

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING DALAM MENGEMBANGKAN KREATIVITAS MAHASISWA

Sufraini¹, Imron Fauzi², Sabarudin,³

Nurul Istiqomah Latif,⁴ Ahmad Fahrizal Zulfani⁵

^{1,3} UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, Indonesia

² UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, Indonesia

^{4,5} Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Raden Wijaya Mojokerto, Indonesia

e-mail: ¹23204081035@student.uin-suka.ac.id, ²imronfauzi@iain-jember.ac.id, ³sabarudin@uin-suka.ac.id

⁴nurul.istiqomah.latif-2021@stitradenwijaya.ac.id, ⁵ahmadfahrizalzulfani@stitradenwijaya.ac.id

ABSTRACT

This study aims to describe the application of project-based learning model (PjBL) in MI / SD local language courses in developing the creativity of PGMI UIN Kh. Achmad Siddiq This research focuses on the application of PjBL in developing students' creativity, especially in MI / SD regional language classes. The approach adopted is qualitative-descriptive. The research was conducted on students of 3rd semester D3 class, majoring in PGMI, who were enrolled in MI / SD Regional Language course. Data was collected through observation, interviews and documentation, and then analysed using triangulation techniques and sources to achieve data validity. The results showed that the use of PjBL encouraged students to be more creative, active and collaborative. Students are able to integrate creativity with the preservation of local culture, producing products that are educational and authentic. In addition, the project increased motivation to learn, technological skills and pride in cultural identity. This research supports the importance of using PjBL as an innovative strategy in higher education to develop 21st century skills, strengthen love for local culture, and increase the relevance of learning to practical needs.

Keywords: MI/SD local language, creativity, PGMI students, PjBL

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tentang penerapan model pembelajaran project based learning (PjBL) pada mata kuliah bahasa daerah MI/SD dalam mengembangkan kreativitas mahasiswa PGMI UIN Kh. Achmad Siddiq Penelitian ini berfokus pada penerapan PjBL dalam mengembangkan kreativitas mahasiswa terutama pada perkuliahan Bahasa Daerah MI/SD. Pendekatan yang digunakan adalah kualitatif-deskriptif. Penelitian dilakukan pada mahasiswa kelas D3 semester 3 jurusan PGMI yang mengikuti mata kuliah Bahasa Daerah MI/SD. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis dengan teknik dan sumber triangulasi untuk mencapai validitas data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan PjBL mendorong mahasiswa untuk lebih kreatif, aktif, dan kolaboratif. Mahasiswa mampu mengintegrasikan kreativitas dengan pelestarian budaya lokal, menghasilkan produk yang bernilai edukatif dan autentik. Selain itu, proyek ini meningkatkan motivasi belajar, keterampilan teknologi, serta rasa bangga terhadap identitas budaya. Penelitian ini mendukung pentingnya penggunaan PjBL sebagai strategi inovatif dalam pendidikan tinggi untuk mengembangkan keterampilan abad ke-21, memperkuat kecintaan pada budaya lokal, dan meningkatkan relevansi pembelajaran dengan kebutuhan praktis

Kata Kunci: Bahasa Daerah MI/SD, kreativitas, Mahasiswa PGMI, PjBL.

PENDAHULUAN

Pendidikan tinggi di Indonesia, khususnya dalam bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), menghadapi tantangan besar untuk menghasilkan lulusan yang tidak hanya kompeten secara akademis, tetapi juga kreatif dan inovatif (Silawane et al., 2023). Tantangan ini terlihat dalam kebutuhan pengembangan kurikulum yang relevan dan aplikatif, terutama di era Revolusi Industri 4.0 yang menuntut keterampilan abad ke-21. World Economic Forum (2020) menyatakan bahwa keterampilan seperti berpikir kritis, kreativitas, dan kolaborasi sangat diperlukan untuk menghadapi tantangan global. Namun, Alorda, Suenaga, & Pons dalam Guo et al. (2020) mengungkapkan bahwa dominasi metode pembelajaran tradisional, di mana guru berperan sebagai "penyampai pengetahuan" dan siswa sebagai "penerima informasi," menjadi kendala utama dalam mencapai keterampilan tersebut.

UU No. 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi menegaskan bahwa pendidikan tinggi harus menghasilkan intelektual, ilmuwan, dan profesional kreatif yang mampu meningkatkan daya saing bangsa dalam menghadapi globalisasi. Selain itu, pendidikan tinggi juga bertujuan mengembangkan potensi kreatif mahasiswa. Sayangnya, penelitian Sari & Wulanda (2019) menunjukkan bahwa tingkat kreativitas mahasiswa di Indonesia masih tergolong rendah hingga sedang.

Salah satu mata kuliah yang berpotensi mendorong kreativitas adalah Bahasa Daerah MI/SD, yang wajib diambil oleh mahasiswa PGMI pada semester tiga. Mata kuliah ini hanya ditawarkan satu kali selama delapan semester perkuliahan. Oleh karena itu, dosen pengampu menekankan pentingnya merancang proses pembelajaran yang menarik dan bermakna agar dapat meningkatkan keterlibatan aktif mahasiswa sekaligus mengembangkan kreativitas mereka.

Model pembelajaran PjBL dapat menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. PjBL bertujuan meningkatkan keterampilan "belajar mandiri" dengan mengubah peran dosen dari penyampai materi menjadi fasilitator (Goti et al., 2020). Penelitian (Gal et al., 2018) menunjukkan bahwa peran dosen sebagai pendamping dalam PjBL dapat meningkatkan apresiasi mahasiswa dan mendorong keterlibatan aktif mereka.

