabdian masyarakat kali ini, tim dari Program Studi Desain Produk telah menjadikan sekolah dasar Yayasan Pendidikan Al Husna Jurangmangu sebagai mitra dengan kegiatan berupa Pelatihan Kreativitas dalam Operasional Kelas Project Base Learning Pada Guru SD Yayasan Pendidikan Al Husna Jurangmangu. Pelatihan ini dilaksanakan untuk meningkatkan kemampuan guru dalam memahami dasar proyek desain, tentang kreatifitas dan pengembangan *project* untuk keperluan pembelajaran pada siswa di sekolah tersebut. Pelatihan akan dilakukan dengan melalui beberapa tahap, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Dalam tahap persiapan terdiri atas pembuatan proposal, menghubungi pihak mitra dan persiapan materi. Tahap pelaksanaan terdiri atas tahap pemberian materi teori dan simulasi studi kasus pada pengelolaan kelas dengan sistem *project base learning*. Kegiatan pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat ini akan ditutup dengan tahap evaluasi dan laporan kegiatan. Hasil dan luaran dari kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan masyarakat.

**Kata Kunci:** *Kreatifitas; Metode Pembelajaran; Project Base; Proses Pembelajaran.*

## ABSTRACT

*As an educational institution, Mercu Buana University must be able to contribute to the surrounding environment. One of the signs of the success of a campus is that it brings out a tinge of academic atmosphere to the environment around the campus, maybe even further away. Around the campus location there are several educational institutions ranging from PAUD to Public Middle Schools and Vocational High Schools. Under these conditions, the Product Design Study Program is trying to create a network with these academic institutions so that the academic atmosphere that is built is stronger. The strong academic atmosphere around the Mercu Buana Meruya University Campus area will have a positive impact on Mercu Buana University and the surrounding community. In this community service activity, the team from the Product Design Study Program has made the Al Husna Jurangmangu Education Foundation elementary school a*

partner with activities in the form of Creativity Training in Project Base Learning Class Operations for Al Husna Jurangmangu Education Foundation Elementary School Teachers. This community service is carried out to improve the ability of teachers to understand the basics of design projects, about creativity and development projects for learning purposes for students at the school. The training will be carried out through several stages, namely the preparation stage, the implementation stage, and the evaluation stage. The preparation stage consists of making proposals, contacting partners and preparation materials. The implementation stage consists of the stage of providing theoretical material and case study simulations in the management class with a project base learning system. This Community Service implementation activity will be closed with an evaluation stage and an activity report. The results and outcomes of Community Service activities are expected to improve community skills.

**Keywords:** Creativity; Learning Method; Project Base; Learning Process.

Copyright © 2023 Universitas Mercu Buana. All right reserved

Received: Juni 11<sup>th</sup>, 2023

Accepted: Juni 30<sup>th</sup>, 2023

---

## A. PENDAHULUAN

Yayasan Pendidikan Al Husna berawal dari Sekolah TK yang hingga saat ini memiliki hingga taraf SMP. Yayasan Pendidikan Al Husna berlokasi di Jalan Cendrawasih No.3 Komplek Pajak, Jurangmangu Timur, Kec. Pondok Aren, Kota Tangerang Selatan, Banten. Sekolah ini juga menerima siswa dengan kondisi khusus (anak berkebutuhan khusus) maksimal dua anak per kelasnya. Dengan kondisi yang ada saat ini, Yayasan Pendidikan Al Husna menggunakan bahan ajar yang dibuat sendiri oleh guru-guru nya untuk dapat memenuhi kebutuhan siwa-siswinya. Selain itu pembagian materi pada setiap sesi pembelajaran didesain dengan menggunakan sistem *project based learning*, yaitu dimana siswa diberikan sebuah project yang didalamnya ada berbagai kemampuan yang diajarkan meliputi pengembangan kognitif, afektif dan psikomotorik yang berisi pembahasan bidang studi. Dalam menjalankan kelas dengan sistem *project based learning* saat ini para guru masih menemukan hambatan dalam operasional kelasnya terutama yang berhubungan dengan pemahaman *project base learning* dan kreatifitas dalam mengembangkan model pembelajaran.

