

Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* terhadap Kreativitas Siswa dengan Menggunakan Bahan Alam pada Kelas 1 SD Negeri Plaosan 1

Ardian Retno Anggraeni¹, Andri Anugrahana², Patrisia Betris Yan Ariyanti³

^{1,2,3} Pendidikan Profesi Guru, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sanata Dharma

Email: ardianretnoanggraeni@gmail.com¹, andrianugrahana@usd.ac.id², betris.yan@gmail.com³

Abstrak

Pembelajaran berbasis alam adalah salah satu strategi yang dapat dipilih untuk mengembangkan prinsip bermain sambil belajar dan menjadikan anak sebagai pusat dalam pembelajaran. Tujuan dari penulisan ini adalah untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap kreativitas siswa dengan menggunakan bahan alam pada kelas 1 SD Negeri Plaosan 1. Penulisan ini menggunakan metode penulisan kualitatif deskriptif. Hasil dari penulisan ini yaitu dengan melakukan penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* dalam peningkatan kreativitas siswa dengan menggunakan bahan alam merupakan salah satu pendidikan alternatif yang terinspirasi oleh alam serta menjadikan alam sebagai sumber belajar. Sejumlah sumber di internet menyebutkan bahwa sekolah alam lahir dengan harapan dapat mengembalikan nilai –nilai esensial manusia dalam menyatu dengan alam.

Kata kunci : *Project Based Learning*, Kreativitas, Bahan Alam

Abstract

Nature-based learning is a strategy that can be chosen to develop the principle of playing while learning and making children the center of learning. The purpose of this writing is to find out the application of the Project Based Learning learning model in increasing student creativity by using natural materials in grade 1 SD Plaosan 1. This writing uses a descriptive qualitative writing method. The result of this writing is by implementing the Project Based Learning learning model in increasing student creativity by using natural materials, which is an alternative education that is inspired by nature and makes nature a source of learning. A number of sources on the internet state that natural schools were born with the hope of being able to restore essential human values in uniting with nature.

Keywords: Project Based Learning, Creativity, Natural Materials

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses pembelajaran berupa kegiatan belajar mengajar, dimana terjadinya interaksi antara siswa dan guru. Dalam bidang pendidikan guru berperan sebagai tenaga pendidik yang membimbing siswa untuk mampu mengembangkan ilmu pengetahuan dan dapat merubah kondisi siswa dari yang tidak tahu menjadi tahu (Sari, 2017:23). Pendidikan dipandang sebagai salah satu faktor utama yang menentukan pertumbuhan ekonomi, yaitu melalui peningkatan produktivitas tenaga kerja terdidik, dan juga pendidikan dipandang mempunyai peranan penting dalam menjamin perkembangan dan kelangsungan bangsa (Sari, 2016:161) Kualitas pendidikan dapat diketahui dari dua hal, yaitu kualitas proses dan produk. Pendidikan dikatakan berkualitas apabila terjadi

penyelenggaraan pembelajaran yang efektif dan efisien dengan melibatkan semua komponen-komponen pendidikan, seperti mencakup tujuan pengajaran, guru dan peserta didik, bahan pelajaran, strategi atau metode belajar mengajar, alat dan sumber pelajaran serta evaluasi (Sari, 2017:27). Keberhasilan penyelenggaraan pendidikan dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor salah satunya adalah kesiapan guru dalam mempersiapkan peserta didik melalui proses pembelajaran.