Ketua Program Studi PGMI mengungkapkan bahwa sebelum penerapan model pembelajaran Project-Based Learning (PjBL), perkuliahan sering kali berlangsung monoton. Aktivitas kelas umumnya hanya terdiri dari presentasi kelompok, diikuti penjelasan dosen, kemudian mahasiswa meninggalkan kelas. Pola pembelajaran ini menyebabkan banyak mahasiswa pasif, sehingga menghambat pengembangan kreativitas mereka. Padahal, mahasiswa seharusnya dapat berkontribusi dengan ide-ide kreatif yang memperkaya pembelajaran.

Studi Chen & Yang, (2019) mengkaji dampak PjBL terhadap prestasi akademik siswa di berbagai jenjang pendidikan. Hasilnya menunjukkan bahwa PjBL, yang melibatkan proyek dan produk nyata, lebih efektif dibandingkan metode pembelajaran langsung. Penggunaan kasus dunia nyata juga membantu siswa memahami relevansi materi pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari (Harun et al., 2012).

Krajcik dan Shin (2014) menjelaskan enam karakteristik utama PjBL: pertanyaan pemicu, fokus pada tujuan pembelajaran, partisipasi dalam kegiatan edukatif, kolaborasi, penggunaan teknologi, dan pembuatan proyek. Hidayat et al. (2024) menemukan bahwa karakteristik ini secara signifikan meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kreativitas mahasiswa. Dalam penerapan PjBL, mahasiswa belajar melalui pengalaman langsung, yang memungkinkan mereka mengembangkan ide-ide baru dan solusi kreatif, termasuk dalam pembelajaran Bahasa Daerah MI/SD.

Penelitian sebelumnya mendukung manfaat PjBL dalam konteks pendidikan tinggi. Kamaruddin et al. (2024) menemukan bahwa PjBL berbasis etnosains dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis mahasiswa melalui proyek-proyek berbasis kebutuhan lokal. Mohamadi (2018) melaporkan bahwa PjBL juga dapat meningkatkan keaktifan mahasiswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Sementara itu, Guo et al. (2020) menyoroti peningkatan hasil belajar mahasiswa melalui penerapan PjBL.

Namun, Helle dkk. (2006) mencatat bahwa banyak penelitian hanya fokus pada deskripsi mata kuliah dan peran instruktur tanpa mendalami dampak PjBL terhadap motivasi atau pemahaman siswa. Penelitian Gama (2019) menunjukkan bahwa PjBL berhasil meningkatkan keterampilan kreatif, penggunaan teknologi, dan wawasan budaya, tetapi sebagian besar fokus pada pendidikan dasar dan menengah, bukan pendidikan tinggi.

Penelitian Hidayat et al. (2024) juga mengungkap keberhasilan PjBL dalam pendidikan jasmani di perguruan tinggi. Meski demikian, penelitian yang mengkaji penerapan PjBL di program PGMI masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada penerapan PjBL dalam mata kuliah Bahasa Daerah MI/SD untuk mengembangkan kreativitas mahasiswa PGMI UIN Jember.

Penelitian ini bertujuan menjawab dua pertanyaan utama, (1) bagaimana penerapan model pembelajaran PjBL dalam mengembangkan kreativitas mahasiswa PGMI UIN Jember? (2) Apa saja hambatan yang dihadapi dosen dalam menerapkan model pembelajaran PjBL? Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran empiris tentang efektivitas PjBL dalam mendukung kreativitas mahasiswa serta solusi untuk mengatasi hambatan yang dihadapi dalam implementasinya.

KAJIAN PUSTAKA

1. Konsep Project-Based Learning (PjBL)

Nurrohman mendefinisikan Project-Based Learning sebagai pendekatan pembelajaran yang memungkinkan peserta didik merancang sendiri aktivitas belajarnya, bekerja sama dalam menyelesaikan proyek, dan menghasilkan suatu produk yang dapat dipresentasikan kepada orang lain. Dalam proses ini, dosen berperan sebagai fasilitator. Menurut Boss dan Kraus, model pembelajaran berbasis proyek adalah pendekatan yang menekankan keterlibatan peserta didik dalam menyelesaikan masalah yang bersifat terbuka dan menerapkan pengetahuan mereka untuk mengerjakan proyek yang menghasilkan produk autentik (Rahayu et al., 2022).

Pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran aktif yang mengintegrasikan aktivitas proyek ke dalam proses belajar (Powell et al., 2019; Santyasa et al., 2020). Pendekatan ini berpusat pada siswa, di mana proyek yang dikerjakan dapat berupa proyek individu atau kelompok yang dilakukan secara kolaboratif dalam jangka waktu tertentu. Proyek ini bertujuan untuk menghasilkan produk yang akan dipresentasikan di kelas. Proses pelaksanaan proyek menekankan kolaborasi, inovasi, dan keunikan, dengan fokus pada pemecahan masalah yang relevan dengan kehidupan siswa. Melalui pembelajaran berbasis proyek, siswa dapat dengan mudah menghubungkan pengetahuan yang mereka pelajari dengan situasi sehari-hari.

Pendekatan PjBL secara internasional diakui sebagai metode pembelajaran berbasis eksplorasi dan pengalaman yang mengintegrasikan pengetahuan akademik dengan kehidupan nyata. PjBL bertujuan untuk mengembangkan keterampilan akademik dan praktis (Girvan et al., 2016) sekaligus menanamkan keterampilan belajar sepanjang hayat seperti kemampuan sosial dan komunikasi, tanggung jawab, pengaturan diri, kepercayaan diri, fleksibilitas, kerja tim, serta etos kerja yang baik. Model pembelajaran berbasis proyek (Project-Based Learning) memungkinkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam membangun pemahaman mereka sendiri. Pendekatan ini juga melibatkan kerja kelompok untuk menciptakan sebuah proyek sebagai wujud penerapan prinsip atau konsep yang telah dipelajari (Rafik et al., 2022).

