



Peningkatan Kreatifitas Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Tingkat Dasar Melalui *Project Learning* Berbasis Merdeka Belajar

Muhammad Rizqi Hidayat[✉], SDN 3 Pringgajurang, Indonesia

[✉] pringgajurangsdn@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini memaparkan hasil minat belajar siswa dengan peningkatan kreativitas pembelajaran Bahasa Indonesia siswa tingkat dasar melalui *project learning* berbasis merdeka belajar. Penelitian ini dilatar belakangi bahwa selama pembelajaran di kelas, siswa hanya mengandalkan pembelajaran berbasis kognitif saja. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas IV melalui *project learning* berbasis merdeka belajar agar minat belajar. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juni 2022 bertempat di SDN 3 Pringgajurang dengan objek penelitian siswa kelas IV berjumlah 15 orang. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif deskriptif. Pengumpulan data penelitian berupa identifikasi isu menggunakan teknik APKL (Aktual, Problematik, Khalayak dan Layak) dan selanjutnya dilakukan penetapan isu USG (*Urgency, Seriousness, Growth*) setelah itu dilanjutkan dengan analisis isu melalui *fishbone diagram* untuk melihat sebab-akibat. Hasil penelitian menemukan bahwa terdapat perbandingan signifikan pada materi *project learning* sastra untuk individu dengan kelompok. Pembelajaran proyek untuk yang dilakukan secara berkelompok jauh lebih efektif dengan persentase puisi 31%, drama 26% dan cerpen fantasi 16%. Kreatifitas ini dilakukan dalam praktek uji keterampilan sehingga hasilnya baik dan meningkat. Akhirnya, peningkatan kreatifitas siswa pelajaran bahasa Indonesia melalui *project learning* berbasis merdeka belajar yang dikemas dalam uji keterampilan bersama kelompok tentu menumbuhkan hasil yang baik dan terbukti optimal untuk mengatasi masalah-masalah pada pembelajaran Bahasa Indonesia yang mengharuskan tidak berdasarkan teori kognitif saja namun juga uji psikomotorik (keterampilan) sesuai tahap tumbuh kembang siswa di sekolahnya.

Kata kunci: Kreatifitas; Merdeka Belajar; *Project Learning*

Abstract: This study presents the results of student learning interest by increasing learning creativity Indonesian elementary level students through independent learning-based learning projects. This research is backgrounded that during classroom learning, students only rely on cognitive-based learning. The purpose of this study is to increase learning creativity Indonesian grade IV students through independent learning-based learning projects so that they are interested in learning. This research was carried out in June 2022 at SDN 3 Pringgajurang with the research objects of grade IV students totaling 15 people. This type of research uses descriptive qualitative research. The collection of research data in the form of identification of issues using the APKL technique (Actual, Problematic, Audience and Feasible) and then the determination of ultrasound issues (*Urgency, Seriousness, Growth*) was carried out after which it was continued with issue analysis through fishbone diagrams to see cause and effect. The results of the study found that there were significant comparisons in literary project learning materials for individuals with groups. Project learning for those carried out in groups is much more effective with a percentage of poems of 31%, dramas of 26% and fantasy short stories of 16%. This creativity is carried out in the practice of skill testing so that the results are good and improve. Finally, increasing the creativity of Indonesian learning students through independent learning-based learning projects packaged in group joint skills tests certainly fosters good results and is proven to be optimal for overcoming problems in Indonesian learning which requires not only based on cognitive theory but also psychomotor tests (skills) according to the stage of student growth and development in their schools.

Keywords: Creativity; Freedom to Learn; *Project Learning*.

Citation: Muhammad Rizqi Hidayat. (2022). Peningkatan Kreatifitas Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Tingkat Dasar Melalui *Project Learning* Berbasis Merdeka Belajar. *EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)*, 2 (2), 90-102.



Copyright ©2022EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)

Published by Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Pendidikan terjadi dalam pergaulan antar manusia, namun tidak semua pergaulan manusia adalah pendidikan. Dalam pergaulan baru ada pendidikan, manakala dalam pergaulan itu sengaja dan direncanakan, untuk mencapai tujuan tertentu. Oleh karena itu, melalui Pendidikan menjadi salah satu cara manusia untuk “bertahan hidup” agar dapat beradaptasi dengan perubahan zaman yang begitu pesat.

Manusia yang ingin hidupnya layak, pasti memerlukan pendidikan. Dengan kata lain, Melalui pendidikan maka hidup manusia menjadi layak sebagai manusia. Pendidikan adalah usaha menarik sesuatu di dalam manusia sebagai upaya memberikan pengalaman belajar terprogram dalam bentuk pendidikan formal, nonformal, dan informal di sekolah, dan luar sekolah, yang berlangsung seumur hidup bertujuan optimalisasi kemampuan-kemampuan individu agar di kemudian hari dapat memainkan peranan hidup secara tepat (Teguh Triwiyanto : 2014).

Di abad 21 ini, baik dunia kerja maupun dunia pendidikan dituntut memiliki kreativitas. Hal ini harus diajarkan dan dibiasakan sejak dini. Namun, pada sisi lain, ketika belajar di sekolah, siswa sering sekali hanya dijadikan pusat pendengar yang baik tanpa ada komunikasi dua arah yang interaktif dan guru menjadi pusat pengetahuan serta informasi bagi siswa (Oky Dwi Wardana & Nafiah : 2020). Hal ini masih kerap terjadi di lembaga pendidikan kita yang terkadang kondisi ini menjadi miris dan dilematis.