Pada hakekatnya penyampaian materi pembelajaran atau proses belajar mengajar merupakan proses komunikasi yaitu proses penyampaian pesan atau pikiran dari seseorang kepada orang lain, penggunaan metode yang tepat akan menjadikan siswa secara efektif mampu menerima pesan yang disampaikan (Sari, 2018:16). Berdasarkan Undang-Undang No.20 Tahun 2003 jelaslah bahwa tugas seorang guru tidak hanya menyampaikan ilmu saja tetapi masih banyak yang harus dilakukan guru yaitu mendidik siswa agar menjadi manusia yang utuh, dengan demikian dapat dikatakan bahwa tugas guru lebih berat. Seorang guru dituntut penguasaan berbagai kemampuan sebagai guru yang profesional dalam bidangnya (Sari, 2016:161). Kemampuan yang dimaksud dimulai dari cara mengajar, penguasaan materi, pemilihan berbagai metode mengajar, kemampuan membuat perangkat/ media mengajar, sikap, tauladan dan lain sebagainya.

Seorang guru hendaknya memahami perannya agar dalam menyampaikan materi dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Menurut Rusman (2012:22), dalam memahami perannya guru hendaknya memiliki 4 kompetensi dasar pendidik meliputi, 1) Kompetensi Pedagogik, adalah kemampuan mengelola pembelajaran peserta didik yang meliputi pemahaman terhadap peserta didik, perancangan dan pelaksanaan pembelajaran. 2) Kompetensi Personal, adalah kemampuan kepribadian yang mantap, stabil, dewasa, arif, dan berwibawa, menjadi teladan bagi peserta didik, dan berakhlak mulia. 3) Kompetensi Profesional, adalah kemampuan penguasaan materi pembelajaran secara luas dan mendalam yang memungkinkan membimbing peserta didik memenuhi standar kompetensi. 4) Kompetensi Sosial, adalah kemampuan guru sebagai bagian dari masyarakat untuk berkomunikasi dan bergaul secara efektif dengan peserta didik, sesama pendidik, wali murid, dan masyarakat sekitar.

Kegiatan belajar merupakan suatu proses yang harus ada dan terjadi pada setiap orang sepanjang hidupnya (long life education). Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara pendidik dan peserta didik atau seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan saja dan di mana saja, salah satu indikator bahwa seseorang itu telah belajar adalah adanya suatu perubahan tingkah laku pada orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, atau sikapnya. Adapun pengalaman dalam proses belajar adalah bentuk interaksi antara individu dengan lingkungan.

Pembelajaran yang cenderung masih menggunakan sistem konvensional, kental dengan suasana instruksional dianggap kurang sesuai dengan dinamika perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin hari semakin pesat. Sistem pembelajaran konvensional kurang fleksibel dalam mengakomodasi perkembangan materi kompetensi karena guru harus intensif menyesuaikan materi pelajaran dengan perkembangan teknologi terbaru. (Baharun, 2015:7).

Tidak tercapainya Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dalam pembelajaran adalah faktor dari sistem pembelajaran yang masih konvensional. Anak mengantuk atau mengobrol di kelas ketika pembelajaran berlangsung, rasa ingin tahu anak belum terbangun, kurang konsentrasinya anak terhadap penjelasan yang disampaikan oleh guru, anak tidak berani berargumentasi atau bersifat pasif di kelas, dan juga ketertarikan anak dalam mengikuti pelajaran agama. (Baharun, 2016: 5-6) Akibatnya motivasi belajar siswa kurang, padahal motivasi belajar pada anak usia sekolah dasar merupakan hal sangat penting karena awal pertumbuhan pola pikir anak adalah pada usia tersebut.

Paradigma dalam konsep pembelajaran haruslah kegiatan pembelajaran terjadi transfer ilmu dua arah karena bukan hanya guru saja yang terlibat didalamnya, antra guru dengan siswa harus berkerja sama untuk mencapai keberhasilan dalam proses

pembelajaran. Oleh karena itu, pembelajaran harus didesain sedemikian rupa agar kegiatan pembelajaran dapat memacu belajar anak menjadi lebih aktif dan berpusat pada anak (*student centered*), maka diperlukan metode, strategi, sumber belajar, model dan yang tidak kalah penting adalah media pembelajaran.