Menurut Schmidt dalam Wijnia et al. (2024), ciri utama PjBL meliputi; (a) pembelajaran dimulai dengan masalah yang merangsang aktivasi pengetahuan awal dan minat siswa, (b) berpusat pada siswa yang aktif dalam belajar, (c) kerja kelompok kecil yang melibatkan 5–12 siswa, (d) bimbingan guru sebagai fasilitator, dan (e) pembelajaran mandiri dengan alokasi waktu yang memadai untuk eksplorasi individu.

2. Pembelajaran Bahasa Daerah MI/SD

Bahasa daerah berfungsi sebagai alat komunikasi antaranggota masyarakat sekaligus menjadi identitas khas suatu daerah. Selain itu, bahasa, sastra, seni, dan budaya daerah

mengandung nilai-nilai kearifan lokal yang penting untuk dilestarikan dan dikembangkan melalui pendidikan formal di sekolah. Pembelajaran bahasa daerah dapat dikembangkan melalui penguasaan keterampilan berbahasa, sastra, dan berpikir kritis, yang menjadi dasar penguatan kemampuan literasi (Dinas Pendidikan Jawa Timur, 2022).

Bahasa daerah memperoleh perhatian yang besar dari pemerintah. Perhatian tersebut dituangkan kedalam bentuk Undang-undang Republik Indonesia Nomor 24 tahun 2009 tentang Bahasa disebutkan bahwa bahasa daerah dipelihara oleh negara. Hal tersebut sesuai dengan pasal 42 UURI No. 24 yang berbunyi “Dengan demikian maka Pemerintah (daerah) juga wajib mengembangkan, membina, dan melindungi bahasa dan sastra daerah agar tetap memenuhi kedudukan dan fungsinya dalam kehidupan masyarakat sesuai dengan perkembangan zaman serta agar tetap menjadi kekayaan budaya Indonesia”

Berdasarkan capaian pembelajaran yang telah disahkan oleh Dinas Pendidikan provinsi Jawa Timur, tujuan dari muatan lokal bahasa daerah adalah untuk mengajarkan peserta didik kemampuan berikut: 1. Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis; 2. Menghargai dan bangga menggunakan bahasa daerah sebagai sarana berkomunikasi dan lambang identitas dan kebanggaan daerah; 3. Memahami dan menggunakan bahasa daerah dengan cara yang tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan; dan 4. Menciptakan bahasa daerah yang dapat digunakan untuk berbagai tujuan.

Secara spesifik, berdasarkan capaian kurikulum Bahasa daerah provinsi Jawa Timur, mata pelajaran muatan lokal Bahasa Daerah memiliki karakteristik sebagai berikut; Karakteristik muatan lokal bahasa daerah adalah sebagai berikut: 1) Mata pelajaran bahasa daerah mencakup keterampilan reseptif untuk menyimak, membaca, dan memirsa, serta keterampilan produktif untuk berbicara, mempresentasikan, dan menulis. 2) Mata pelajaran bahasa daerah menggunakan pendekatan dengan metode utama berbasis genre dengan menggunakan berbagai jenis teks termasuk tulisan, lisan, visual, audio, dan audiovisual. Dalam model pembelajaran, berbagai genre pedagogi digunakan, termasuk penjelasan (memberi penjelasan dan membangun konteks), pemodelan (membuat model), pembimbingan (membuat konstruksi bersama), dan pemandirian (membuat konstruksi sendiri). Genre ini juga menggunakan kegiatan yang mendorong siswa untuk berpikir kritis, kreatif, dan imajinatif selama proses pembelajaran. 3) Pelajaran bahasa daerah menggunakan bahasa, sastra, dan budaya untuk membangun karakter, budi pekerti, dan identitas diri. 4) Bahasa lokal dipelajari dengan menggunakan teknologi, informasi, dan komunikasi serta menyesuaikan dengan situasi tuntutan zaman (Dinas Pendidikan Jawa Timur, 2022).

3. Kreativitas

Munandar (2012) mengartikan kreativitas sebagai kemampuan untuk menghasilkan sesuatu yang baru, menghasilkan ide-ide baru untuk memecahkan masalah, atau menemukan hubungan baru antara elemen yang sudah ada. Berbeda dengan Munandar, Gallagher mendefinisikan pengertian kreativitas lebih mendalam. Menurutnya, *“Creativity is a mental process by which an individual creates new ideas or products, or recombines existing ideas and product, in fashion that is novel to him or her”* (Rachmawati & Kurniati, 2015) yang mengandung maksud bahwa kreativitas adalah aktivitas mental yang melibatkan kemampuan seseorang untuk menghasilkan ide atau produk baru, atau memadukan ide dan produk yang telah ada dengan cara yang unik dan berbeda menurut perspektifnya.

Menurut Roger dalam (Munandar Utami, 2012) kreativitas dapat muncul dalam suasana kebersamaan dan terjadi bila relasi antar individu ditandai oleh hubungan-hubungan yang bermakna. Dengan demikian, kreativitas secara sederhana dapat didefinisikan sebagai kemampuan untuk menciptakan gagasan baru yang dapat digunakan untuk memecahkan suatu permasalahan, dan hal tersebut bisa diwujudkan dalam skala individu atau secara bersamaan.

Ciri-ciri kreativitas, sebagaimana disebutkan oleh Slameto sebagai berikut; bahwa kreativitas memiliki dua jenis karakteristik: kognitif dan non-kognitif. Karakteristik kognitif termasuk orisinalitas, fleksibilitas, kelancaran, dan elaborasi. Karakteristik non-kognitif termasuk inspirasi sikap dan kepribadian kreatif. Kecerdasan tanpa kepribadian kreatif tidak akan berhasil; kedua sifat ini sama pentingnya. Hanya orang cerdas yang memiliki kesehatan mental yang baik yang dapat menjadi kreatif. Kreatifitas bukan hanya aktivitas otak; faktor emosi dan kesehatan mental juga sangat memengaruhi hasil karya kreatif. Karya kreatif sangat sulit dilakukan jika seseorang memiliki kecerdasan yang tidak memiliki mental yang sehat (Slameto, 2010).