Pelaksanaan operasional kelas dengan pendekatan *project base learning* dimaksudkan untuk mengintegrasikan pembelajaran dalam satu persoalan besar, seperti yang dimaksud oleh kokotsaki, yaitu Pembelajaran Berbasis Proyek (PBL) adalah bentuk pengajaran aktif yang berpusat pada siswa yang ditandai dengan otonomi siswa, investigasi konstruktif, penetapan tujuan, kolaborasi, komunikasi, dan refleksi dalam praktik dunia nyata. Ini telah dieksplorasi dalam berbagai konteks dan fase berbeda dari sekolah, dari pendidikan dasar hingga pendidikan tinggi (Kokotsaki dan Menzies, 2016: 267). Pendekatan dalam menyelesaikan *project* pada dasarnya memiliki tahapan yang sama yaitu terdiri atas tahap mendefinisikan masalah, mengumpulkan data, melakukan analisis dan diakhiri

dengan desain (Dorst dan Cross, 2001: 11). Dalam mengelola kelas dengan sistem *project base learning* dapat dilakukan dengan pendekatan metode perancangan dimana proses perancangan menjadi kerangka berfikir yang bisa digunakan dalam mengembangkan materi. Dalam penelitian penulis terdahulu tentang proses kreatif ditemukan bahwa ketertarikan yang berbeda membuat area eksplorasi dalam menyelesaikan masalahpun menjadi berbeda, dimana ada yang sangat kuat menggunakan imajinasinya dan ada yang kuat pada area pemikiran analisisnya. (Soedarwanto, 2020: 324).

Dalam sebuah universitas ada tiga pilar utama dengan istilah Tri Dharma Perguruan Tinggi, dimana di dalamnya ada 3 kegiatan utama, yaitu kegiatan Pembelajaran, kegiatan penelitian dan kegiatan pengabdian masyarakat. Dari ketiga kegiatan tersebut, kegiatan Pengabdian Masyarakat dapat menjadi pilihan untuk turut peran serta dalam menyelesaikan permasalahan yang ada. Yayasan Pendidikan Al Husna terpilih menjadi mitra dengan beberapa pertimbangan, yaitu karena letaknya yang masih berada dalam jangkauan target market Universitas Mercu Buana dimana kegiatan Pengabdian Masyarakat ini juga bertujuan sebagai bentuk kegiatan soft marketing. Jarak Universitas Mercu Buana dan lokasi mitra berjarak 4,8 KM dimana masih masuk dalam lingkup target primer Universitas Mercu Buana.

### **1. Identifikasi Permasalahan Mitra**

Dalam melaksanakan kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat dengan judul, Pelatihan Kreativitas Dalam Operasional Kelas Project Base Learning Pada Guru Sd Yayasan Pendidikan Al Husna Jurangmangu akan dijumpai beberapa permasalahan yang dialami mitra. Dari kondisi tersebut tim PPM Desain Produk merumuskan beberapa masalah yang akan diselesaikan, sebagai berikut:

1. Bagaimana model dasar sistem pembelajaran dengan pendekatan *project based learning*?
2. Bagaimana mengembangkan cara-cara penyampaian materi dengan pendekatan *project based learning*?

### **2. Tujuan Kegiatan**

Kegiatan pengabdian pada masyarakat kali ini memiliki tujuan untuk:

1. Menerapkan pengetahuan sebagai salah satu cara untuk mengembangkan diri dari tim pelaksana serta sebagai cara untuk membantu pihak mitra untuk dapat menyelesaikan masalah dari peningkatan kreatifitas guru dalam mengelola kelas berdasarkan *project based learning*.
2. Membantu pihak mitra melalui transfer pengetahuan dan masukan mengenai hal yang dapat diterapkan pada peningkatan kemampuan guru.

### **3. Manfaat Kegiatan**

Kegiatan pengabdian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pihak yang terkait, antara lain:

1. Menyelesaikan permasalahan mitra tentang pengetahuan dan keterampilan kreatifitas sebagai salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan guru.
2. Mitra memperoleh pengetahuan dan keterampilan sebagai variasi kegiatan dari kegiatan rutin internal yayasan.

Sedangkan manfaat bagi tim dosen pelaksana kegiatan dan universitas adalah :

1. Tim dosen pelaksana dapat menerapkan ilmu pengetahuannya pada lingkungan di luar civitas akademika UMB.
2. Tim dosen pelaksana kegiatan dapat menemukan dinamika permasalahan yang sebenarnya di masyarakat sekaligus menambah pengetahuannya dengan cara mencerpap kondisi yang ada di lapangan.