Apalagi anak usia sekolah dasar yang akan lebih senang jika setiap pembelajaran menarik dan anak mendapatkan pengalaman baru didalamnya. Model pembelajaran tidak hanya menjadikan belajar lebih aktif, akan tetapi juga akan menambah kegairahan sekaligus menghargai perbedaan individu dan beragamnya kecerdasan anak. Salah satu model pembelajaran yang perlu diperhatikan oleh pendidik adalah model pembelajaran langsung dan memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai media pembelajaran sehingga didalamnya memberikan pengalaman langsung dan kebermaknaan bagi anak khususnya anak usia sekolah dasar sehingga kegiatan pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien sekaligus menyenangkan.

Oleh karena itu, guru harus mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif, dan menyenangkan bagi siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan semestinya. Menyikapi kenyataan tersebut, guru dituntut untuk melakukan pembenahan dan praktik pembelajaran di kelas, salah satunya dengan melakukan "Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* Terhadap Kreativitas Siswa Dengan Menggunakan Bahan Alam Pada Kelas 1 SD Negeri Plaosan 1".

Project Based Learning (PJBL)

Project Based Learning merupakan pendekatan pembelajaran yang memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk merencanakan aktivitas belajar, melaksanakan proyek secara kolaboratif, dan pada akhirnya menghasilkan produk kerja yang dapat dipresentasikan kepada orang lain (Wayan, 2017:69). Model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) merupakan pembelajaran inovatif yang berpusat pada peserta didik (*student centered*) dan menetapkan guru sebagai motivator dan fasilitator, dimana peserta didik diberi peluang bekerja secara otonom mengkonstruksi belajarnya (Trianto, 2014:42). Model *Project Based Learning* (PJBL) merupakan suatu model pembelajaran yang melibatkan suatu proyek dalam proses pembelajaran.

Karakteristik model pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) Model pembelajaran merupakan komponen penting dalam kegiatan belajar, dalam hal ini tidak semua karakteristik dari model pembelajaran tersebut cocok dengan karakteristik yang dimiliki peserta didik. Terdapat masalah yang pemecahannya tidak ditentukan sebelumnya. Peserta didik sebagai perancang proses untuk mencapai hasil. Peserta didik bertanggung jawab untuk mendapatkan dan mengelola informasi yang dikumpulkan, melakukan evaluasi secara kontinue. Peserta didik secara teratur melihat kembali apa yang mereka kerjakan. Hasil akhir berupa produk dan dievaluasi kualitasnya.

Kelebihan *Model Project Based Learning* antara lain:

1. Meningkatkan motivasi, dimana siswa tekun dan berusaha keras dalam mencapai proyek dan merasa bahwa belajar dalam proyek lebih menyenangkan dari pada komponen kurikulum lain.
2. Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, dari berbagai sumber yang mendeskripsikan lingkungan belajar berbasis proyek membuat siswa menjadi lebih aktif dan berhasil memecahkan problem kompleks.
3. Meningkatkan kolaborasi, pentingnya kerja kelompok dalam proyek memerlukan peserta didik untuk mengembangkan dan mempraktikkan keterampilan komunikasi.
4. Meningkatkan keterampilan mengelola sumber, bila diimplementasikan secara baik maka peserta didik akan belajar dan praktik dalam mengorganisasi proyek, membuat alokasi waktu dan sumber-sumber lain seperti perlengkapan untuk menyelesaikan tugas (Rosmalisa, 2022: 221).

Adapun kelemahan Model *Project Based Learning* sebagai berikut:

1. Membutuhkan banyak waktu untuk menyelesaikan masalah dan menghasilkan produk.
2. Membutuhkan biaya yang cukup.
3. Membutuhkan guru yang terampil dan mau belajar.