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Setiap tahapan penelitian dalam penelitian kualitatif memiliki karakteristik utama yang berbeda. Pengumpulan data berdasarkan kata-kata (seperti wawancara) dan gambar (seperti foto) serta penyelidikan masalah dan pembentukan pemahaman mendalam tentang fenomena adalah komponen dari ciri-ciri tersebut (Creswell, 2012). Menurut Saepudin (2019) Kualitatif selalu menggunakan logika ilmiah dan menekankan analisis proses dan berpikir induktif dengan mempertimbangkan dinamika hubungan antara fenomena yang diamati (Cahyaningsih & Prastowo, 2024). Pendekatan deskriptif dalam penelitian kualitatif berfokus pada deskripsi rinci fenomena dalam konteks tertentu, tanpa mencari hubungan sebab-akibat. (Sharan B. Merriam, 2015)

Penelitian ini dilakukan pada mahasiswa kelas D3 semester 3 program studi PGMI UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Penelitian ini dilakukan pada tahun akademik 2023/2024. Informan penelitian terdiri atas mahasiswa kelas D3 yang mengikuti perkuliahan Bahasa Daerah MI/SD sejumlah 38 mahasiswa/I dengan inisial A1, dosen pengampu dengan inisial AF dan ketua jurusan prodi dengan inisial IF.

Teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi dan dokumentasi. Wawancara digunakan untuk menggali informasi terkait pelaksanaan perkuliahan menggunakan model pembelajaran Project Based Learning. Observasi digunakan untuk mengamati kegiatan pembelajaran dan mengamati keterlibatan mahasiswa saat pembelajaran berlangsung. Sedangkan dokumentasi digunakan untuk melengkapi data laporan yang dapat diperoleh peneliti. Data yang diperoleh selanjutnya dinarasikan untuk memperoleh gambaran mengenai penerapan model pembelajaran project based learning pada mata kuliah bahasa daerah sebagai upaya mengembangkan kreativitas mahasiswa PGMI UIN KHAS Jember.

HASIL TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Penerapan Model Pembelajaran PjBL pada Perkuliahan di PGMI UIN KHAS Jember

Dalam wawancaranya, IF menjelaskan bahwa penerapan model pembelajaran di Program Studi PGMI UIN KHAS Jember cukup beragam. “Beberapa dosen masih menggunakan metode konvensional, seperti ceramah dan diskusi kelompok sederhana. Namun, banyak juga yang sudah beralih ke model pembelajaran aktif. Saya, misalnya, sering menggunakan pendekatan berbasis proyek (Project-Based Learning) dan pembelajaran berbasis masalah (Problem-Based Learning). Model-model ini memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk lebih kreatif dan aktif dalam pembelajaran,” ujar IF.

Program Studi PGMI UIN KHAS Jember menekankan pentingnya hasil berupa produk atau karya yang dapat dihasilkan mahasiswa dari setiap mata kuliah yang diikuti. Penekanan ini sesuai dengan dokumen kurikulum PGMI. Selain itu, harapan lain dari penerapan model ini adalah agar mahasiswa lebih aktif dalam setiap kegiatan perkuliahan. Menurut IF, keberadaan hasil berupa produk atau karya tersebut menjadi ciri khas yang membedakan Program Studi PGMI dengan program studi lain di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.

Karya yang dihasilkan mahasiswa PGMI beragam, baik fisik maupun non-fisik. Karya fisik, misalnya, meliputi *Monopoli Matematika* dan *Spinning Wheel* untuk materi kata tanya. Sementara itu, karya non-fisik memanfaatkan platform digital seperti *wizer.me*, aplikasi *Canva*, *Quizizz*, dan lain sebagainya.

IF juga menjelaskan bahwa karya-karya mahasiswa berbentuk fisik biasanya terbuat dari bahan sederhana seperti kardus atau barang-barang yang tidak tahan lama. Untuk menjaga

agar karya-karya ini tetap dapat dikenang dan bermanfaat, program studi membuat kebijakan agar setiap proses pembuatan media non-fisik wajib didokumentasikan dalam bentuk video. Setiap karya diberi barcode sehingga mahasiswa angkatan selanjutnya dapat dengan mudah mengakses media tersebut.

Semua karya fisik mahasiswa disimpan dengan rapi di ruang laboratorium PGMI. Selain itu, karya-karya ini juga didokumentasikan dan dikumpulkan di platform seperti YouTube dengan alamat <https://www.youtube.com/@pgmiuinkhasjember> serta media sosial, termasuk Instagram dan TikTok “kelas kreasi PGMI”. Hal ini bertujuan untuk memperluas jangkauan pemanfaatan karya mahasiswa sekaligus mempublikasikan inovasi mereka.

Hal demikian diperkuat pula dengan hasil observasi peneliti bahwa penerapan model pembelajaran berbasis proyek (*Project-Based Learning* atau PjBL) telah menjadi salah satu pendekatan utama dalam proses pembelajaran. PjBL diterapkan untuk mendorong mahasiswa agar lebih aktif, kreatif, dan kolaboratif dalam kegiatan perkuliahan. Hal ini sebagaimana hasil penelitian yang dilakukan oleh (Rafik et al., 2022) yang menjelaskan keberhasilan penerapan model pembelajaran PjBL dapat meningkatkan kreativitas siswa.

Penerapan Model Pembelajaran PjBL pada Mata Kuliah Bahasa Daerah MI/SD

Hasil observasi memperlihatkan bahwa proses pembelajaran diawali dengan pengenalan proyek oleh dosen. Mahasiswa diberikan penjelasan tentang tujuan pembelajaran, langkah-langkah pengerjaan proyek, serta hasil akhir yang diharapkan. Dosen memposisikan diri sebagai fasilitator, memberikan arahan, namun memberikan kebebasan kepada mahasiswa untuk merancang dan menyelesaikan proyek sesuai dengan kreativitas mereka.