Sebagaimana observasi penelitian yang dilakukan, (1) ditemukan banyak para pendidik masih mengadopsi sentralisasi pembelajaran kepada guru yaitu pembelajaran metode ceramah, (2) kemampuan minat belajar dan kreatifitas siswa belum terasah dengan baik sehingga potensi yang ada belum dioptimalkan, (3) fasilitas yang dibutuhkan belum memadai dan terbatas sehingga guru enggan mengkresikan pembelajaran yang menarik untuk siswa, (4) dukungan dana untuk kebutuhan media pembelajaran kepada guru kelas tidak ada, sehingga guru enggan mengeluarkan dana pribadi untuk keperluan pembelajaran, (5) Pendalaman materi sangat minim, sehingga terkesan formalitas, dan (6) lingkungan keluarga dan masyarakat juga tidak begitu peka dan peduli pada kebutuhan minat belajar siswa di sekolah.

Masalah yang telah ditemukan dalam penelitian ini idealnya tidak relevan lagi dengan era pertumbuhan industri digital. Dimana seluruh kebutuhan kehidupan dituntut untuk kreatif dan inovatif. Oleh karena itu agar siswa menjadi kreatif dan mampu belajar sesuai kodratnya untuk mencapai tujuan yang diinginkan siswa sebagaimana definisi pendidikan menurut Ki Hajar Dewantara maka melalui kurikulum merdeka yang digagaskan oleh pemerintah ke seluruh sekolah maupun perguruan tinggi akan menjadi informasi positif bagi dunia pendidikan khususnya siswa kita.

UU No.20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 menyatakan “kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang

digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu". Selanjutnya Tujuan pendidikan kita adalah untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan YME, cakap, kreatif, mandiri, berakhlak mulia, sehat, berilmu, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

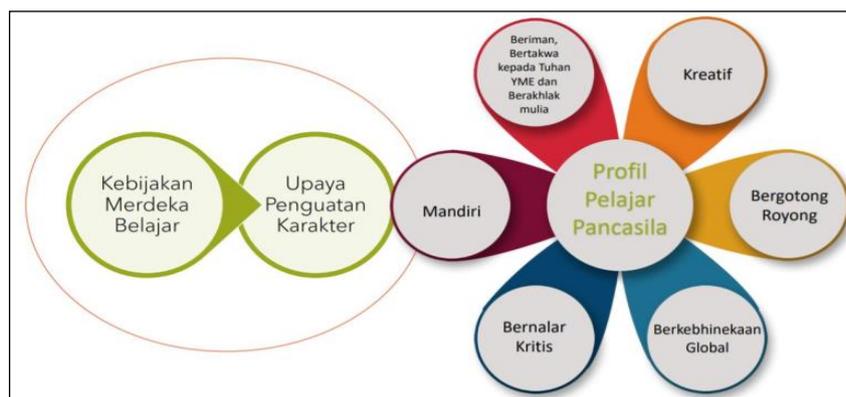
Visi Indonesia 2045 menuju Indonesia emas juga didasari landasan UU No.20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional dengan menyatakan bahwa Indonesia diarahkan untuk menjadi "negara yang berdaulat, maju, adil, dan makmur." Pencapaian visi tersebut membutuhkan pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas, menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi, mandiri, serta mampu meningkatkan harkat dan martabat bangsa (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan : 2020).

Merdeka Belajar

Dalam membangun pilar pembangunan manusia ini, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) bersama Menteri Nadiem Makarim mencanangkan "Merdeka Belajar" sebagai tema besar rangkaian kebijakan pendidikan yang dikeluarkannya. Merdeka Belajar merupakan visi yang dibangun berdasarkan pemikiran Bapak Pendidikan Indonesia, Ki Hadjar Dewantara, yang menyatakan bahwa kemerdekaan adalah tujuan pendidikan sekaligus paradigma pendidikan yang perlu dipahami oleh seluruh pemangku kepentingan. Ki Hadjar Dewantara (2013: 480) menuliskan bahwa kemerdekaan memiliki makna yang lebih daripada kebebasan hidup. Yang paling utama dari kemerdekaan adalah kemampuan untuk "hidup dengan kekuatan sendiri, menuju ke arah tertib-damai serta selamat dan bahagia, berdasarkan kesusilaan hidup manusia". Pendapat lain, bahwa Merdeka belajar adalah kebebasan berpikir dan kebebasan inovasi (Ainia : 2020).

Transformasi pendidikan melalui kebijakan merdeka belajar merupakan salah satu langkah untuk mewujudkan SDM Unggul Indonesia yang memiliki Profil Pelajar Pancasila (Kemendikbud : 2020). Sebagai penuntun arah, tujuan pendidikan juga menjadi pegangan pendidik dalam membangun karakter serta kompetensi anak-anak Indonesia di ruang-ruang belajar. Dalam kerangka tersebutlah, Profil Pelajar Pancasila dirumuskan sebagai upaya untuk menerjemahkan visi pendidikan para pendiri bangsa, pandangan Bapak Pendidikan Indonesia Ki Hadjar Dewantara, serta tujuan pendidikan yang merupakan komitmen negara untuk seluruh rakyatnya.

