

Kreativitas Mahasiswa Berbasis Kearifan Lokal Kalimantan Selatan: Studi Eksperimental Penerapan Model *Projek Based Learning* (PjBL)

Arina Wulandari

Program Studi PGSD, STKIP Banjarmasin, Indonesia
arina_wulandari86@upk.ac.id

Wulida Makhtuna

Program Studi PGSD, STKIP Banjarmasin, Indonesia
wmakhtuna@upk.ac.id

Abstract

This research aims to determine the ability of PGSD students to develop their skills and creativity, especially those containing the local wisdom of South Kalimantan. The type of research is experimental time-series research. The subjects in the research were 70 students from PGSD students who were taking Skills and Crafts Education courses in Elementary School from two different classes and the same semester. The data used was taken from the results of students' activities in the process of producing products for one semester, using the P-BL model. However, the data displayed is taken from the last two products of each class. Data were collected using the time series experimental method. From the results obtained was showed that the creativity of PGSD students, especially in terms of innovation, was still very far from the criteria that could be said to be good. Because judging from the existing results, the average innovation score is still below the criteria, but looking from assessment 1 to assessment 2 there has been an increase in the score but it is still below the good criteria. Meanwhile, the value of local wisdom has seen quite a good improvement. Therefore, it can be concluded that the use of the PjBL model in elementary education and crafts courses is said to be successful, but it cannot yet be said to have the maximum level of success.

Keywords: Creativity Local Wisdom, PjBL.

Pendahuluan

Setiap manusia memiliki hak untuk bisa memberdayakan dan meningkatkan kualitas hidupnya, yaitu dengan cara melaksanakan sebuah pendidikan. Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat diperlukan oleh masyarakat sehingga pemerintah sebagai penyelenggara pendidikan formal selalu berusaha memajukan dan meningkatkan pendidikan bagi masyarakat, dan harapannya dapat melahirkan generasi penerus yang bertanggung jawab, mandiri dan kreatif. Sebab pendidikan di Indonesia yang dimaksud di sini ialah pendidikan yang dilakukan untuk kepentingan

bangsa. Kemajuan tingkat pendidikan menentukan pengembangan suatu bangsa. Hal ini juga tertuang dalam UU No. 20 tahun 2003 Bab II pasal 3 yang menyatakan bahwa Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya 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. Dengan adanya pendidikan, kemampuan, watak serta peradaban bangsa Indonesia dapat terbentuk. Pendidikan menjadi kunci karena memiliki peranan yang sangat penting terhadap terwujudnya peradaban bangsa. Kemajuan peningkatan pendidikan tersebut tentunya sangat terkait dengan peran guru dalam mengembangkan kompetensinya. Selain itu cara mengajar guru dan cara belajar siswa itu sendiri merupakan hal yang penting dalam keberhasilan sebuah pembelajaran. Jika dalam mengajar guru selalu menggunakan perangkat pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum yang dijadikan acuan maka guru akan mampu mengajar dengan baik melalui strategi, model, metode yang tepat, dan materi pembelajaran akan dengan mudah dipahami oleh siswa. Seiring penjelasan di atas, dapat dilihat pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) pada mata kuliah Konsep Dasar IPA 1 yang berjumlah 45 mahasiswa dapat diketahui kreatifitas mahasiswa melalui pembelajaran PjBL berada pada kategori sangat tinggi dengan rata-rata 92. Kategori tinggi ditunjukkan pada aspek laporan dengan rata-rata 87,5. Indikator penilaian aspek laporan yaitu performa dan kesesuaian produk yang dihasilkan. Sementara itu, aspek perencanaan memiliki rata-rata sangat tinggi dengan rata-rata 93,75 (Sari & Angreni, 2018). Pembelajaran berbasis proyek memungkinkan siswa untuk meneliti, merencanakan, mendesain dan merefleksi pada penciptaan proyek teknologi sesuai bidangnya (Fatmawati, 2011). Menanamkan berpikir kreatif pada siswa melalui proses desain proyek bukan hanya mengubah metode pengajaran dan lingkungan belajar tetapi juga mengadopsi metode baru dalam penilaian, seperti penilaian portofolio. Pengetahuan yang diperoleh menjadi lebih berarti dan kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik, karena pengetahuan itu bermanfaat baginya untuk lebih mengapresiasi lingkungannya, memahami, serta memecahkan masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