## **B. METODE PELAKSANAAN**

Lokasi kegiatan Pengabdian Masyarakat ini berada di Yayasan Pendidikan Al Husna berlokasi di Jalan Cendrawasih No.3 Komplek Pajak, Jurangmanggu Timur, Kec. Pondok Aren, Kota Tangerang Selatan, Banten. Perihal yang menjadi pembahasan adalah tentang upaya meningkatkan pengetahuan dan kreatifitas guru lewat pelatihan. Khalayak sasaran untuk kegiatan ini adalah guru Sekolah Dasar di Yayasan Pendidikan Al Husna, Tangerang Selatan sebagai khalayak sasaran primer serta guru sebagai khalayak sasaran sekunder. Khalayak diperkirakan berjumlah 10 orang dengan pertimbangan protokol kesehatan dan jumlah dari tim Pengabdian pada Masyarakat.

Dalam mengatasi permasalahan yang terjadi pada masyarakat mitra sebagaimana yang telah diuraikan sebelumnya, maka dalam Program Kemitraan Masyarakat ini ditawarkan beberapa metoda pendekatan yang dapat membantu dalam menyelesaikan masalah yang ada yaitu dengan melakukan metode penyuluhan dan praktek. Tentu dalam keterbatasan ruang gerak dan interaksi ini sedapat mungkin tetap memfokuskan pada tujuan tercapainya transfer pengetahuan dan keterampilan dalam bidang penguasaan pemahaman terhadap kreatifitas dan proses sebuah *project*.

### **Teknik Pelaksanaan Kegiatan**

Kegiatan Pengabdian dibawah kerjasama dengan mitra ini membuat pelaksanaan dibagi menjadi dua kegiatan berdasarkan pelaksananya, yaitu yang pertama adalah pelaksana dari Yayasan Pendidikan Al Husna yaitu bertanggung jawab menyiapkan peserta dan tempat berlangsungnya kegiatan beserta guru-guru yang juga akan berperan sebagai bagian dari pelaksanaan kegiatan. Pelaksana kedua adalah Tim PPM dari Desain Produk FDSK yang bertanggung jawab menyiapkan materi dan pelaksanaan pelatihan. Dalam mewujudkan kegiatan ini, tim dosen P2M membagi kegiatan pelatihan ini menjadi

3 tahap yaitu tahap persiapan, tahap pelatihan dan tahap evaluasi. Berikut penjelasan metode pelaksanaannya:

Tabel 1: Kegiatan dan Metode Pelaksanaan

TAHAP	KEGIATAN	METODE
Persiapan	Koordinasi dengan mitra	Memberikan penjelasan kondisi mitra, permasalahan yang dihadapi mitra serta maksud dan tujuan dari kegiatan
	Penyusunan materi	Studi pustaka dan koordinasi tim
Pelaksanaan Kegiatan	Pemberian teori dan contoh tentang: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Teori tentang kreatifitas</li> <li>• Konsep dasar proses sebuah <i>project</i> (desain)</li> </ul>	1. Metode ceramah, metode ini dilakukan dalam memberikan materi teori 2. Metode tanya jawab juga digunakan untuk memberikan kesempatan bagi para peserta yang belum memahami
	Simulasi pengembangan konsep berfikir pada sebuah <i>project</i> (desain)	3. Metode demonstrasi pengembangan materi
	Pendampingan simulasi pengembangan materi kelas <i>project based learning</i>	4. Konsultasi pada guru
Penyusunan Laporan Kegiatan PKM	Tim menyusun materi pelatihan dan hasil pelatihan dalam bentuk buku	Penyusunan Laporan

(Sumber: Hady Soedarwanto, 2023)

Dalam keseluruhan kegiatan ini diharapkan peserta dapat berperan aktif sehingga akan ada instruktur yang mendampingi selama proses berlangsung.