"Pelajar Indonesia merupakan pelajar sepanjang hayat yang kompeten, berkarakter, dan berperilaku sesuai nilai-nilai Pancasila." Pernyataan tersebut merupakan rumusan Profil Pelajar Pancasila. Pelajar yang memiliki profil yang demikian itu adalah pelajar yang terbangun utuh keenam dimensi pembentuknya. Dimensi ini sederhana dan mudah diingat oleh pendidik dan juga pelajar Indonesia, yaitu: 1) beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, 2) mandiri, 3) bergotong royong, 4) berkebinekaan global, 5) bernalar kritis, dan 6) kreatif. Dengan berpegang pada Profil Pelajar Pancasila, seluruh pemangku kepentingan, terutama guru serta pelajar, dapat memahami secara lebih mudah apa yang sedang dijalankan dan ke arah mana tujuan pembelajaran yang ingin dituju.



Gambar 1. Dimensi Profil Pelajar Pancasila

Dimensi Kreatif

Pelajar Indonesia merupakan pelajar yang kreatif. Ia memodifikasi dan menghasilkan sesuatu yang orisinal, bermakna, bermanfaat, dan berdampak. Sesuatu yang dihasilkan ini dapat berupa gagasan, tindakan, dan karya nyata. Pelajar yang kreatif menggunakan imajinasi dan pengalamannya secara bebas dalam berkreasi untuk mengembangkan diri, menemukan kebahagiaan, hingga memecahkan berbagai persoalan (Kemendikbud : 2020).

Siswa yang mampu mengapresiasi keindahan dan menggunakan berbagai hal di lingkungannya seperti kekayaan alam dan keragaman kultural untuk mengubah atau menciptakan sesuatu. Ia juga selalu berupaya untuk mewujudkan gagasan atau idenya menjadi suatu tindakan atau karya nyata dan cenderung berani mengambil risiko dalam berkreasi dan membuat sesuatu menjadi lebih baik.

Pelajar Indonesia mengembangkan kemampuan kreatifnya dengan memahami dan mengekspresikan emosi dan perasaan dirinya, melakukan refleksi, dan melakukan proses berpikir kreatif. Berpikir kreatif yang dimaksud adalah proses berpikir yang memunculkan gagasan baru dan pertanyaan-pertanyaan, mencoba berbagai alternatif pilihan, mengevaluasi gagasan dengan menggunakan imajinasinya, dan memiliki keluwesan berpikir. Keluarga, guru, dan sekolah memiliki peranan penting dalam mendorong pelajar Indonesia untuk memaksimalkan proses berpikir kreatifnya, sehingga ia dapat menjadi pribadi yang kreatif.

Project Learning

Setiap sekolah jika melaksanakan sesuai apa yang diinginkan siswa, tentu siswa akan senang. Kesenangan ini dilakukan bila ada tantangan (*challenge*). Artinya project learning ini biasanya identik dengan praktek proyek yang dilakukan dengan melibatkan siswa. Sehingga dengan adanya proyek ini siswa akan mampu menjadi kreatif, bernalar kritis dan pendidikan karakter lainnya sesuai dimensi profil pelajar Pancasila. Pembelajaran proyek ini muncul dengan menjadi acuan kemampuan siswa dalam pengantar kurikulum merdeka belajar. Oleh karena itu pembelajaran proyek menjadi wajib dan masuk dalam penilaian akhir tahun bagi siswa sesuai pertumbuhan perkembangan kemampuan siswa yang berorientasi numerasi dan literasi.

Ki Hadjar Dewantara (Kemendikbud : 2020) menekankan pentingnya pembelajaran yang dilakukan di luar kelas, selain pembelajaran secara reguler melalui mata pelajaran di dalam kelas atau program intrakurikuler yang dipandu guru. Pembelajaran yang dilakukan melalui interaksi dengan lingkungan sekitar juga disarankan agar pelajar lebih peka, peduli, dan belajar untuk menyelesaikan masalah-masalah yang kontekstual di sekitar mereka. UNESCO-MGIEP (2019) tentang pentingnya pembelajaran kontekstual yang bernuansa local demi membangun kepekaan pelajar akan kondisi lingkungan.

Projek yang dikerjakan tentu harus kontekstual dan relevan, dirancang dengan memperhatikan dan memanfaatkan kondisi lingkungan dan budaya lokal. Projek yang dilakukan di sekolah bisa jadi sangat berbeda dengan projek di sekolah lainnya karena minat siswa ataupun konteks lingkungan yang berbeda. Namun demikian, untuk memastikan bahwa projek-projek tersebut sejalan dengan tujuan untuk membangun Profil Pelajar Pancasila, Pemerintah menetapkan tema-tema projek yang perlu diterapkan di sekolah di seluruh Indonesia (Kemendikbud : 2020).