Pada Langkah penentuan proyek dosen membagi mahasiswa menjadi beberapa kelompok. Setiap kelompok beranggotakan 3 orang. Masing-masing kelompok diberikan kebebasan untuk memilih tema yang akan menjadi judul proyek mereka. Dalam kesempatan ini materi yang dijadikan proyek adalah materi tentang Bahasa Jawa dalam Sejarah kebudayaan. Dosen memberikan penjelasan bagaimana cara membuat komik digital menggunakan beberapa aplikasi.

Pada tahap perencanaan penyelesaian proyek, dosen bekerja sama dengan mahasiswa dalam menentukan proyek untuk setiap kelompok agar siswa merasa bertanggung jawab terhadap proyek yang harus mereka selesaikan. Selain itu, dosen memberikan arahan dan inspirasi untuk membantu mahasiswa mengembangkan ide-ide dalam pembuatan proyek, sehingga mereka dapat menyampaikan pendapat, berbagi gagasan, dan berdiskusi secara aktif dalam kelompok. Hal ini sebagaimana disampaikan Kurniawan dkk. (2018), bahwa model pembelajaran *Project-Based Learning* (PjBL) memberikan kesempatan kepada siswa untuk

mengemukakan ide atau pendapat, mendengarkan pandangan orang lain, serta merefleksikan ide-ide mereka dalam interaksi dengan orang lain (Sumilat et al., 2023).

Pada tahap penjadwalan pelaksanaan proyek, dosen dan mahasiswa bersama-sama menyusun jadwal kegiatan yang perlu diselesaikan. Guru memberikan arahan mengenai waktu yang diperlukan untuk menyelesaikan proyek, yang bertujuan agar mahasiswa dapat mewujudkan rencana mereka dengan baik. Waktu yang diberikan dosen untuk menyelesaikan proyek membuat komik ini adalah sekitar 2 minggu. Menurut Wajdi (2017) penyusunan jadwal proyek bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada mahasiswa tentang pentingnya perencanaan yang tepat.

Pada tahap penyelesaian proyek dengan dukungan fasilitas dan pengawasan dari dosen, dosen bertanggung jawab untuk membantu mahasiswa menyelesaikan proyek dengan cara memantau perkembangan setiap kelompok. Selain itu, dosen memberikan referensi berupa aplikasi apa saja yang bisa digunakan untuk membuat komik digital. Dosen juga perlu melakukan pemantauan terhadap kemajuan mahasiswa dalam menyelesaikan proyek tersebut (Sani, 2014, 13).

Pada Langkah berikutnya, yakni langkah penyusunan laporan. Mahasiswa memiliki hak untuk mengkonsultasikan setiap kesulitan yang mereka alami saat pembuatan komik. Kemudian, setiap kelompok mempresentasikan karya mereka didepan kelompok yang lain. Dosen dalam tahap ini berperan untuk memberikan apresiasi pada semua kelompok yang sudah menyelesaikan proyek dengan tepat waktu dan menghargai setiap ide yang dihasilkan mahasiswa.

Tahap terakhir yakni tahap evaluasi proses dan hasil proyek. Dosen menilai semua proyek yang dikerjakan oleh setiap kelompok dan mahasiswa dengan seksama mendengarkan evaluasi yang diberikan dosen. Menurut Titu (2015) menyatakan bahwa dengan adanya evaluasi proyek, mahasiswa mampu mengambil keputusan dari setiap masalah yang dihadapinya (Pambudi et al., 2024).



Gambar 1. Komik Karya Mahasiswa

Gambar 1. Merupakan salah satu karya mahasiswa dalam materi Bahasa Daerah dalam Sejarah kebudayaan. A1 menjelaskan karya ini dibuat dengan menggunakan bantuan aplikasi canva. Pada awal pembuatan kita mencari template yang sesuai dengan tema yang kita pilih. Kemudian, kami sesuaikan pula warna, font dan elemen lainnya. Langkah berikutnya membuat panel komik, dalam tahap ini kami menambahkan gambar, teks dan efek sesuai dengan alur cerita yang telah kami rancang. Selanjutnya, kami membuat karakter dengan latar belakang yang menarik. Fitur yang disediakan di aplikasi canva sangat banyak baik gambar maupun elemen garis yang bisa kami gunakan. Tahap terakhir kami memastikan tata letak panel komik dengan teliti, agar pembaca dapat memahami dengan jelas alur cerita dari komik yang telah kami buat. Setelah proses pembuatan komik di canva selesai, kami menyimpannya dalam format PDF. Kemudian kami masukkan ke aplikasi heyzone. Dalam aplikasi ini kami juga menambahkan efek transisi, suara dan fitur lainnya. Setelah selesai kami menerbitkan flipbooknya kedalam format online, dan PDF interaktif serta aplikasi mobile agar mudah diakses oleh siapapun yang membutuhkan komik ini.

AF menjelaskan ketika pemberian awal tugas ini mahasiswa kami mengalami kesulitan dalam mendesain komik yang ingin dibuat, namun saya coba untuk memberikan arahan bagaimana cara mudah membuat komik online. Setelah pemberian saran mereka sangat senang membuat komik dan hasilnya pun sangat memuaskan saya sebagai dosen pengampu.

Tidak hanya berisi materi bahasa daerah dalam Sejarah kebudayaan, masing-masing komik karya mahasiswa ini pada bagian akhir halaman terdapat pesan moral yang bisa dibaca oleh setiap pembacanya, seperti contoh pada gambar 2. berikut.