### C. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 1. Hasil

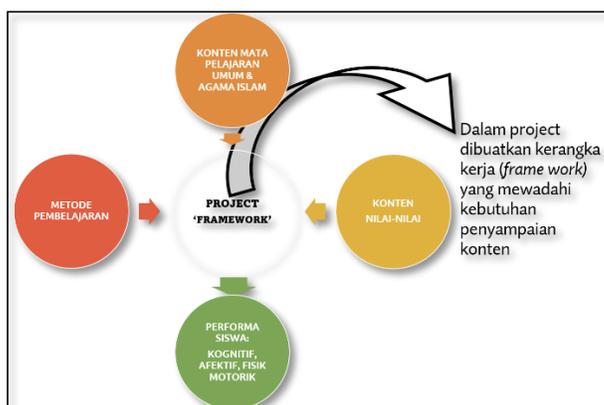
Pelaksanaan kegiatan Pengabdian Masyarakat dengan judul Pelatihan Kreativitas dalam Operasional *Kelas Project Base Learning* dengan Pendekatan Metode Perancangan Pada Guru SD Yayasan Pendidikan Al Husna Jurangmangu telah di laksanakan pada hari Jum'at tanggal 3 Maret 2023. Kegiatan ini diikuti oleh pimpinan dan Guru yang memiliki kelas dengan metode *project base learning*. Hasil dari pelaksanaan kegiatan tersebut akan dibahas berdasarkan runtutan kegiatan acara.

Acara dimulai dengan pembukaan berupa pidato yang disampaikan Kepala Sekolah yang berisi tentang kondisi Sekolah Al Husna yang telah mengadopsi dan menjalankan sistem pembelajaran *project base learning* pada setiap kelasnya dalam beberapa tahun terakhir. Ada permasalahan yang dihadapi baik dari guru, sekolah dan siswa dalam pelaksanaannya. Permasalahan non teknis berkenaan dengan guru sudah terlanjur mengenal sistem pembelajaran konvensional dan telah mempraktekkannya terlebih dahulu, sehingga ada kesulitan untuk merubah pola pikir dan pola kerja serta untuk mengembangkan sistem pembelajaran ini. Selain itu juga dibutuhkan perangkat pengajaran seperti materi pembelajaran,

materi bentuk tugas, cara belajar dan menyampaikan materi serta media atau alat bantu yang dapat mendukung sistem pembelajaran *project base learning*.

Setelah itu tim Pengabdian Masyarakat Program Studi Desain Produk UMB menyampaikan materi yang telah dipersiapkan dan diperuntukkan untuk menjawab permasalahan yang dialami mitra sebagai berikut:

1. Membahas tentang langkah strategis yang akan dipergunakan dalam upaya menjawab permasalahan mitra, dimana secara konten pembelajaran ada sejumlah unsur yang harus diakomodasi juga yaitu adanya mata pelajaran Agama Islam, adanya mata metode pembelajaran konvensional yang harus perlahan dirubah, ada nilai dan norma kehidupan yang harus diangkat dan juga memperhitungkan aspek kemampuan dan tumbuh kembang siswa yang memang masih anak-anak.



Gambar 1: Bagan penyelesaian masalah mitra

2. Membahas tentang kemampuan (*skill*) yang harus dimiliki seseorang dalam bekerja di era perkembangan teknologi. Hal ini perlu disampaikan karena berkaitan dengan output dari hasil pembelajaran siswa yang harus dibekali mulai dari pendidikan dasar. Melalui laman website worl Economic Forum disampaikan ada 10 kemampuan yang harus dimiliki sebagai berikut:

Tabel 2: Skill yang harus dimiliki

No	Skill	Kategori
1	<i>Analytical Thinking and Innovation</i>	<i>Problem Solving Ability</i>
2	<i>Active Learn and Learning Strategies</i>	<i>Self-Management Ability</i>
3	<i>Complex Problem Solving</i>	<i>Problem Solving Ability</i>
4	<i>Critical Thinking and Analysis</i>	<i>Problem Solving Ability</i>
5	<i>Creativity, Originality and Initiative</i>	<i>Problem Solving Ability</i>
6	<i>Leadership and Social Influence</i>	<i>Team Work Ability</i>