Profil Pelajar Pancasila merupakan langkah awal dalam pengembangan kurikulum. Peranan Profil Pelajar Pancasila sangat penting karena menjadi pemandu bagi pengembang kurikulum untuk menentukan arah tujuan kurikulum nasional serta untuk melihat keterpaduan komponen komponennya, yaitu diantaranya mata pelajaran, kegiatan kokurikuler, ekstrakurikuler, dan asesmen. Keseluruhan komponen tersebut mengarah pada tujuan yang sama, yaitu tercapainya Profil Pelajar Pancasila (Kemendikbud : 2020).

METODE

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juni tahun 2022. Objek penelitian ini berada di SD Negeri 3 Pringgajurang, Kecamatan Montong gading Kabupaten Lombok Timur Provinsi Nusa Tenggara Barat. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV berjumlah 15 orang sebagaimana sasaran implementasi kurikulum merdeka belajar.

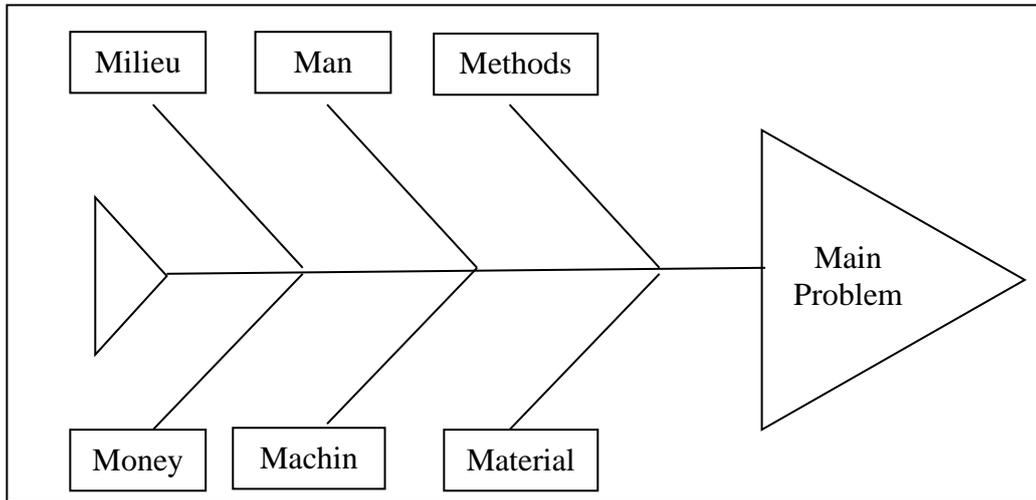
Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif deskriptif (Eko Mudiyanto : 2020) merupakan penelitian yang menekankan pada pemahaman mengenai masalah-masalah dalam kehidupan sosial berdasarkan kondisi realitas atau natural setting yang holistik, kompleks, dan rinci.

Selanjutnya dilakukan pengumpulan data melalui Teknik analisis data isu teknik APKL dan teknik USG. teknik APKL (*Aktual, Problematik, Khalayak dan Layak*) merupakan alat bantu dalam menganalisa kriteria isu untuk menentukan skala prioritas yang membutuhkan solusi. *Aktual* artinya Benar-benar terjadi dan sedang hangat dibicarakan dalam masyarakat. *Kekhalayakan* artinya Isu yang menyangkut hajat hidup orang banyak. *Problematik* artinya Isu yang memiliki dimensi masalah yang kompleks, sehingga perlu dicarikan segera solusinya, dan *Layak* artinya Isu yang masuk akal dan realistis serta relevan untuk dimunculkan inisiatif pemecahan masalahnya (LAN RI : 2017).

Selanjutnya Teknik USG (*Urgency, Seriousness, Growth*) merupakan alat untuk menentukan kualitas isu dari skala prioritas yang sudah ditentukan untuk dimatangkan kembali. *Urgency*: seberapa mendesak suatu isu harus dibahas, dianalisis dan ditindaklanjuti. *Seriousness* : seberapa serius suatu isu harus dibahas dikaitkan dengan akibat yang akan ditimbulkan. *Growth*: seberapa besar kemungkinan memburuknya isu tersebut jika tidak ditangani segera (LAN RI : 2017).

Kemudian dilakukan analisis identifikasi isu menggunakan teknik *Fishbone* diagram untuk melihat sebab akibat yang terjadi.