Gambar 2. Contoh Pesan Moral yang Disampaikan dalam Komik

Pemberian pesan moral dalam komik menurut AF memiliki tujuan menguatkan nilai-nilai karakter yang terdapat dalam komik, selain itu pesan moral memungkinkan siswa untuk merenungkan pelajaran yang diperoleh dari cerita dalam komik. Terakhir. pesan moral membuat

akhir cerita terasa bermakna, memberikan kepuasan emosional, dan menciptakan pengalaman belajar yang positif dan menyenangkan bagi siswa madrasah ibtidaiyah atau sekolah dasar. Semua hasil produk ini nantinya akan kami bagikan kepada alumni mahasiswa PGMI yang menjadi guru madrasah ibtidaiyah atau sekolah dasar untuk kemudian disebarluaskan kepada guru-guru yang ada di kabupaten Jember.

Selama proses perkuliahan, mahasiswa menunjukkan antusiasme tinggi, terutama pada mata kuliah Bahasa Daerah MI/SD. Setiap kelompok menunjukkan kolaborasi yang baik selama proses perencanaan hingga penyelesaian proyek. Diskusi kelompok berlangsung aktif, di mana mahasiswa saling berbagi ide untuk menciptakan hasil yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran di tingkat sekolah dasar. AF dalam hasil wawancara juga menyebutkan kepada semua kelompok yang presentasi wajib hukumnya memberikan kuis atau permainan untuk menghidupkan kelas agar mahasiswa tidak bosan dan menciptakan kelas yang menyenangkan.

Penerapan PjBL dalam Mengembangkan Kreativitas Mahasiswa, Tantangan dan Solusi

A1 dalam wawancaranya mengungkapkan, *"Kami termotivasi karena menggunakan bahasa daerah membuat cerita lebih dekat dengan pembaca, terutama anak-anak di daerah kami. Selain itu, ini adalah cara kami melestarikan bahasa daerah yang mulai jarang digunakan."*

A1 melanjutkan dengan menekankan pentingnya menggunakan bahasa daerah sebagai upaya pelestarian budaya sekaligus media komunikasi yang efektif. *"Kami merasa bahwa anak-anak akan lebih mudah memahami cerita dan pesan yang ingin disampaikan jika menggunakan bahasa yang mereka gunakan sehari-hari. Dalam komik kami, bahasa daerah menjadi jembatan untuk menjelaskan penguatan nilai-nilai karakter dalam alur cerita yang kami buat, dan juga merasakan bahwa budaya mereka dihargai."*

A1 juga mengungkapkan bahwa proyek ini menjadi pengalaman bermakna bagi mereka, bukan hanya sebagai mahasiswa, tetapi juga sebagai individu yang peduli terhadap kelestarian budaya lokal. Menurutnya, bahasa daerah memiliki kekuatan untuk membawa pembaca lebih dekat dengan cerita, menciptakan rasa kebanggaan, dan menumbuhkan identitas budaya. *"Kami berharap, melalui komik ini, anak-anak tidak hanya lebih memahami penggunaan bahasa daerah dalam kehidupan sehari-hari tetapi juga mulai mencintai bahasa dan budaya mereka sendiri. Proyek ini membuat kami semakin sadar bahwa pelestarian budaya bisa dilakukan dengan cara-cara kreatif seperti ini."*

Mahasiswa sangat antusias dalam mengembangkan komik berbasis bahasa daerah. Mereka merasa proyek ini tidak hanya meningkatkan kreativitas, tetapi juga memberikan

kontribusi dalam melestarikan budaya lokal. Tantangan yang dihadapi, seperti penerjemahan istilah dan ilustrasi, justru menjadi bagian dari proses belajar yang berharga. Proyek ini menjadi bukti bahwa pembelajaran berbasis budaya dapat meningkatkan motivasi, kreativitas, dan rasa cinta terhadap warisan lokal.

Mahasiswa menunjukkan kemampuan luar biasa dalam mengembangkan berbagai ide unik saat membuat komik menggunakan bahasa daerah. Dalam proyek ini, mereka memadukan kreativitas dengan wawasan budaya lokal, menghasilkan karya yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga sarat akan pesan edukatif. Setiap kelompok berhasil menghadirkan cerita yang relevan dengan pembelajaran Bahasa Daerah MI/SD, seperti penumbuhan nilai-nilai karakter yang dikemas dalam alur cerita yang dekat dengan kehidupan sehari-hari anak. Penggunaan bahasa daerah ini membuat cerita terasa lebih autentik dan menyentuh nilai-nilai lokal, sekaligus menghidupkan kembali kekayaan budaya yang hampir terlupakan.

Melalui proses ini, mahasiswa tidak hanya mengasah kemampuan artistik dan literasi bahasa daerah mereka, tetapi juga menumbuhkan rasa bangga terhadap identitas budaya. Pendekatan ini menunjukkan bahwa pembelajaran tidak harus terpaku pada buku teks, melainkan dapat menjadi sarana eksplorasi kreatif yang membangun keterampilan sekaligus karakter.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang diperoleh, pengembangan kreativitas mahasiswa sejalan dengan pendekatan pembelajaran yang menempatkan proyek sebagai inti dari proses belajar. Melalui PjBL, mahasiswa belajar dengan cara mengerjakan proyek nyata yang memerlukan integrasi berbagai pengetahuan, keterampilan, dan kreativitas untuk menghasilkan suatu produk atau solusi.

Dalam penerapan model pembelajaran, tantangan merupakan hal yang tidak dapat dihindari. IF menjelaskan dalam wawancaranya bahwa proses pembelajaran tidak selalu berjalan lancar dan pasti menghadapi kendala. Pada Program Studi PGMI, beberapa tantangan dalam penerapan *Project-Based Learning* (PjBL) meliputi sikap dosen dan mahasiswa.