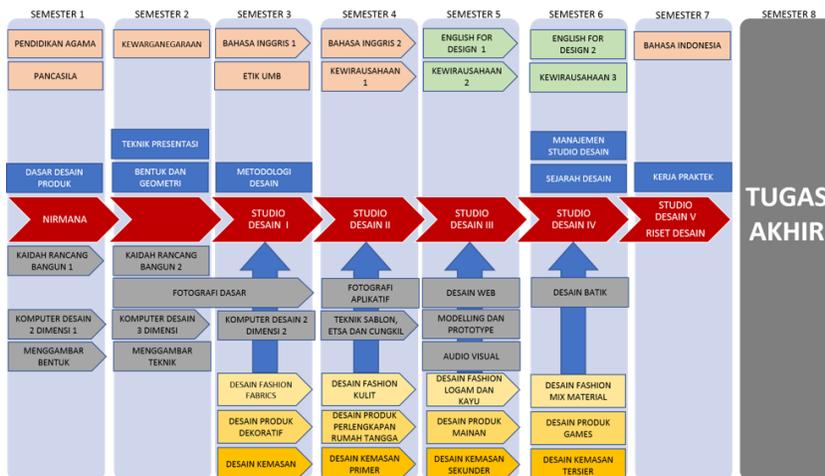
7	<i>Technology Use, Monitoring and Control</i>	<i>Technology Use and Development</i>
8	<i>Technology Design and Programing</i>	<i>Technology Use and Development</i>
9	<i>Reselience, Stress Tolerance and Flexibility</i>	<i>Self-Management Ability</i>
10	<i>Reasoning, Problem Solving and Ideation</i>	<i>Problem Solving Ability</i>

(Sumber: <https://www.weforum.org>, 2023)

3. Menyampaikan materi inti tentang hal yang bisa mendukung proses belajar-mengajar dengan menggunakan metode *project base learning*. Adapun yang disampaikan adalah sebagai berikut:
  - a) Materi tentang Bagan Kurikulum di Pendidikan Tinggi pada program studi Desain Produk
  - b) Materi tentang Model project desain sebagai gambaran umum dari proses sebuah project.
  - c) Sekilas materi tentang *Design Thinking*
  - d) Sekilas materi tentang *Critical Thinking*
  - e) Sekilas materi tentang *Creative Thinking*

## 2. Pembahasan

Dalam pelaksanaan kegiatan disampaikan materi tentang Bagan Kurikulum Program Studi Desain produk. Hal ini dimaksudkan untuk menyampaikan bagaimana keterkaitan mata kuliah inti yang merupakan mata kuliah studio yang berisi *project base learning* dengan mata kuliah lain yang berfungsi sebagai pendukung (*support*).



Gambar 2: Bagan hubungan mata kuliah inti dengan mata kuliah pendukung

Dari bagan tersebut dapat diamati bahwa mata kuliah pendukung yang ada pada sebelum dan bersamaan dengan mata kuliah inti menjadi konten yang dibahas pada mata kuliah inti berjalan. Pola ini dapat diterapkan pada rancangan kurikulum yaitu dengan mengintegrasikan tugas *project base learning* dengan mata pelajaran lainnya baik yang bersifat umum maupun mata kuliah dengan kekhususan Pendidikan Agama Islam. Sebelum masuk kedalam penyelesaian kelas dengan

pendekatan metode *project base learning*, institusi sekolah butuh untuk mendesain kurikulum sedemikian rupa agar bisa memaksimalkan manfaat yang bisa didapatkan.

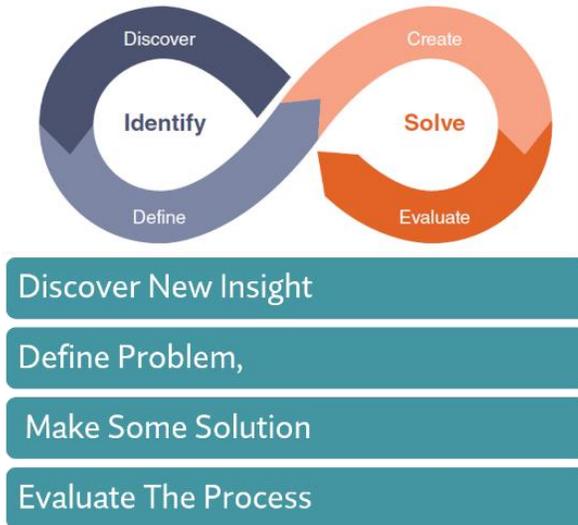
### 1. Pemahaman Tentang Project Desain

Dalam menjalankan program *project base learning* perlu memahami tentang proses desain yang identic dengan metode penyelesaian sebuah proyek. Dalam sebuah proyek, khususnya di bidang desain biasanya ada 2 cara dalam memulai sebuah proyek, yang pertama adalah proyek yang dimulai dari permintaan pemberi perintah dan yang satu lagi adalah berdasarkan proposal yang diajukan kepada pemberi tugas. Pemberi tugas yang dimaksud adalah pemilik proyek (*owner*) ataupun atasan (dalam sebuah perusahaan atau biro desain). Permintaan pemberi tugas dalam bentuk brief dapat diartikan sebagai permasalahan yang harus diselesaikan, dalam bidang pendidikan hal ini bisa dipahami sebagai soal tugas.