4. Membutuhkan fasilitas, peralatan, dan bahan yang memadai (Sunismi, 2022:136).

Kreativitas Belajar Siswa

Kreativitas belajar adalah kemampuan untuk menemukan cara-cara baru bagi pemecahan masalah dengan mengolaborasikan gagasan-gagasan dengan mempergunakan daya khayal, fantasi tau imajinasi serta mampu menguji kebenaran akan gagasan tersebut. Kreativitas belajar adalah kemampuan untuk menemukan cara-cara bagi pemecahan masalah yang dihadapi siswa dalam situasi belajar yang didasarkan pada tingkah laku siswa guna menghadapi perubahan- perubahan yang tidak dapat dihindari dalam perkembangan proses belajar siswa (Mawardi, 2017:59).

Adapun indikator kreativitas belajar adalah:

1. Memiliki rasa ingin tahu yang besar.
2. Memberikan banyak gagasan dan usulan dalam suatu permasalahan.
3. Mampu menyatakan pendapat secara spontan dan tidak malu-malu.
4. Sering mengajukan pertanyaan yang berbobot.
5. Mempunyai daya imajinasi yang tinggi dan kuat.
6. Mampu mengajukan pemikiran, gagasan pemecahan masalah yang berbeda dari orang lain.
7. Mempunyai pendapat sendiri dan tempat mengungkapkannya dan tidak mudah terpengaruh oleh orang lain.
8. Senang mencoba hal-hal baru.
9. Mampu mengembangkan dan merinci suatu ide atau gagasan.
10. Dapat bekerja sendiri (Khairiah, 2022:288).

METODE

Penulisan ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif yang mana metode penelitian deskriptif kualitatif merupakan sebuah metode penelitian yang memanfaatkan data kualitatif dan dijabarkan sejara deskriptif. Jenis penelitian deskriptif kualitatif kerap digunakan untuk menganalisis kejadian, fenomena, atau keadaan secara sosial. Deskriptif kualitatif adalah suatu metode penelitian yang bergerak pada pendekatan kualitatif sederhana dengan alur induktif. Alur induktif ini maksudnya penelitian deskriptif kualitatif diawali dengan proses atau peristiwa penjelas yang akhirnya dapat ditarik suatu generalisasi yang merupakan sebuah kesimpulan dari proses atau peristiwa tersebut (Yuliani, 2018:87). Jenis penelitian deskriptif kualitatif menampilkan hasil apa adanya tanpa proses manipulasi atau perlakuan lain.

HASIL

Pelaksanaan penerapan model: tahapan pelaksanaan PJBL terhadap kreativitas

Model pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) di kelas 1 SD Plaosan 1 yaitu dengan menyiapkan alat dan bahan antara lain; biji-bijian, lem, gunting dan kertas (bergambar) dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Penentuan Pertanyaan Mendasar (*Start With the Essential Question*) Pembelajaran dimulai dengan pertanyaan esensial, yaitu pertanyaan yang dapat memberi penugasan peserta didik dalam melakukan suatu aktivitas. Mengambil topik yang sesuai dengan realitas dunia nyata dan dimulai dengan sebuah investigasi mendalam dan topik yang diangkat relevan untuk para peserta didik. Proses ini yaitu dengan menentukan topik *Project Based Learning* (PJBL) yaitu keterampilan menempelkan biji-bijian diatas desain gambar di kertas.
2. Mendesain Perencanaan Proyek (*Design a Plan for the Project*) Perencanaan dilakukan secara kolaboratif antara pengajar dan peserta didik. Peserta didik diharapkan akan merasa “memiliki” atas proyek tersebut. Perencanaan berisi tentang aturan main, pemilihan aktivitas yang dapat mendukung penyelesaian proyek. Dalam hal ini penting dilakukan guna menentukan alat dan bahan yang akan digunakan seperti biji-bijian, lem, gunting dan kertas (bergambar).