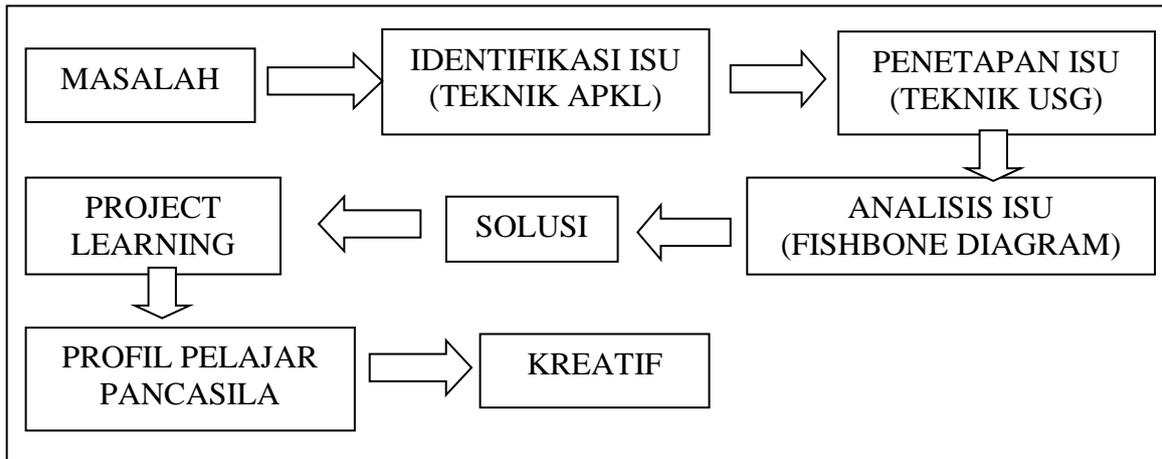
Teknik Analisis *Fishbone* diagram adalah suatu pendekatan terstruktur yang memungkinkan dilakukan suatu analisis lebih terperinci dalam menemukan penyebab-penyebab suatu masalah, ketidaksesuaian, dan kesenjangan yang ada. Langkah-langkah yang harus dilakukan adalah: 1) Pengumpulan data; 2) Menggambarkan bagan faktor penyebab; 3) Identifikasi akar masalah; 4) Rekomendasi dan implementasi (Fikri Hamidi : 2016).



Gambar 2. Fishbone Diagram

Pada penelitian yang digunakan untuk mengatasi masalah kreativitas adalah menggunakan metode *Project Learning*. *Project learning* menuntut siswa untuk mengembangkan pengetahuan konsep dan keterampilan berpikir kreatif, sesuai dengan prinsip belajar sepanjang hidup yang mengacu pada empat pilar pendidikan universal, yaitu belajar untuk mengetahui (*learning to know*), belajar dengan melakukan (*learning to do*), belajar untuk hidup dalam kebersamaan (*learning to live together*) dan belajar menjadi diri sendiri (*learning to be*) (Arisanti : 2016).

Tujuan metode *Project Learning* yaitu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam pemecahan masalah proyek, memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru dalam pembelajaran, membuat peserta didik lebih aktif dalam memecahkan masalah proyek yang kompleks dengan hasil produk nyata, mengembangkan dan meningkatkan keterampilan peserta didik dalam mengelola bahan atau alat untuk menyelesaikan tugas atau proyek dan meningkatkan kolaborasi peserta didik khususnya pada *project learning* yang bersifat kelompok.



Gambar 3. Alur Penelitian

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada tahapan ini, hasil penelitian disajikan berdasarkan urutan kronologis sebelum dan sesudah diberi tindakan. Peneliti terlebih dahulu mendeskripsikan kondisi awal sebelum diberi tindakan melalui urutan langkah-langkah alur penelitian yang dirancang lalu membandingkannya dengan hasil penelitian setelah diberi tindakan berdasarkan fakta analisis isu yang telah dilakukan. Adapun langkah-langkah alur penelitian dapat dijabarkan sebagai berikut :

1. Langkah pertama : Identifikasi Isu.

Data isu diobservasi dan diperoleh melalui identifikasi isu dengan teknik APKL. Berikut ini tabel hasil analisis melalui teknik APKL:

Tabel 1. Identifikasi Isu teknik APKL

Phase	Define	Analyze				Total	Rank
		A	P	K	L		
Critical Thinking	Kurangnya disiplin siswa kelas IV	3	3	5	4	15	III
	Rendahnya minat belajar siswa kelas IV pada pembelajaran Bahasa Indonesia	5	5	5	5	20	I
	Rendahnya minat membaca buku bagi siswa kelas IV	4	3	5	4	16	II
	Kurangnya partisipasi peran orang tua dalam perkembangan pembelajaran siswa kelas IV	5	3	3	3	14	IV

2. Langkah kedua : Penetapan isu

Berdasarkan hasil dari identifikasi isu menggunakan metode APKL di atas, terdapat tiga buah isu yang menjadi masalah utama. Dari ketiga isu tersebut, akan dianalisis penetapan prioritas isu dengan menggunakan teknik analisis tapisan isu

USG yaitu *Urgency*, *Seriousness* dan *Growth* sebagai alat untuk mengidentifikasi isu yang ada disekitar lingkungan kerja.

Teknik analisis USG adalah salah satu metode yang digunakan untuk menyusun urutan prioritas isu yang harus diselesaikan. Caranya adalah dengan menentukan tingkat urgensi, keseriusan dan dampak perkembangan isu dengan pemberian skala nilai 1 (sangat kurang), sampai 5 (sangat baik) dengan teknik skoring. Isu yang memiliki skor tertinggi merupakan isu prioritas.

Tabel 2. Penetapan Isu teknik USG

No	Isu / Masalah	U	S	G	Total	Rank
1	Kurangnya disiplin siswa kelas IV	3	4	4	11	III
2	Rendahnya minat belajar siswa kelas IV pada pembelajaran Bahasa Indonesia	4	5	5	15	I
3	Rendahnya minat membaca buku bagi siswa kelas IV	4	4	5	13	II

3. Langkah ketiga : Analisis isu (sebab-akibat)

Setelah ditetapkan isu. Maka selanjutnya adalah menganalisa sebab akibat menggunakan fishbone diagram, namun dibawah ini menjadi jabaran pada fishbone diagram tersebut.

