



Similarity Report

Metadata

Name of the organization

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Title

BAB 7

Author(s) Coordinator

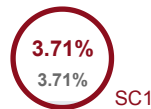
perpustakaan umsidadhanin

Organizational unit

Perpustakaan

Record of similarities

SCs indicate the percentage of the number of words found in other texts compared to the total number of words in the analysed document. Please note that high coefficient values do not automatically mean plagiarism. The report must be analyzed by an authorized person.








25
The phrase length for the SC 2

5707
Length in words

44909
Length in characters

Alerts

In this section, you can find information regarding text modifications that may aim at temper with the analysis results. Invisible to the person evaluating the content of the document on a printout or in a file, they influence the phrases compared during text analysis (by causing intended misspellings) to conceal borrowings as well as to falsify values in the Similarity Report. It should be assessed whether the modifications are intentional or not.

Characters from another alphabet		0
Spreads		0
Micro spaces		0
Hidden characters		0
Paraphrases (SmartMarks)		19

Active lists of similarities

This list of sources below contains sources from various databases. The color of the text indicates in which source it was found. These sources and Similarity Coefficient values do not reflect direct plagiarism. It is necessary to open each source, analyze the content and correctness of the source crediting.

The 10 longest fragments

Color of the text

NO	TITLE OR SOURCE URL (DATABASE)	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
1	https://redasamudera.id/definisi-model-pembelajaran-menurut-para-ahli/	22 0.39 %
2	https://redasamudera.id/definisi-model-pembelajaran-menurut-para-ahli/	16 0.28 %
3	https://tambahpinter.com/teknik-pembelajaran-menurut-para-ahli/	14 0.25 %
4	https://journal.um-surabaya.ac.id/Pro/article/download/19711/6716/0	14 0.25 %

5	Perbedaan Kreativitas, Motivasi, dan Hasil Belajar Melalui Penerapan Model PBL Berbantuan Media Audio Visual pada Mata Pelajaran Front Office Meliyani Ni Ketut, Astuti Ni Made Erpia Ordani, Sentosa I Putu Pranatha;	13 0.23 %
6	http://repository.ummy.ac.id/id/eprint/1366/2/PE23%20004%20Julia%20Novita%20Sari_watermark_remo ved.pdf	13 0.23 %
7	https://anthor.org/index.php/anthor/article/download/222/163	11 0.19 %
8	Building a Golden Generation Through Learning Islamic Religious Education: Quantum Teaching Learning Model Muis Muhammad Aufa, Mardiana Mardiana, Selly Syalini, Putri Nurusyakira;	9 0.16 %
9	https://ojs.unm.ac.id/progresif/article/download/71146/30833	9 0.16 %
10	http://repositori.uin-alauddin.ac.id/27973/1/Analisis%20Perbedaan%20Hasil%20Belajar%20IPA%20Berbasis%20Model%20Problem%20Based%20Learning%20%28PBL%29%20%26%20Project%20Based%20Learning%20%28PJBL%29%20Peserta%20Didik%20Kelas%20V%20UPT%20SPF%20SD%20Inpres%20Tamamaung%20III%20Kota%20Makassar.pdf	8 0.14 %

from RefBooks database (1.02 %)

NO	TITLE	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
Source: Paperity		
1	Critical Thinking In The Philosophy of Science: Studies in Ontology, Epistemology and Axiology Semuel Unwakoly;	19 (3) 0.33 %
2	Perbedaan Kreativitas, Motivasi, dan Hasil Belajar Melalui Penerapan Model PBL Berbantuan Media Audio Visual pada Mata Pelajaran Front Office Meliyani Ni Ketut, Astuti Ni Made Erpia Ordani, Sentosa I Putu Pranatha;	13 (1) 0.23 %
3	Building a Golden Generation Through Learning Islamic Religious Education: Quantum Teaching Learning Model Muis Muhammad Aufa, Mardiana Mardiana, Selly Syalini, Putri Nurusyakira;	9 (1) 0.16 %
4	Building Bridges: How Law Schools Can Better Prepare Students from Historically Underserved Communities to Excel in Law School Amy H. Soled, Barbara Hoffman;	7 (1) 0.12 %
5	Implementasi Metode Pembelajaran Berbasis Proyek Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Di MAN 1 Ternate Lin Baharuddin;	5 (1) 0.09 %
6	Peningkatan Hasil Belajar IPAS dengan Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Audiovisual pada Siswa Kelas IV Irawati Ratih Setya, Sholikhah Octariana Hidayatus, Sri Endah Wahyuningtyas;	5 (1) 0.09 %

from the home database (0.00 %)