3. Menyusun Jadwal (*Create a Schedule*) Pengajar dan peserta didik secara kolaboratif menyusun jadwal aktivitas dalam menyelesaikan proyek. Aktivitas pada tahap ini antara lain: (1) membuat timeline untuk menyelesaikan proyek, (2) membuat deadline penyelesaian proyek, (3) membawa peserta didik agar merencanakan cara yang baru, (4) membimbing peserta didik ketika mereka membuat cara yang tidak berhubungan dengan proyek, dan (5) meminta peserta didik untuk membuat penjelasan (alasan) tentang pemilihan suatu cara. Menentukan jadwal tentu saja menjadi hal yang penting dalam *Project Based Learning* (PJBL) dengan adanya jadwal maka dapat memberikan sikap disiplin waktu pada peserta didik.
4. Memonitor peserta didik dan kemajuan proyek (*Monitor the Students and the Progress of the Project*) Pengajar bertanggungjawab untuk melakukan monitor terhadap aktivitas peserta didik selama menyelesaikan proyek. Proses monitoring dapat dilakukan dengan menggunakan rubrik untuk merekam keseluruhan aktivitas penting. Selama peserta didik melakukan pembelajaran yaitu keterampilan menempelkan biji-bijian diatas desain gambar di kertas, pendidik harus memonitoring peserta didik dengan memberikan arahan mengenai pembelajaran.
5. Menguji Hasil (*Assess the Outcome*) Penilaian dilakukan untuk membantu pengajar dalam mengukur ketercapaian standar, memberi umpan balik tentang tingkat pemahaman yang sudah dicapai peserta didik, membantu pengajar dalam menyusun strategi pembelajaran berikutnya. Setelah peserta didik melakukan pembelajaran yang menempelkan biji-bijian diatas desain gambar di kertas, setelah itu pendidik memberikan penilaian terhadap hasil belajar.
6. Mengevaluasi Pengalaman (*Evaluate the Experience*) Pada akhir proses pembelajaran, pengajar dan peserta didik melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah dijalankan. Proses refleksi dilakukan baik secara individu maupun kelompok. Pada tahap ini peserta didik diminta untuk mengungkapkan perasaan dan pengalamannya selama menyelesaikan proyek. Pengajar dan peserta didik mengembangkan diskusi dalam rangka memperbaiki kinerja selama proses pembelajaran, sehingga pada akhirnya ditemukan suatu temuan baru (*new inquiry*) untuk menjawab permasalahan yang diajukan pada tahap pertama pembelajaran. Tahap evaluasi pembelajaran cukup penting karena dengan tahap ini dapat memberikan arahan dan pemahaman kepada peserta didik terhadap pembelajaran menempelkan biji-bijian diatas desain gambar di kertas.

Hasil penerapan model

Anak pada usia ini mempunyai potensi sedemikian besar untuk mengoptimalkan segala aspek perkembangan termasuk perkembangan fisik-motorik artinya perkembangan keterampilan motorik sebagai perkembangan unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh. Perkembangan motorik merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam perkembangan individu secara keseluruhan. Menurut Hurlock (1978:150) perkembangan motoric adalah perkembangan yang mengendalikan gerak jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf dan otot yang terkoordinasi. Pengendalian berasal dari perkembangan refleksi dan kegiatan masa yang ada pada waktu lahir dalam diri anak.

Perkembangan motorik ada dua bentuk yaitu motorik kasar dan motorik halus. Keterampilan motorik kasar menurut Dictionary of Psychologi yang disusun oleh Arthur S. Reber (dalam Dewi, 2005:2) diartikan sebagai gerakan yang terjadi karena adanya koordinasi otot-otot besar. Seperti berjalan, melompat, berlari, melempar, dan menaiki. Sedangkan keterampilan motorik halus adalah gerakan yang dilakukan dengan menggunakan otot halus. Seperti menggambar, menggunting, menempel, dan melipat kertas. Senada dengan pendapat diatas, Saputra dan Rudyanto (2005:118) berpendapat bahwa motorik halus adalah kemampuan anak beraktivitas dengan menggunakan otot-otot halus (kecil) seperti menulis, meremas, menggenggam, menggambar, menyusun dan lain sebagainya. Motorik halus pada anak perlu dikembangkan karena motorik halus sangat diperlukan anak agar mereka dapat tumbuh dan berkembang secara optimal.