Tabel 3. Analisis Penetapan Isu

Isu	Aspek	Sebab	Akibat
Rendahnya minat belajar siswa kelas IV pada pembelajaran Bahasa Indonesia	Man	kemampuan minat belajar dan kreatifitas siswa belum terasah dengan baik sehingga potensi yang ada belum dioptimalkan	Potensi siswa yang tertuang dalam minat dan bakat tidak tereksplorasi dan menjadi terpendam
	Machine	fasilitas yang dibutuhkan belum memadai dan terbatas sehingga guru enggan mengkresikan pembelajaran yang menarik untuk siswa	Guru harus memaksimalkan fasilitas apa yang ada di kelas dengan seadanya untuk menjadikan potensi
	Material	Pendalaman materi sangat minim, sehingga terkesan formalitas	Siswa hanya paham sebatas teori tanpa mencoba untuk pendalaman materi melalui uji keterampilan
	Money	dukungan dana untuk kebutuhan media pembelajaran kepada guru kelas tidak ada, sehingga guru enggan mengeluarkan dana pribadi untuk	Siswa mencoba membuat iuran kas kelas sebagai dana bersama dalam mensupport kebutuhan pembelajaran di kelas

		keperluan pembelajaran	
	Method	ditemukan banyak para pendidik masih mengadopsi sentralisasi pembelajaran kepada guru yaitu pembelajaran metode ceramah	Guru tidak mau maju dan berkembang sesuai visi misi sekolah yang ingin dicapai
	Milieu	lingkungan keluarga dan masyarakat juga tidak begitu peka dan peduli pada kebutuhan minat belajar siswa di sekolah.	Keluarga tidak tahu apa yang diinginkan anaknya dalam mengasah potensi pada dirinya

4. Langkah keempat : Solusi

Maka langkah selanjutnya adalah membuat gagasan kreatif untuk menjadi solusi yang ditawarkan untuk mengatasi masalah pada penelitian. Adapun yang menjadi solusi adalah menyesuaikan konsep pendidikan yang terbaru melalui kurikulum merdeka, maka siswa perlu dibimbing melalui project learning berbasis merdeka belajar. Merdeka belajar yang sudah dideskripsikan sebelumnya menjadi daya tarik pada kurikulum merdeka. Dimana tujuannya adalah agar pembelajaran yang dirancang mampu membentuk karakter siswa sesuai dengan profil pelajar pancasila termasuk diantaranya adalah kreatif. Selanjutnya penelitian ini berfokus tentang peningkatan kreatifitas pembelajaran bahasa Indonesia siswa tingkat dasar melalui project learning berbasis merdeka belajar.

Project learning pada pembelajaran bahasa Indonesia yang telah dilakukan melalui kegiatan project sastra. Siswa akan dibangkitkan semangat kreatifitasnya melalui project sastra seperti membuat puisi, drama dan membuat cerpen fantasi. Semua ini dilakukan secara berkelompok agar menambah semangat dan daya tarik siswa dalam memberikan argumentasi kepada teman belajarnya. Berikut ini hasil dari tindakan yang telah dilakukan

Tabel 4. Rekapitulasi Perbandingan Nilai Kreatifitas Siswa

Kategori Kreatifitas	KI 3. Pengetahuan (Individu)			KI 4. Keterampilan (Kelompok)		
	Puisi	Drama	Cerpen	Puisi	Drama	Cerpen
Rendah	10	12	6	-	-	-
Sedang	4	3	6	11	8	6
Tinggi	1	-	3	4	7	9
Jumlah Siswa	15	15	15	15	15	15

Adapun indikator yang menjadi penilaian aspek kreatif menurut kemendikbud tentang kajian pengembangan profil pelajar Pancasila (2020 : 70) adalah:

- *Menghasilkan gagasan yang orisinal.* Pelajar yang kreatif memiliki kemampuan berpikir kreatif, dengan mengklarifikasi dan mempertanyakan banyak hal, melihat sesuatu dengan perspektif yang berbeda, menghubungkan gagasan-gagasan yang ada, mengaplikasikan ide baru sesuai

dengan konteksnya untuk mengatasi persoalan, dan memunculkan berbagai alternative penyelesaian.

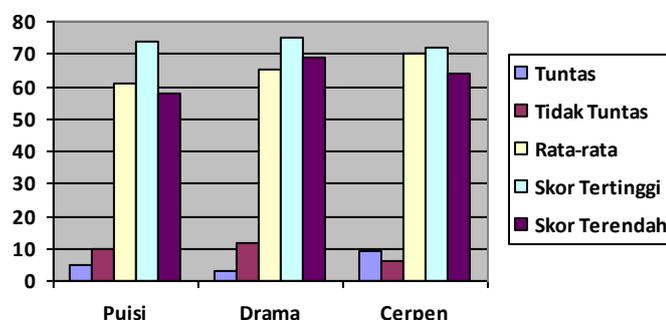
- *Menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal.* Ia menghasilkan karya dan melakukan tindakan didorong oleh minat dan kesukaannya pada suatu hal, emosi yang ia rasakan, sampai dengan mempertimbangkan dampaknya terhadap lingkungan sekitarnya.
- *Memiliki keluwesan berpikir dalam mencari alternatif solusi permasalahan.* Ia juga mampu mengidentifikasi, membandingkan gagasan-gagasan kreatifnya, serta mencari solusi alternatif saat pendekatan yang diambilnya tidak berhasil.