NO	TITLE	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
----	-------	---------------------------------------

from the Database Exchange Program (0.00 %)

NO	TITLE	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
----	-------	---------------------------------------

from the Internet (2.70 %)

NO	SOURCE URL	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
1	https://redasamudera.id/definisi-model-pembelajaran-menurut-para-ahli/	38 (2) 0.67 %

2	https://repository.uinsaizu.ac.id/25085/1/Vol%202%20No%201%20282023%29_%20Prosiding%20Seminar%20Nasional%20Pendidikan%20Profesi%20Guru%20Universitas%20Sarjanawiyata%20Tamansiswa%20%281%29.pdf	35 (6) 0.61 %
3	http://repositori.uin-alaudinn.ac.id/27973/1/Analisis%20Perbedaan%20Hasil%20Belajar%20IPA%20Berbasis%20Model%20Problem%20Based%20Learning%20%28PBL%29%20%26%20Project%20Based%20Learning%20%28P_JBL%29%20Peserta%20Didik%20Kelas%20V%20UPT%20SPF%20SD%20Inpres%20Tamamaung%20III%20Kota%20Makassar.pdf	15 (2) 0.26 %
4	https://ojs.unm.ac.id/progresif/article/download/71146/30833	14 (2) 0.25 %
5	https://journal.um-surabaya.ac.id/Pro/article/download/19711/6716/0	14 (1) 0.25 %
6	https://tambahpinter.com/teknik-pembelajaran-menurut-para-ahli/	14 (1) 0.25 %
7	http://repository.ummy.ac.id/id/eprint/1366/2/PE23%20004%20Julia%20Novita%20Sari_watermark_remo ved.pdf	13 (1) 0.23 %
8	https://anthor.org/index.php/anthor/article/download/222/163	11 (1) 0.19 %

List of accepted fragments (no accepted fragments)

NO	CONTENTS	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
----	----------	---------------------------------------

BAB 7

METODE PEMBELAJARAN INOVATIF

- Definisi Pembelajaran Inovatif

Secara umum, "inovatif" berarti kemampuan untuk memperbaiki atau menciptakan sesuatu yang baru dan bermanfaat. Istilah ini berasal dari kata Latin "innovare", yang berarti "memperbaharui". Dalam dunia pendidikan, pembelajaran inovatif merujuk pada pendekatan yang mengintegrasikan berbagai strategi, metode, dan media baru yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Tujuan utamanya adalah meningkatkan efektivitas pembelajaran, keterlibatan peserta didik, serta mendorong kreativitas dan pencapaian hasil belajar yang lebih baik. Dalam pendekatan ini, peserta didik diposisikan sebagai subjek aktif yang membangun pengetahuannya sendiri, sementara guru berperan sebagai fasilitator dan motivator yang membimbing proses belajar.

Pembelajaran inovatif menciptakan suasana belajar yang segar, menantang, dan memberdayakan, sehingga peserta didik dapat berpikir kritis, kreatif, serta aktif dalam memecahkan masalah. Secara esensial, pembelajaran inovatif adalah transformasi dari pendekatan tradisional menuju sistem yang lebih kolaboratif, berbasis teknologi, dan berorientasi pada pengembangan kompetensi abad ke-21. Inovasi dalam pembelajaran hadir sebagai respons terhadap perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan kebutuhan belajar yang semakin kompleks. Guru dituntut untuk merancang pembelajaran yang tidak hanya menyenangkan dan bermakna, tetapi juga fleksibel dapat dilakukan di dalam kelas, di luar ruangan, bahkan secara digital.

Pendekatan ini berpijak pada **teori konstruktivisme, yang menekankan bahwa peserta didik membangun pengetahuan mereka sendiri melalui interaksi aktif** dengan lingkungan belajar. Guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber informasi, melainkan sebagai fasilitator yang menyediakan ruang eksplorasi dan sumber belajar yang menggugah rasa ingin tahu peserta didik. Pembelajaran inovatif sebagai model yang memadukan teknologi, kreativitas, dan keterampilan 4C (kritik, komunikasi, kolaborasi, kreativitas), misalnya melalui PBL (Project-Based Learning) dan digitalisasi untuk interaktivitas dan relevansi dunia nyata. Model-model pembelajaran seperti Project-Based Learning, Problem-Based Learning, STEAM, flipped classroom, dan blended learning, cooperative learning dan contextual learning merupakan bagian dari strategi inovatif yang dapat diterapkan **sesuai dengan karakteristik peserta didik** dan tujuan pembelajaran. Berikut model-model pembelajaran inovatif:

1. Model Project-Based Learning (PjBL)

Salah satu model pembelajaran inovatif yang banyak diterapkan adalah Project-Based Learning (PjBL). Model ini mendorong peserta didik untuk belajar melalui pengerjaan proyek nyata yang berkaitan dengan kehidupan mereka. Melalui proyek tersebut, peserta didik terlibat dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. PjBL tidak hanya meningkatkan pengetahuan akademik, tetapi juga mengembangkan keterampilan kolaborasi, manajemen waktu, dan kreativitas peserta didik.