Setelah tugas atau *brief* diberikan maka selanjutnya proses desain akan berlangsung, dan selama proses desain akan dilakukan proses diskusi yang dimaksudkan untuk penyamaan persepsi, peningkatan pemahaman atajan brief dan mengembalikan proses pada jalur yang benar jika sekiranya ada kesalahan pemahaman terhadap *brief*. Dalam bidang proses pembelajaran harus ditekankan kepada siswa bahwa proses diskusi yang dilakukan bukan dalam bentuk sekedar melaksanakan perintah namun dalam bentuk perbaikan pemahaman materi dengan fokus kepada proses berfikir siswa. Proses yang terus berjalan akan menemukan garis akhirnya (*finish line*), dimana *finish line* yang dimaksud bukan berorientasi pada tercapainya kepuasan pemberi tugas, namun pada tercapainya pembelajaran yang bisa dikuasai siswa.

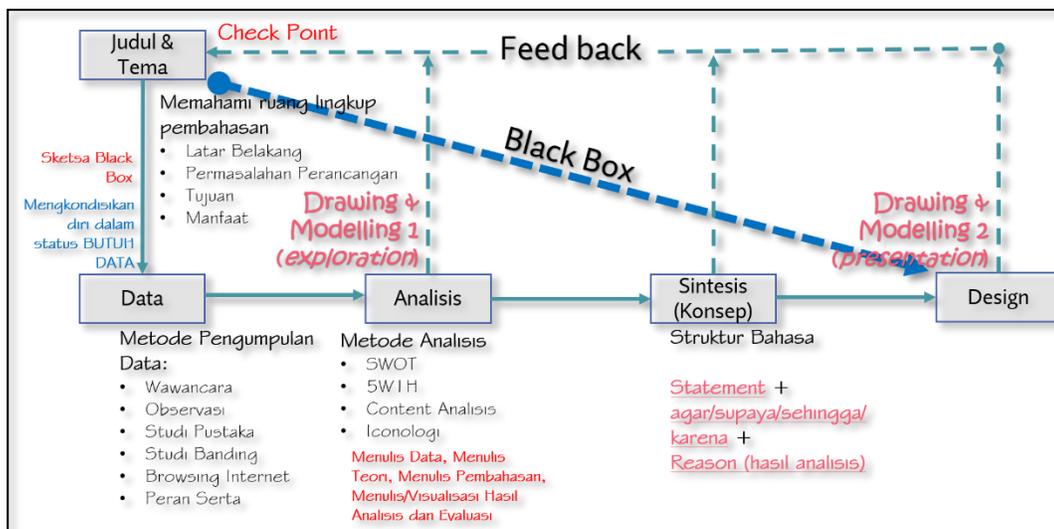
### 2. *Design Thinking*

*Design thinking* dapat dipahami sebagai proses menyelesaikan sebuah permasalahan (tidak harus dalam bentuk produk), dengan demikian yang perlu dilihat pertama kali adalah apa permasalahannya (*what the problem?...*). Hal ini akan membawa prorientasi pekerjaan ada pada pengembangan eksplorasi dalam menyelesaikan masalah, bukan hanya fokus pada hasil.



Gambar 3: Skema desain sebagai *problem solving* (sumber: Florea, 2015)

Setelah mengetahui permasalahan maka ada sebuah metode yang digunakan dalam rangka belajar mendesain yaitu metode glass box. Metode glass box adalah sebuah metode desain yang mengandalkan pada data (pengetahuan baru yang ditemukan dalam rangka menyelesaikan masalah). Jadi diibaratkan desainer berada pada sebuah ruang kaca yang dirinya bisa mengamati berbagai fenomena dan teori untuk kemudian digunakannya sebagai alat untuk menyelesaikan proses desain. Metode glass box divisualkan dalam bentuk diagram siklik yang memiliki fungsi evaluasi (feed back) yang terus berputar hingga tujuan desain serta misi pembelajaran tercapai. Berikut gambaran tentang proses desain dengan metode glass box:



Gambar 4. Skema proses desain dengan metode *glass box*

Dalam diagram terdapat garis metode *black box* yaitu metode desain yang mengandalkan imajinasi dan intuisi. Jadi dalam proses pembelajaran desain dapat mengandalkan dua potensi manusia yaitu potensi imajinatif dan potensi analitik.