Adanya pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) di kelas 1 SD Plaosan 1 dengan melakukan keterampilan menempelkan biji-bijian diatas desain gambar di kertas. Diperoleh bahwa siswa siswi tentu memiliki antusias dalam pembelajaran ini karena mereka memiliki ketertarikan pada pembelajaran langsung dengan alam. Sehingga kemampuan motorik pada anak dapat terasah dengan baik. Siswa siswi di kelas 1 SD Plaosan 1 ini dapat memahami bahan alam dalam berkarya serta membuat karya dari bahan alam.

PEMBAHASAN

Kemajuan bangsa Indonesia di masa depan tergantung generasi muda saat ini. Untuk menciptakan generasi yang unggul, anak-anak muda perlu dibekali pendidikan karakter yang baik. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) terus bekerja keras demi mewujudkan visi dan misi Presiden RI, yaitu Indonesia maju yang berdaulat, mandiri, dan berkepribadian melalui terciptanya Profil Pelajar Pancasila.

Salah satu upaya melahirkan Profil Pelajar Pancasila di satuan pendidikan adalah dengan mengimplementasikan pembelajaran berbasis *Project Based Learning* (PBL). Bahkan Mendikbud Nadiem Makarim menegaskan, sistem pembelajaran berbasis proyek atau *Project Based Learning* mesti digalakkan. Hal ini agar kolaborasi antar pelajar terus terbangun melalui proyek pembelajaran tersebut. Selain itu, Mendikbud juga menyampaikan, kemampuan berkolaborasi di dunia pendidikan semakin dibutuhkan di era saat ini. Karenanya, kolaborasi dan membangun kreativitas menjadi esensi dari kebijakan merdeka belajar.

Dalam rangka sosialisasi pentingnya *Project Based Learning*, Direktorat Sekolah Dasar menggelar diskusi bersama perwakilan peserta didik sekolah dasar dari beberapa daerah di Indonesia. Diskusi itu dikemas dalam program Ngobrol Pintar Bareng Sahabat SD dengan tema Bermain Sambil Belajar *Project Based Learning*. Diskusi ini ditayangkan di kanal Youtube Direktorat Sekolah Dasar. *Project Based Learning* memiliki fungsi untuk mengasah kemampuan siswa seperti pesannya Mas Menteri. Bahwa melatih skill dan critical-thinking peserta didik untuk mewujudkan Profil Pelajar Pancasila salah satunya dengan mengimplementasikan *Project Based Learning* dalam pembelajaran. Adapun Profil Pelajar Pancasila terdiri enam indikator, yaitu beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, berkebinekaan global, gotong royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif.

Project ini merupakan salah satu mata pelajaran sains. Dimana dapat mempelajari dalam satu hal dari praktek ini, yaitu setiap hal ada plus minusnya ada hal yang baik dan hal yang tidak baik. Sehingga harus memilah mana yang baik dan mana yang tidak baik. Dan siswa dapat melakukan yang baik, bukan melakukan yang tidak baik.

Pembelajaran Berbasis *Project Based Learning* atau PBL ini merupakan metode pembelajaran yang menggunakan proyek atau kegiatan sebagai media. Peserta didik melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis, dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar. *Project Based Learning* merupakan model pembelajaran yang berpusat pada siswa untuk melakukan suatu investigasi yang mendalam terhadap suatu topik. Siswa secara konstruktif melakukan pendalaman pembelajaran dengan pendekatan berbasis riset terhadap permasalahan dan pertanyaan yang berbobot, nyata, dan relevan. PBL sudah menjadi lumrah diimplementasikan di sekolah di era penuh persaingan karena perkembangan teknologi.