2. Model **Problem-Based Learning (PBL)** Model Problem-Based Learning (PBL) adalah pendekatan yang menekankan pada pemecahan masalah secara sistematis. Dalam **model ini, peserta didik diberikan** suatu permasalahan nyata dan ditantang untuk menemukan solusi melalui diskusi, riset, dan kerja tim. PBL sangat efektif **dalam melatih kemampuan berpikir kritis**, logika, dan argumentasi. **Guru berperan sebagai fasilitator yang memandu peserta didik dalam proses** berpikir, bukan sebagai penyampai informasi utama.

3. Model Discovery Learning

Model Discovery Learning adalah model pembelajaran yang menuntut peserta didik menemukan sendiri konsep atau prinsip melalui eksplorasi dan percobaan. Dalam model ini, proses belajar lebih diutamakan daripada hasil akhir. Discovery Learning bermanfaat untuk membangun rasa ingin tahu, kreativitas, dan kemampuan analisis. Model ini sesuai diterapkan pada mata pelajaran seperti IPA atau matematika, di mana peserta didik didorong untuk menguji hipotesis dan membuktikan temuan secara mandiri.

4. Model Flipped Classroom dan Blended Learning

Dua model pembelajaran inovatif berbasis teknologi yang kini semakin populer adalah Flipped Classroom dan Blended Learning. Dalam Flipped Classroom, materi pelajaran dipelajari peserta didik di rumah melalui video atau modul, sementara waktu di kelas digunakan untuk diskusi dan praktik. Sedangkan Blended Learning menggabungkan pembelajaran daring dan luring, memberikan fleksibilitas dalam waktu dan tempat belajar. Kedua model

ini memanfaatkan teknologi untuk mendukung pembelajaran mandiri dan kolaboratif.

5. Model Cooperative Learning

Model Cooperative Learning adalah model pembelajaran inovatif yang menekankan pada kerja kelompok, **di mana peserta didik bekerja sama untuk mencapai tujuan belajar bersama. Dalam model ini, setiap anggota kelompok** memiliki tanggung jawab individual dan tanggung jawab terhadap keberhasilan kelompok. Aktivitas belajar dirancang agar peserta didik saling membantu, berdiskusi, dan menyelesaikan tugas secara kolaboratif.

Cooperative Learning tidak hanya mengembangkan kemampuan akademik, tetapi juga keterampilan sosial, seperti empati, komunikasi, dan toleransi terhadap perbedaan.

6. Model Contextual Teaching and Learning (CTL) Model Contextual Teaching and Learning (CTL) adalah model pembelajaran yang mengaitkan materi pelajaran dengan konteks kehidupan nyata peserta didik. Dalam CTL, peserta didik diajak untuk memahami konsep melalui pengalaman langsung, seperti studi lapangan, pengamatan, wawancara, atau pemecahan masalah yang mereka temui di lingkungan sekitar. Tujuannya adalah agar pembelajaran terasa lebih relevan dan bermakna, sehingga peserta didik tidak hanya menghafal informasi, tetapi juga mampu mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. CTL sangat efektif untuk membangun keterkaitan antara sekolah dan dunia nyata.

7. STEAM Learning

STEAM adalah pendekatan pembelajaran interdisipliner yang menggabungkan lima bidang utama: Science, Technology, Engineering, Arts, dan Mathematics. Model ini bertujuan mengembangkan cara berpikir kreatif, logis, dan terintegrasi dalam menyelesaikan persoalan nyata. Dalam STEAM, peserta didik tidak hanya dituntut menguasai teori, tetapi juga menciptakan solusi inovatif yang dapat diimplementasikan, misalnya melalui eksperimen, desain produk, atau proyek teknologi. Dengan pendekatan ini, peserta didik belajar menghubungkan konsep dari berbagai mata pelajaran.