### 3. *Critical Thinking*

Untuk dapat menghasilkan pemikiran yang optimal perlu diperkenalkan tentang pola pikir kritik (*critical thinking*). Berfikir kritis secara sederhana adalah cara menempatkan sudut pandang berbeda dari pada kecenderungan orang melihat permasalahan. Dalam bukunya Florea mengutip beberapa pendapat yang mengatakan bahwa berpikir kritis didasarkan pada pemutakhiran pengetahuan (JLSteele, 2011, 23), menganalisis perbedaan dan perbandingan, yaitu pembentukan persamaan dan perbedaan, mengamati dan mengidentifikasi hubungan sebab-akibat, penggalan ide dari contoh (induktif) mendukung ide dengan contoh dan evaluasi pada kebenaran nilai, utilitas, efek positif atau negatif (RVD Brink-Budgen, 2000, 129). Anak mencoba menemukan makna dalam peristiwa dan dunia di sekitarnya, dan orang dewasa bertugas menciptakan peluang untuk penelitian dan eksplorasi, memberikan dukungan emosional, keamanan, dan pengetahuan yang mendorong. Metode berpikir kritis, yang diterapkan pada kelompok, dapat mengembangkan hubungan antar anak, seperangkat sikap dan perilaku, keterampilan komunikasi, kemampuan memahami transfer informasi, interdisipliner dan transdisipliner. (Florea, 2015)

Tahapan pengembangan berpikir kritis yang ditentukan dengan baik (ERR), diberikan dengan urutan langkah-langkah sebagai berikut: Evokasi (E), Realisasi makna (R), Refleksi (R) (JLSteele, KS Meredith, Ch.Temple, 2000 Florica Chereja, 2004). Membangkitkan - membangun hubungan dengan pelajaran sebelumnya yang diajarkan dari perspektif topik baru "Apa yang akan diarahkan kepada anak-anak yang mengajukan pertanyaan dan tujuan pembelajaran?", "Bagaimana mereka bisa memeriksa pengetahuan sebelumnya?" - Pembangkitan diatur beban kerja dibentuk kelompok dan menugaskan tugas menggambar dial. Realisasi makna (Masuk akal) - menangkap minat untuk masalah baru yang akan dibahas: "Bagaimana konten dieksplorasi oleh anak-anak?", "Bagaimana mereka memahami monitor konten?" - Tahapan pemaknaan siswa membaca, mencari solusi berkomunikasi, berdebat, meminta saran untuk memecahkan beban kerja.

Refleksi - memperbaiki, meningkatkan pengetahuan: "Bagaimana anak-anak akan menggunakan makna pelajaran?", "Bagaimana mereka akan menerapkan pengetahuan yang diperoleh?", "Apa yang disarankan untuk mencari informasi tambahan, jawaban atas

pertanyaan di sana?” - Tahap refleksi siswa membandingkan hasil, mendiskusikan, menganalisis solusi dan menentukan solusi yang tepat, membuat penilaian dan penilaian aktivitas, kesimpulan pada "pelajaran yang dipelajari" dan akan berfungsi sebagai praktik yang baik untuk kegiatan selanjutnya. Pada tahap manajemen pembelajaran bagian pertama, siswa membuat tugas belajar berdasarkan pembangkitan/interpretasi pengetahuan baru berdasarkan pengetahuan sebelumnya. Aktivitas berupa pengumpulan data, brainstorming ISERRT (*Interactive System Efficiency Rating and Reading and Thinking*) - Penilaian Efisiensi Sistem Interaktif dan Membaca dan Berpikir. Pembelajaran interaktif, meringkas - berkomunikasi, mendengarkan (membaca) dan berpikir diarahkan ke tugas, lingkaran, *pencil in the center*, tim, permainan, pertanyaan belajar kolaboratif timbal balik (kelompok) membaca / meringkas. *Pencil in the center* sangat berguna untuk membangun pengetahuan di mana siswa berinteraksi satu sama lain untuk meninjau konten yang telah mereka pelajari sebelumnya. Dalam tim mereka, mereka bergiliran membaca beberapa pertanyaan dan menjawabnya secara lisan. Saat ini, saatnya untuk mendengarkan dan berbicara, jadi mereka meletakkan pensil mereka di tengah meja. Mereka tidak bisa menulis jawabannya di lembar kerja mereka. Setelah mereka selesai berbicara dan semua orang tahu apa yang harus mereka lakukan, saatnya memegang pensil dan mulai menulis. Sekarang saatnya menulis dan mereka tidak dapat berbicara dengan teman sekelasnya.