Tabel 5. Perbandingan Tindakan Penelitian

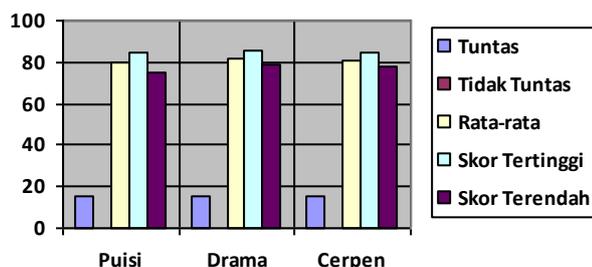
Ketuntasan Belajar	Sebelum tindakan			Setelah tindakan		
	Puisi	Drama	Cerpen	Puisi	Drama	Cerpen
Tuntas	5	3	9	15	15	15
Tidak tuntas	10	12	6	-	-	-
Rata-rata	61	65	70	80	82	81
Skor tertinggi	74	75	72	85	86	85
Skor terendah	58	69	64	75	79	77,5

Berdasarkan data perbandingan nilai pada tabel 5, ini menunjukkan bahwa ada kenaikan signifikan pada materi project sastra individu dengan kelompok. Ternyata jika penugasan project learning materi puisi secara individu hanya mencapai nilai rata-rata 61 namun ketika versi kelompok akan naik dengan persentase 31% hingga mencapai nilai rata-rata 80. Kemudian pada materi drama hanya berdasarkan teori saja tidak akan mampu melampaui nilai KKM, namun bila harus diperagakan dalam agenda uji keterampilan justru akan mempengaruhi minat dan bakat siswa dari 65 naik menjadi 82 dengan persentase 26%. Terakhir materi cerpen fantasi sangat baik dikerjakan dengan berkelompok untuk saling menuangkan ide, nilai ini naik dari ketidak tuntas 70 mencapai 81 dengan persentase 16%.

Jadi pada akhirnya, peningkatan kreatifitas siswa pelajaran bahasa Indonesia melalui project learning berbasis merdeka belajar yang dikemas dalam uji keterampilan bersama kelompok tentu menumbuhkan hasil yang baik dan terbukti optimal untuk mengatasi masalah-masalah pada pembelajaran Bahasa Indonesia yang mengharuskan tidak berdasarkan teori kognitif saja namun juga uji psikomotorik (keterampilan).



Gambar 4. Diagram Sebelum Tindakan



Gambar 5. Diagram Setelah Tindakan

Efektifitas *Project Learning* Dalam Peningkatan Kreativitas

Peningkatan kreativitas pembelajaran bahasa Indonesia pada siswa tingkat dasar melalui *project learning* berbasis merdeka belajar yang telah dilakukan ini sangat baik dan efektif. Hasil dari penelitian ini tentu tidak serta merta berdiri sendiri, namun didukung fakta dan penelitian ilmiah dari berbagai referensi penelitian lain.

Adapun penelitian tentang peningkatan kreativitas melalui *project learning* ini sangat valid dan efektif terbukti dengan penelitian lain yang telah dilakukan Fitri Agustina Lubis (2018) tentang “*upaya meningkatkan kreativitas siswa melalui model project based learning*” yang telah berhasil membuktikan penelitian pada siswa SMAN 1 Sipirok. Selanjutnya penelitian yang dilakukan Sulastriningsih dkk (2020) juga mengangkat dan membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran *project based learning* dengan media scrapbook untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar sejarah SMA Batik 1 Surakarta terbukti efektif dan baik untuk diimplementasikan. Selain itu, penelitian yang dilakukan Safriana (2018) mengenai penerapan *project based learning* dalam upaya meningkatkan kreativitas mahasiswa calon guru yang telah membuktikan berhasil dan efektif dalam penerapan penelitiannya.

Penelitian yang telah dilakukan oleh Neneng Sutijati dan Linna Meilia Rasiban (2017) tentang *Project Based Learning* sebagai upaya meningkatkan kreativitas menulis karangan pendek bahasa Jepang membuktikan mengalami kenaikan hasil pembelajaran. Kemudian penelitian yang dilakukan Ni Wayan Rati, dkk. (2017) membuktikan memiliki pengaruh positif terhadap penelitian mengenai model pembelajaran berbasis proyek, kreativitas dan hasil belajar mahasiswa. Selain itu, masih banyak lagi penelitian yang relevan mengenai peningkatan kreativitas melalui *project based learning* yang memang memiliki pengaruh baik dan efektif terhadap pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan, bahwa hasil minat belajar siswa dengan peningkatan kreativitas pembelajaran Bahasa Indonesia siswa tingkat dasar melalui *project learning* berbasis merdeka belajar. Penelitian ini dilatar belakangi bahwa selama pembelajaran di kelas, siswa hanya mengandalkan pembelajaran berbasis kognitif saja. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas IV melalui *project learning* berbasis merdeka belajar agar minat belajar.