Sebagian dosen cenderung memilih berada di zona nyaman, enggan berinovasi dalam pembelajaran, sehingga perkuliahan hanya diisi dengan ceramah dan diskusi sederhana tanpa eksplorasi lebih lanjut. Sementara itu, tantangan juga datang dari mahasiswa, seperti kebiasaan mengulur-ulur waktu dalam pengumpulan tugas hingga melampaui batas yang telah ditentukan. Beberapa mahasiswa juga enggan berpikir secara mendalam dan hanya berprinsip "yang penting selesai dan mengumpulkan," yang mengakibatkan hasil produk tidak maksimal.

Tantangan-tantangan ini menunjukkan pentingnya komitmen bersama untuk menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif dan produktif melalui penerapan PjBL. Beberapa solusi yang mungkin bisa ditawarkan untuk mengatasi tantangan tersebut diantaranya,

mengadakan pelatihan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan mereka dalam menerapkan PjBL. Pendampingan dari pakar pendidikan juga dapat membantu dosen keluar dari zona nyaman. Selanjutnya, memberikan apresiasi kepada dosen yang berhasil menerapkan inovasi dalam pembelajaran serta mendorong budaya saling berbagi praktik baik di kalangan dosen. Untuk mahasiswa sendiri, penting untuk selalu memberikan motivasi intrinsik agar mereka memiliki semangat yang tinggi untuk menciptakan karya dan memberikan pandangan terkait keuntungan yang bisa didapatkan apabila memiliki banyak karya. Dengan banyaknya karya akan mempermudah mereka dalam meniti karir ke jenjang yang lebih tinggi.

Menurut IF, beberapa mahasiswa merasa enggan mencoba membuat komik karena menganggapnya sulit sebelum benar-benar mencoba. Sikap ini menghambat mereka untuk mengaplikasikan ide-ide kreatif yang dimiliki. Jika pola pikir seperti ini terus berlanjut, akan sulit bagi mereka untuk menghasilkan karya yang bermakna. Solusi yang dapat ditawarkan untuk mengatasi masalah ini adalah dengan memberikan tugas proyek berupa pembuatan komik sebagai tugas Ujian Tengah Semester (UTS). Proyek ini tidak hanya mendorong mahasiswa untuk mencoba, tetapi juga membantu mereka mengasah kreativitas.

Untuk meningkatkan keseriusan mahasiswa dalam menyelesaikan tugas tersebut, dosen dapat memberikan ketegasan bahwa nilai UTS hanya akan diberikan jika mahasiswa berhasil menyelesaikan proyek komik sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan. Selain itu, dosen dapat memberikan panduan langkah-langkah pembuatan komik secara bertahap, sehingga mahasiswa tidak merasa kewalahan dan dapat menyelesaikan tugas dengan baik.

Pendekatan ini bertujuan untuk memotivasi mahasiswa untuk keluar dari zona nyaman, berusaha lebih keras, dan menghasilkan karya yang dapat dibanggakan. Dengan cara ini, mahasiswa belajar untuk menghadapi tantangan secara langsung sekaligus mengembangkan keterampilan yang relevan dengan pembelajaran berbasis proyek.

KESIMPULAN

Penerapan model pembelajaran berbasis proyek (Project-Based Learning/PjBL) pada perkuliahan mahasiswa Program Studi PGMI UIN KHAS Jember, khususnya dalam mata kuliah Bahasa Daerah MI/SD, telah terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas, kolaborasi, dan motivasi belajar mahasiswa. Melalui tugas pembuatan komik digital berbasis budaya lokal, mahasiswa tidak hanya mampu mengintegrasikan elemen budaya dengan materi pembelajaran, tetapi juga menghasilkan produk edukatif yang relevan dan inovatif.

Mahasiswa menunjukkan antusiasme tinggi dalam setiap tahap pelaksanaan proyek, mulai dari perencanaan hingga evaluasi. Mereka berhasil memanfaatkan teknologi, seperti Canva dan Heyzine, untuk menciptakan komik dengan kualitas visual dan isi yang menarik.

Penggunaan bahasa daerah sebagai medium dalam komik memberikan kontribusi penting terhadap pelestarian budaya lokal, sekaligus memperkuat nilai-nilai karakter dalam pembelajaran.

Proyek ini memberikan pengalaman belajar yang bermakna, di mana mahasiswa tidak hanya mengasah keterampilan teknis dan artistik, tetapi juga menumbuhkan rasa bangga terhadap identitas budaya. Selain itu, dokumentasi dan publikasi karya mahasiswa melalui berbagai platform digital telah memperluas jangkauan pemanfaatan produk ini, baik untuk pembelajaran di tingkat sekolah dasar maupun sebagai referensi bagi guru dan mahasiswa lainnya.