#### 4. *Creative Thinking*

Ada sebuah quotes yang diucapkan oleh Einstein yang berhubungan dengan kreatifitas, yaitu "See what everybody see, but think what every body doesn't think" yang berarti kreatifitas sangat erat dengan proses berfikir. Ini lah yang bisa menjadi dasar dari segala pembelajaran yaitu mengajak siswa untuk mulai berfikir dan percaya diri serta bangga dengan buah fikiran. Peran guru dan orang tua adalah mengajarkan dan menjaga pola-pola berfikirnya agar bermanfaat. Kreatif bukan keniscayaan akan *out put* tapi ada sebetulnya usaha pada tahap proses pembentukan terhadap perilaku dan pemikiran kreatif, "Do not wait for inspiration or you will wait for ever". Adapun yang perlu dibangkitkan dari anak adalah rasa ingin tahu (*curiosity*) sehingga menjadi penting untuk tidak memberikan jawaban dari pertanyaan dalam tugas, dan membiarkan siswa menemukannya sendiri. Proses kreatif adalah bermain-main antara dua kutub berfikir dan menciptakan lebih banyak kemungkinan, hal ini dapat menambah misteri dari jawaban an fokus kepada proses bukanlah hasil. Dalam proses ada kemampuan yang harus dikembangkan yaitu berpendapat (*arguing*), menjelaskan (*explaining*), pengambilan keputusan (*decision making*),

memiliki visi (*predicting the future*), mengembangkan pembahasan (*exploring issues*), menemukan jawaban (*finding answer*) dan menemukan pembenaran atas tidakannya (*justifying action*).

#### **D. KESIMPULAN**

Dari hasil penyampaian materi didapatkan hasil bahwa dalam melaksanakan metode *project base learning* dalam proses pembelajaran diperlukan persiapan mulai dari susunan kurikulum, meningkatkan kemampuan guru, mempersiapkan kelengkapan tugas serta penilaian, mempersiapkan media ajar dan mengukur potensi serta hambatan pada siswa. Dari kegiatan ini dihasilkan luaran berupa metode penyusunan materi yang mengintegrasikan mata pelajaran yaitu dengan cara:

1. Menyusun pokok bahasan dari setiap Mata Pelajaran.
2. Menyandingkannya dengan capaian pembelajaran (*learning outcome*) yang harus dicapai siswa dari setiap mata pelajaran tersebut.
3. Pokok bahasan yang bersifat prasyarat dari mata pelajaran diletakkan pada mata pelajaran 1 dan pokok bahasan yang tidak bersifat prasyarat bisa diletakkan pada mata kuliah berikutnya.
4. Pilih pokok bahasan dari setiap mata kuliah untuk dapat dijadikan dalam satu *project*. *Project* bisa dibuat satu buah atau lebih, tergantung dari analisis capaian setiap mata pelajaran.
5. Buat *project* dengan tema tertentu yang sebaiknya dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa.

#### **E. DAFTAR PUSTAKA**

- Dorst, K., & Cross, N. (2001). Creativity in the design process: co-evolution of problem–solution. *Design studies*, 22(5), 425-437.
- Florea, N. M., & Hurjui, E. (2015). Critical thinking in elementary school children. *Procedia-Social and behavioral sciences*, 180, 565-572.
- Kokotsaki, D., Menzies, V., & Wiggins, A. (2016). Project-based learning: A review of the literature. *Improving schools*, 19(3), 267-277.
- Soedarwanto, h. (2020). Tinjauan Proses Kreatif Mahasiswa Desain Produk pada Proses Desain Tugas Akhir (Studi Kasus: Tugas Akhir Desain Produk Mainan). *Narada* 7(3), 307-326.
- www. <https://www.weforum.org>,