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juni 2022 bertempat di SDN 3 Pringgajurang dengan objek penelitian siswa kelas IV berjumlah 15 orang. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif deskriptif. Pengumpulan data penelitian berupa identifikasi isu menggunakan teknik APKL (Aktual, Problematik, Khalayak dan Layak) dan selanjutnya dilakukan penetapan isu USG (*Urgency, Seriousness, Growth*) setelah itu dilanjutkan dengan analisis isu melalui *fishbone diagram* untuk melihat sebab-akibat.

Hasil penelitian menemukan bahwa terdapat perbandingan signifikan pada materi *project learning* sastra untuk individu dengan kelompok. Pembelajaran proyek untuk yang dilakukan secara berkelompok jauh lebih efektif dengan persentase puisi 31%, drama 26% dan cerpen fantasi 16%. Kreativitas ini dilakukan dalam praktek uji keterampilan sehingga hasilnya baik dan meningkat. Akhirnya, peningkatan kreativitas siswa pelajaran bahasa Indonesia melalui *project learning* berbasis merdeka belajar yang dikemas dalam uji keterampilan bersama kelompok tentu menumbuhkan hasil yang baik dan terbukti optimal untuk mengatasi masalah-masalah pada pembelajaran Bahasa Indonesia yang mengharuskan tidak berdasarkan teori kognitif saja namun juga uji psikomotorik (keterampilan) sesuai tahap tumbuh kembang siswa di sekolahnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ainia, D. K. (2020). Merdeka Belajar Dalam Pandangan Ki Hadjar Dewantara Dan Relevansinya Bagi Pengembangan Pendidikan Karakter, *Jurnal Filsafat Indonesia*, 3(3), 95-101.
- Arisanti,W.O.L, Sopandi,W., Widodo.A, (2016). Analisis Penguasaan Konsep dan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa SD Melalui *Project Based Learning*. *Jurnal Pendidikan Dasar: EduHumaniora*. Vol 8 No.1 Hal 82-95
- Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan. (2020). *Kajian Pengembangan Profil Pelajar Pancasila*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Dewantara, Ki Hadjar. (2013). *Ki Hadjar Dewantara: Pemikiran, Konsepsi, Keteladanan, Sikap Merdeka*. Majelis Luhur Persatuan Taman Siswa.
- Faiz,A., Purwati. (2021). Koherensi Program Pertukaran Pelajar Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka dan *General Education*. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*. Vol 3 No 3 Hal.649-655
- Hamidy, F. (2016). Pendekatan Analisis *Fishbone* Untuk Mengukur Kinerja Proses Bisnis Informasi E-Koperasi. *Jurnal TEKNOINFO*. Vol.10 No.1 Hal.1-3
- Hermawan,I., Wahyudi, Indarini,E. (2020). Penerapan Model *Project Based Learning* Untuk Meningkatkan Kreativitas dan hasil Belajar Siswa Tema 9 Benda-benda di Sekitar Kelas 5 SD Negeri Tukang 02. *Kalam Cendekia*. Vol 6 No.6.1 Hal. 23-28
- Lembaga Administrasi Negara, (2017). *Modul Aktualisasi Nilai-Nilai Dasar PNS*, Jakarta: Lembaga Administrasi Negara Republik Indonesia.

- Lubis, F.A.(2018). Upaya Meningkatkan Kreativitas Siswa Melalui Model Project Based Learning. *PeTeKa: Jurnal Penelitian Tindakan Kelas dan Pengembangan Pembelajaran*. Vol 1 No 3 Hal 192-201.
- Rati, N.W., Kusmaryatni,N., Rediani,N. (2017). Model Pembelajaran Berbasis Proyek Kreativitas dan Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*. Vol 6 No.1
- Rusaini, Raharjo, Suryaningsih,A. (2021). Intensifikasi Profil Pelajar Pancasila dan Implikasinya Terhadap Ketahanan Pribadi Siswa. *Jurnal Ketahanan Nasional*. Vol 27 No.2 Hal.230-249
- Safriana. (2018). Penerapan Project Based Learning dalam Upaya Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa Calon Guru. *Serambi Akademica*.Vol VI No.1
- Sulastriningsih, Agung,L., Musaddad,A.A. (2020). Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* Dengan Media *Scrapbook* Untuk Meningkatkan Kreativitas dan hasil Belajar Sejarah Kelas X MIPA 4 SMA Batik 1 Surakarta Tahun 2019/2020. *Jurnal Candi*. Vol 20 No.2
- Sutjiati,N., Rasiban,L.M. (2017). *Project Based Learning* Sebagai Upaya Meningkatkan Kreativitas Menulis Karangan Pendek Bahasa Jepang. *Barista*. Vol 4 No.2
- Teguh Triwiyanto, (2014). *Pengantar Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara.
- UNESCO MGIEP. (2017). *Rethinking Schooling For The 21st Century: The State of Education for Peace, Sustainable Development and Global Citizenship in Asia*.
- Vhalery,R., Setyastanto,A.M., Leksono,A.W. (2022). Kurikulum Merdeka Belajar kampus Merdeka: Sebuah kajian Literatur. *Research and Development Journal Of Education*. Vol 8 No.1 Hal.185-201
- Wardana,O.D., Nafiah. (2020). Peningkatan Kreativitas Siswa Melalui Metode *Project Based Learning* Pada Kelas VI di SDN Sugihwaras 06 Madiun. *National Conference for Ummah*.