Penerapan PjBL pada perkuliahan di PGMI UIN KHAS Jember menjadi salah satu strategi pembelajaran inovatif yang mampu menjawab tantangan pendidikan abad ke-21, dengan mengintegrasikan keterampilan, kreativitas, teknologi, dan pelestarian budaya lokal dalam satu proses pembelajaran. Strategi ini layak diadopsi lebih luas dalam konteks pendidikan lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Cahyaningsih, E., & Prastowo, A. (2024). *Wordwall : Inovasi Media Pembelajaran Penilaian Kognitif Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Madrasah Ibtidaiyah*. 1(1), 57–73.
- Capaian Pembelajaran Bahasa Daerah Pada Kurikulum Merdeka Tingkat SD, SMP, SMA, SMK dan SLB (Bahasa Jawa, Madura), 1 (2022).
- Chen, C.-H., & Yang, Y.-C. (2019). Revisiting the effects of project-based learning on students' academic achievement: A meta-analysis investigating moderators. *Educational Research Review*, 26, 71–81. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2018.11.001>
- Creswell, J. W. (2012). *EDUCATIONAL RESEARCH*. Pearson Education.
- Gal, B., Rubio, M., Iglesias, E., & González, P. (2018). Evaluation of participatory teaching methods in undergraduate medical students' learning along the first academic courses. *PLOS ONE*, 13(1), e0190173. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0190173>
- Gama, F. I. (2019). Keberhasilan Implementasi Project-Based Learning Dalam Bidang Bahasa: Program dan Dampaknya pada Peserta Didik di Sekolah dan Perguruan Tinggi di Dunia. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 8(1), 1–8.
- Girvan, C., Conneely, C., & Tangney, B. (2016). Extending experiential learning in teacher professional development. *Teaching and Teacher Education*, 58, 129–139. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2016.04.009>
- Goti, A., Akyazi, T., de la Calle, A., Oyarbide-Zubillaga, A., & Alberdi, E. (2020). Validation of Real Case Solving (RCS) Methodology as an Efficient Engineering Learning Tool. *Journal of Open Innovation: Technology, Market, and Complexity*, 6(4), 198. <https://doi.org/10.3390/joitmc6040198>
- Guo, P., Saab, N., Post, L. S., & Admiraal, W. (2020). A review of project-based learning in higher education: Student outcomes and measures. *International Journal of Educational Research*, 102, 101586. <https://doi.org/10.1016/j.ijer.2020.101586>
- Harun, N. F., Yusof, K. M., Jamaludin, M. Z., & Hassan, S. A. H. S. (2012). Motivation in

- Problem-based Learning Implementation. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 56, 233–242. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.09.650>
- Helle, L., Tynjälä, P., & Olkinuora, E. (2006). Project-Based Learning in Post-Secondary Education – Theory, Practice and Rubber Sling Shots. *Higher Education*, 51(2), 287–314. <https://doi.org/10.1007/s10734-004-6386-5>
- Hidayat, T. A. S. R. S., Didik Cahyono, M. Torero Rigel Centeury, M., & Rifai, A. J. (2024). Analisis Keberhasilan Implementasi Model Project Based Learning (Pjbl) Dalam Pendidikan Jasmani, Kesehatan, Dan Rekreasi (Pjkr) Di Perguruan Tinggi. *Jurnal Edu Research*, 5, 165–176.
- Kamaruddin, I., Subrayanti, D., Purhanudin, M. S. V., & Amri, N. N. (2024). *Project Based Learning (PjBL) Berbasis Etnosains Untuk Meningkatkan Ketrampilan Berpikir Kritis Mahasiswa : Tinjauan Pustaka*. 06(03), 17734–17743.
- Krajcik, J. S., & Shin, N. (2014). Project-Based Learning. In *The Cambridge Handbook of the Learning Sciences* (hal. 275–297). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9781139519526.018>
- Mohamadi, Z. (2018). and electronic project-based learning on the development and sustained development. *Journal of Computing in Higher Education*. <https://doi.org/10.1007/s12528-018-9169-1>
- Munandar Utami. (2012). *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Pambudi, A., Suhartono, & Susiani, T. S. (2024). *Penerapan Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Karya Seni Rupa Daerah Pada Siswa Kelas VA*. 12(1), 100.
- Powell, S., Ding, Y., Wang, Q., Craven, J., & Chen, E. (2019). Exploring strategy use for multiplication problem solving in college students. *International Journal of Research in Education and Science*, 5(1), 374–387.
- Rachmawati, Y., & Kurniati, E. (2015). *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Depdikbud.
- Rafik, M., Nurhasanah, A., Febrianti, V. P., & Nurdianti, S. (2022). *Telaah Literatur : Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) terhadap Kreativitas Siswa Guna Mendukung Pembelajaran Abad 21*. 05(01), 80–85.
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). *Inovasi Pembelajaran Abad 21 Dan Penerapannya Di Indonesia Restu Rahayu 1 □ , Sofyan Iskandar 2 , Yunus Abidin 3*. 6(2), 2099–2104.
- Santyasa, I. W., Rapi, N. K., & Sara, I. W. W. (2020). Project based learning and academic procrastination of students in learning physics. *International Journal of Instruction*, 13(1), 489–508. <https://doi.org/10.29333/iji.2020.13132a>
- Sari, D. S., & Wulanda, M. N. (2019). Pengembangan lembar kerja mahasiswa berbasis proyek dalam meningkatkan kemampuan berfikir kreatif mahasiswa. *Natural: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 6(1), 20. <https://doi.org/10.30738/natural.v6i1.4073>
- Sharan B. Merriam, E. J. T. (2015). *Qualitative Research: A Guide to Design and Implementation* (4 ed.). John Wiley & Sons.
- Silawane, N., Ikrimah, Firda, B., Safan, M., & Tusyakiroh, A. (2023). Study Evaluasi Terhadap Hasil Pengembangan Program Studi S1 Pgmi Pada Masyarakat Islam Kepulauan Di Kota Ternate. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(24), 482–496.

<https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.10433975>

- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*. PT Rineka Cipta.
- Sumilat, J. M., Ilam, D., Vanesa, M., Mangantibe, A. C. M., Mukuan, E., Kumontoy, N., Guru, P., Dasar, S., Manado, U. N., Mukuan, E., & Kumontoy, N. (2023). *Jurnal basicedu*. 7(6), 3980–3988.
- Wajdi, F. (2017). Implementasi Project Based Learning (PBL) dan Penilaian Autentik dalam Pembelajaran Drama Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 17(1), 81–97.
- Wijnia, L., Noordzij, G., Arends, L. R., Rikers, R. M. J. P., & Loyens, S. M. M. (2024). The Effects of Problem-Based, Project-Based, and Case-Based Learning on Students' Motivation: a Meta-Analysis. In *Educational Psychology Review* (Vol. 36, Nomor 1). Springer US. <https://doi.org/10.1007/s10648-024-09864-3>