Dengan hal tersebut di atas maka peneliti akan melakukan penelitian dengan menggunakan model pembelajaran yang sebenarnya sudah ada sejak lama yaitu PjBL yang mana memiliki tujuan untuk bisa mengetahui sejauh mana kemampuan dan kekreatifan mahasiswa dalam melaksanakan perkuliahan Pendidikan dan Prakarya SD ini. Dengan tercapainya tujuan dari penelitian ini harapannya mampu memenuhi capaian penelitian dalam peningkatan kualitas dan keterlibatan dosen dan mahasiswa dalam bidang penelitian di STKIP PGRI Banjarmasin dalam mewujudkan dan meningkatkan kreativitas prakarya mahasiswa berbasis kearifan lokal Kalimantan Selatan yang berjudul "Kreativitas Mahasiswa Berbasis Kearifan Lokal Kalimantan Selatan: Studi Eksperimental Penerapan Model *Project Based Learning* (PjBL).

Metode

Penelitian ini menggunakan metode *experimental* jenis *times-series*, hal ini peneliti pilih karena peneliti hanya memiliki akses pada satu kelompok dan dapat meneliti mereka dalam kurun waktu tertentu (Harrison et al., 2020). Selain itu pemilihan metode *experimental* jenis *times-series* peneliti dasarkan pada tujuan penelitian yaitu ingin mengetahui dampak perubahan kreativitas mahasiswa setelah mengikuti perkuliahan melalui internalisasi Kreativitas Mahasiswa Berbasis Kearifan Lokal Kalimantan Selatan dengan menerapkan Model *Project Based Learning* (PjBL) selama 8 minggu atau dua bulan (Payadnya, L & Jayantika, I, 2018). Dikatakan bahwa peneliti hanya memiliki akses pada satu kelompok alasannya adalah peneliti

ingin menguji penerapan Kreativitas Mahasiswa Berbasis Kearifan Lokal Kalimantan Selatan dengan menerapkan Model *Project Based Learning* (PjBL) kepada mahasiswa.

Partisipan

Partisipan atau populasi penelitian ini adalah mahasiswa semester 4 kelas 01 dan kelas 05 Prodi PGSD STKIP PGRI Banjarmasin semester genap tahun 2022-2023 yang sedang memprogram matakuliah Pendidikan Keterampilan dan Prakarya SD yang berjumlah 70 orang. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh jumlah populasi atau disebut sebagai penelitian populasi seluruh jumlah populasi menjadi sampel penelitian. (Vaughn, Debbie & Lomax, 2020). Teknik intervensi atau perlakuan kepada sampel penelitian dengan mengikuti penjadwalan kelas yang diberikan Prodi, yakni dibagi dalam dua kelas: 1) kelas A berjumlah 38, 2) kelas B berjumlah 32.

Instrumen

Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan blanko observasi pengamatan kreativitas yang dikembangkan peneliti. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi produk. Data yang diobservasi berupa skala berpikir inovatif serta penerapan kearifan lokal sebagai penilaian dari sebuah proyek.

Tabel 1. Observasi Nilai Kearifan Lokal Karya

Variabel	Nama Mahasiswa	Skor Pengamatan									
Kearifan Lokal Karya		10	20	30	40	50	60	70	80	90	100

Keterangan:

- Nilai 10-20 : Nilai kearifan lokal yang belum menggambarkan ciri dari Kalimantan Selatan.
- Nilai 30-40 : Nilai kearifan lokal yang menggambarkan ciri Kalimantan Selatan dari sisi nama saja.
- Nilai 50-60 : Nilai kearifan lokal sedikit menggambarkan ciri Kalimantan Selatan dari sisi bahan saja.
- Nilai 70-80 : Nilai kearifan lokal menggambarkan apa yang ada di Kalimantan Selatan dari sisi bahan dan kegunaan saja.
- Nilai 90-100 : Nilai kearifan lokal sangat menggambarkan ciri Kalimantan Selatan, mulai dari bahan, kegunaan dan bentuknya.

Teknik Pengumpulan Data

Pengukuran dan penilaian terhadap produk karya mahasiswa dilakukan dua kali dalam satu periode penelitian, yaitu; 1) penilaian tahap pertama dilakukan pada pertemuan ke enam; 2) penilaian tahap kedua dilakukan pada pertemuan ke dua belas. Sehingga didapatkan 2 data penilaian secara berturut.

Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan menggunakan teknik prosentase. Teknik prosentase digunakan untuk mengetahui klasifikasi penilaian hasil belajar mahasiswa dan digunakan untuk uji beda rata-rata /*mean* hasil penilaian kreatifitas mahasiswa.

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

- f = Jumlah skor nilai yang didapatkan mahasiswa
- N = Jumlah skor nilai maksimal
- P = Presentase

Tabel 2. Hasil Perhitungan Presentase Penilaian Inovatif dan Kreatifitas Mahasiswa

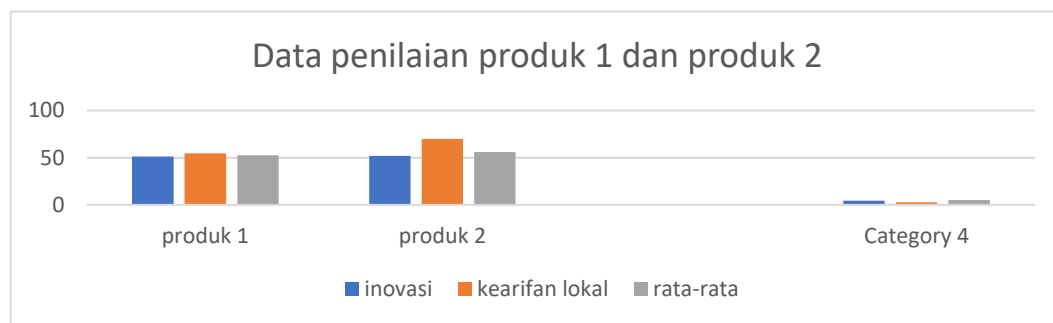
Rentang Skor Nilai	Kriteria Kreativitas
0 - 40	Rendah
41 – 60	Cukup
61 - 75	Baik
76 - 100	Sangat Baik

Hasil

A. Deskripsi Pelaksanaan Eksperimen

Penelitian yang dilakukan dengan judul “Kreativitas Mahasiswa Berbasis Kearifan Lokal Kalimantan Selatan: Studi Eksperimental Penerapan Model *Project Based Learning* (PjBL)”. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen time series karena penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penerapan pembelajaran Model *Project Based Learning* (PjBL) terhadap kreativitas mahasiswa berbasis kearifan Lokal Kalimantan Selatan selama 1 semester. Penelitian ini menggunakan 70 sampel yang diambil dari 2 kelas pada mahasiswa PGSD STKIP PGRI Banjarmasin yang memprogramkan mata kuliah Pendidikan Keterampilan dan Prakarya di SD. Penelitian ini dilakukan dengan beberapa tahap yang menghasilkan 2 produk untuk dijadikan hasil dari penelitian ini.

B. Deskripsi Data Hasil Penelitian

**Diagram 1. Data Penilaian Produk 1 dan Produk 2**

Dilihat dari data yang ada maka dapat dinyatakan bahwa nilai dari kedua produk tersebut dapat menggambarkan bahwa nilai inovasi baik dari produk 1 maupun produk 2 terlihat hanya sedikit perbedaan, namun menyatakan bahwa ada kenaikan dari produk 1 terkait nilai inovasinya. Dari nilai kearifan lokal yang tersaji dapat terlihat perbedaan tingkat kenaikan yang cukup signifikan, sehingga dapat dinyatakan bahwa nilai kearifan lokal dari produk 1 ke produk 2 ada kenaikan yang sangat terlihat, sehingga bisa dikatakan bahwa dari produk 1 dan produk 2 yang bisa dinyatakan bahwa produk terlihat ada perubahan terletak pada nilai kearifan lokalnya. Namun nilai inovasi baik dari produk 1 maupun produk 2 ada kenaikan sangat tipis. Dan dilihat dari rata-rata antara produk 1 dan produk 2 bisa dikatakan ada perubahan yang terletak baik pada nilai inovasi maupun pada nilai kearifan lokalnya.

Pembahasan

Pada hasil penelitian disimpulkan bahwa terdapat peningkatan kreatifitas mahasiswa melalui penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL). Peningkatan kreatifitas mahasiswa terjadi pada kedua aspek indikator kreatifitas yaitu aspek kearifan lokal dan inovasi (Laila & Shari, 2016).