Pembelajaran berbasis alam adalah salah satu strategi yang dapat dipilih untuk mengembangkan prinsip bermain sambil belajar dan menjadikan anak sebagai pusat dalam pembelajaran. Secara substansi pembelajaran berbasis alam merupakan sistem pembelajaran yang menawarkan bagaimana mengajak anak untuk lebih akrab dengan alam, sekaligus menjadikannya semangat untuk melakukan kegiatan belajar mengajar (Anshori, 2008:2). Model pembelajaran ini relevan digunakan pada siswa kelas 1 Sekolah Dasar Negeri Plaosan 1, yang mana pembelajaran berbasis alam adalah pandangan bahwa kegiatan pembelajaran dapat membantu anak mengembangkan berbagai potensi perkembangan yang dipergunakan untuk beradaptasi secara kreatif dengan lingkungan

alam. Kegiatan pembelajaran menggunakan lingkungan alam dengan variasi untuk memenuhi kebutuhan perkembangan anak usia dini. Pembelajaran berbasis alam akan membantu menumbuhkan *otoaktivitas* dan *autoactivity* (aktivitas yang tumbuh dari dalam diri) anak sehingga dimungkinkan terjadi proses *active learning* (belajar secara aktif).

Lingkungan alam akan memberikan sejumlah pengalaman belajar langsung (*real learning*) dan atau pembelajaran secara nyata (*real instructions*). Konsep pembelajaran berbasis alam akan memberikan suasana atau kesempatan pada anak untuk mengembangkan kepekaan, kepedulian atau sensitivitas terhadap berbagai kondisi lingkungan alam. Pembelajaran berbasis alam akan membantu anak memperoleh proses dan hasil belajar yang bermakna (*meaningfull learning*) serta pembelajaran yang fungsional praktis (*practical and functional intruction*). Melalui pembelajaran berbasis alam, anak dapat menemukan, memahami dan menerapkan secara langsung proses belajar pada berbagai aspek dalam kehidupan secara nyata. Dengan demikian, anak dapat memaknai bahwa belajar tentang berbagai hal akan memiliki makna dalam kehidupan kini maupun di masa yang akan datang.

SIMPULAN

Berdasarkan uraian pendahuluan dan pembahasan yang telah dipaparkan oleh penulis maka penulis menyimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* dalam peningkatan kreativitas siswa dengan menggunakan bahan alam merupakan salah satu pendidikan alternatif yang terinspirasi oleh alam serta menjadikan alam sebagai sumber belajar. Sejumlah sumber di internet menyebutkan bahwa sekolah alam lahir dengan harapan dapat mengembalikan nilai –nilai esensial manusia dalam menyatu dengan alam. Pada dasarnya, sekolah alam juga mendasarkan kurikulumnya pada kurikulum umum yang ada di sekolah formal maupun sekolah swasta lainnya. Secara global, kurikulum tersebut mencakup penciptaan akhlak yang baik, penguasaan ilmu pengetahuan, dan penciptaan pemahaman kepemimpinan yang memadai.

Pembelajaran berbasis alam adalah salah satu strategi yang dapat dipilih untuk mengembangkan prinsip bermain sambil belajar dan menjadikan anak sebagai pusat dalam pembelajaran. Secara substansi pembelajaran berbasis alam merupakan sistem pembelajaran yang menawarkan bagaimana mengajak anak untuk lebih akrab dengan alam, sekaligus menjadikannya semangat untuk melakukan kegiatan belajar mengajar. Selain itu, dengan melalui pembelajaran berbasis proyek ini menjadikan siswa bertambah kreatif dalam mengaplikasikan biji-bijian ke dalam proyek yang dibuatnya. Siswa juga kreatif dalam mengelompokkan biji-bijian yang sejenis untuk menghias proyek nya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ayu, R., Syahlana, A., Pendidikan, F. I., Surabaya, U. N., Pendidikan, F. I., Surabaya, U. N., & Halus, K. M. (n.d.). PENGARUH KEGIATAN KOLASE DENGAN MEDIA BIJI-BIJIAN TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK KELOMPOK B TK BAP KARANG DALAM. 1–5.
- Baharun, Hasan. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Lingkungan Melalui Model Assure. *Jurnal Cendekia* Vol.14 No.2.
- Khairiah, dkk. 2022. *Prosding Seminar Nasional: Pengembangan Metodologi Penelitian Untuk Riset di PGMI dan PIAUD*. Tapanuli: Samudra Buru.
- Mawardi, dkk. *Hubungan Potensi Akal dengan Kreativitas Belajar Siswa Bidang Studi Pendidikan Agama Islam di SMK Kanada Sakura Indonesia (KANSAI) Pekanbaru*. Vol. 2, No. 1, Juni 2017. [ISSN 2527-9610]: 51-72.
- Rati Wayan. *Model Pembelajaran Berbasis Proyek, Kreativitas, dan Hasil Belajar Mahasiswa*. *Jurnal Pendidikan Indonesia*. Vol. 6, No. 1, April 2017. [E-ISSN: 2541-7207]: 60-71.
- Rochanah. (2018). Lingkungan Alam Sebagai Media Kekuasaan Allah Pada Anak Usia. *Elementary*, 6(1), 101–119. hana@stainkudus.ac.id.

- Rosmalisa, Mia. *Kelebihan dan Kekurangan Project-based Learning untuk Penguatan Profil Pelajar Pancasila Kurikulum Merdeka*. Vol. 12, No 2. 2022. [p- ISSN 1829-6750 & e-ISSN 2798-1363]: 213-226.
- Sari, R. T. (2016). Analisis Perencanaan Pembelajaran IPA pada Materi Ekosistem Kelas XII SMK Negeri 4 Padang. *Varia Pendidikan Kajian Penelitian Pendidikan*. Vol 28, No 2 Desember 2016. ISSN 0852-0976 :160-168.
- Sari, R. T. (2017). Uji Validitas Modul Pembelajaran Biologi Pada Materi Sistem Reproduksi Manusia Melalui Pendekatan Konstruktivisme Untuk Kelas IX SMP. *Scientiae Educatia: Jurnal Pendidikan Sains*, 6(1), 22-26.
- Sari, R. T., & Angreni, S. (2018). Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) Upaya Peningkatan Kreativitas Mahasiswa. *Jurnal VARIDIKA*, 30(1), 79–83. <https://doi.org/10.23917/varidika.v30i1.6548>.
- Septiani, N. (2016). Penyelenggaraan pembelajaran berbasis alam guna mengembangkan karakter kepemimpinan.
- Sunismi, dkk. 2022. *Pembelajaran Berbasis Proyek*. Malang: CV Literasi Nusantara Pribadi.
- Tirtiana. P. C. (2013). Pengaruh kreativitas belajar, penggunaan media Pembelajaran power point, dan lingkungan keluarga terhadap hasil belajar mata pelajaran akuntansi pada siswa kelas x akt smk negeri 2 blora tahun ajaran 2012/2013 (motivasi belajar sebagai variabel intervening). *EEAJ* 2 (2) (2013) : 15-23.
- Trianto. 2014. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*. Jakarta: Kencana.
- Wusqo. I.U. (2014). Upaya mendorong kemampuan berfikir Kreatif mahasiswa dalam inovasi konservasi pangan. *Indonesian Journal of Conservation*. Vol. 3 No. 1 - Juni 2014 [ISSN: 2252-9195]: 75—82.
- Yuliani Wiwin. *Metode Penelitian Deskriptif Kualitatif Dalam Perspektif Bimbingan Dan Konseling*. Vol. 2, No. 2, Mei 2018. [ISSN 2614-2198]:83-91