Peningkatan kreativitas mahasiswa dalam pembelajaran menggunakan model pembelajaran PjBL ini dosen sebelum memberikan tugas pada mahasiswa untuk membuat produk, terlebih dahulu memberikan pengarahan terkait apa tujuan akhir dari produk yang harus didapatkan dengan menggunakan beberapa perlakuan atau

intervensi dengan harapan mahasiswa akan paham tentang apa yang harus dilakukannya dalam pembuatan produk yang diharapkan (Anggraini & Wulandari, 2020). Melalui model PjBL ini sendiri mahasiswa merasakan dapat merasakan langsung dalam membuat produk baik dari menentukan ide, bahan, menentukan inovasi tentang produk apa yang akan dibuatnya. Dan yang terpenting serta tidak boleh terlepas adalah tetap mengedepankan nilai kearifan lokalnya (Wahyu, 2020).

Secara keseluruhan model PjBL dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa, namun peningkatan masih rendah hal ini dikarenakan penerapan model pembelajaran PjBL ini tidak semudah apabila menerapkan model pembelajaran langsung (*direct intruksional models*). Model pembelajaran langsung semua keputusan ada pada pendidik, mulai dari pertanyaan, perintah, soal, latihan mengerjakan tugas maupun waktu pembelajaran semuanya ditentukan oleh pendidik. Sedangkan model pembelajaran PjBL merupakan model berbasis kepada peserta didik dimana peran pendidik hanya terletak pada awal pembelajaran yaitu saat pendidik memberikan pertanyaan mendasar terkait permasalahan pembelajaran, selanjutnya pendidik hanya berfungsi sebagai fasilitator dan mediator pembelajaran. Pendidik disarankan untuk bersabar untuk tidak terburu untuk turun memberikan masukan atau umpan balik proses saat pembelajaran. Pendidik memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengeksplor pemahamannya dengan optimalkan komunikasi dan kolaborasi bersama teman dalam kelompoknya.

Kesimpulan

Didapat dalam penggunaan model PjBL pada mata kuliah Pendidikan Keterampilan dan Prakarya SD pada mahasiswa PGSD Universitas PGRI Kalimantan dapat dikatakan berhasil namun hasil peningkatannya dari produk 1 ke produk 2 tidak terlalu banyak perbedaannya. Sehingga perlu dirasa harus ada penguatan kembali terkait penggunaan model PjBL ini dalam peningkatan kreativitas mahasiswa pada semester berikutnya di mata kuliah yang sama.

Saran

Menjadi referensi bagi peneliti lain dan peneliti sendiri akan terus berusaha memaksimalkan Kembali terkait model yang digunakan dalam penelitian ini pada mata kuliah lainnya. Semoga penelitian ini bisa menjadi rujukan sementara pada peneliti-peneliti lainnya.

Referensi

- Anggraini, P. D., & Wulandari, S. S. (2020). Analisis Penggunaan Model Pembelajaran Project Based Learning Dalam Peningkatan Keaktifan Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 292–299. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p292-299>
- Fatmawati, M. B. (2011). Pembelajaran Berbasis Proyek Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Mahasiswa. *Jurnal Pengajaran Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 16(2), 85. <https://doi.org/10.18269/jpmipa.v16i2.224>
- Hahs-Vaughn, D.L., & Lomax, R. (2020). An Introduction to Statistical Concepts (4th ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315624358>.
- Harrison, R.L., Reilly, T.M & Creswell, J.W. (2020). Methodological Rigor in Mixed Methods: An Application in Management Studies. *Journal of Mixed Methods Research*, 14 (4), 473-495. <https://doi.org/10.1177/1558689819900585>
- Laila, A., & Shari, S. (2016). Peningkatan kreativitas mahasiswa dalam pemanfaatan barang-barang bekas pada mata kuliah media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*

-
- Dasar Nusantara*, 1(2), 1–15. Diambil dari <http://efektor.unpkediri.ac.id>
- Payadnya, I.P.A.A., & Jayantika, I.G.A.N.T. 2018. *Panduan Penelitian Eksperimental beserta Analisis Statistik dengan SPSS*. Yogyakarta: Deepublish
- 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>
- Wahyu. (2020). Kearifan lokal dalam perspektif budaya Banjar. *Cross-border*, 8(2), 226–240. Diambil dari <https://journal.iaisambas.ac.id/index.php/Cross-Border/article/view/740/585>