Ciri utama dari pembelajaran inovatif sebagai berikut:

1. Kreativitas

Kreativitas dalam pembelajaran inovatif berarti kemampuan guru dan peserta didik untuk menciptakan ide-ide baru, cara belajar yang menarik, serta solusi yang unik terhadap suatu masalah. Guru dituntut untuk merancang kegiatan belajar yang tidak monoton, misalnya dengan menggunakan permainan edukatif, proyek nyata, atau media visual interaktif. Bagi peserta didik, kreativitas diasah melalui kegiatan yang menantang seperti membuat karya, memecahkan masalah secara berbeda, atau menyampaikan gagasan dengan cara yang orisinal.

2. Kolaborasi

Kolaborasi menekankan pentingnya kerja sama antar peserta didik, maupun antara peserta didik dan guru. Dalam pembelajaran inovatif, peserta didik tidak belajar secara individual terus-menerus, tetapi juga diajak untuk berdiskusi, bekerja dalam kelompok, menyelesaikan tugas bersama, dan saling menghargai pendapat. Melalui kolaborasi, mereka belajar membangun komunikasi yang sehat, memecahkan konflik, serta menghargai perbedaan ide. Kolaborasi juga membentuk sikap tanggung jawab dan empati dalam lingkungan belajar.

3. Penggunaan teknologi

Pembelajaran inovatif tidak lepas dari pemanfaatan teknologi. Teknologi menjadi alat bantu yang mempermudah penyampaian materi, memperkaya sumber belajar, dan memungkinkan pembelajaran berlangsung secara fleksibel baik di dalam kelas maupun secara daring. Contohnya, guru menggunakan video pembelajaran, kuis interaktif seperti Quizis, Kahoot!, aplikasi simulasi seperti PhET, That Quiz dan lainnya), atau platform seperti Google Classroom. Teknologi juga mendukung pembelajaran berbasis proyek dan mandiri, sesuai dengan kebutuhan peserta didik di era digital.

4. Fokus **pada pengembangan keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis, komunikasi, dan literasi digital.**

1. Berpikir kritis

Berpikir kritis merupakan keterampilan dalam mengamati, menelaah, dan menilai berbagai informasi atau pendapat secara masuk akal dan tidak memihak, dengan tujuan untuk membuat keputusan yang tepat. Kemampuan ini mencakup aktivitas seperti merumuskan pertanyaan, mengumpulkan dan menelusuri bukti, menimbang berbagai pandangan, serta menarik kesimpulan secara logis dan terbuka terhadap ide atau perspektif baru. Menurut Facione (2011): **Critical thinking is purposeful, self-regulatory judgment that results in interpretation, analysis, evaluation, and inference.** (**Berpikir kritis adalah penilaian yang** disengaja dan dikendalikan secara sadar **yang menghasilkan interpretasi, analisis, evaluasi, dan** penarikan kesimpulan.).

2. Komunikasi

Komunikasi merupakan suatu proses di mana informasi atau pesan disampaikan dari satu individu kepada individu lain dengan tujuan menciptakan saling pengertian. Proses ini dapat berlangsung secara verbal, yaitu melalui penggunaan bahasa lisan maupun tulisan, serta nonverbal, seperti melalui gerak tubuh, mimik wajah, dan nada suara.

3. Literasi digital

Literasi digital merujuk pada kecakapan seseorang dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi secara efektif, mulai dari mencari dan mengolah data, menilai keakuratan informasi, hingga memproduksi konten digital dengan cara yang etis dan tepat. Kemampuan ini juga mencakup kesadaran akan keamanan digital, hak cipta, serta perilaku sopan dalam dunia maya. Menurut Hague & Payton (2010) Literasi digital bukan hanya tentang mengetahui cara menggunakan teknologi, tetapi juga bagaimana menggunakannya secara bijak, kreatif, dan bertanggung jawab dalam konteks kehidupan sehari-hari.

Melalui pendekatan ini, peserta didik tidak hanya dituntut untuk menghafal informasi, tetapi juga diajak untuk mengeksplorasi, menganalisis, dan mengaitkan pengetahuan dengan kehidupan nyata. Hal ini diharapkan dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab, kemandirian, serta kemampuan pemecahan masalah yang lebih baik.

Dengan demikian, pembelajaran inovatif merupakan proses pendidikan yang dirancang untuk merespon perubahan dan kebutuhan masa depan. Implementasinya menuntut kesiapan guru dalam merancang strategi yang kreatif serta keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Pembelajaran inovatif bukan hanya sekadar memperkenalkan metode baru, tetapi juga sebuah upaya untuk mewujudkan pendidikan yang lebih bermakna, relevan, dan berkelanjutan.

Strategi dan Langkah Penerapan Metode Pembelajaran Inovatif

Metode pembelajaran inovatif dirancang untuk menciptakan proses belajar yang aktif, relevan, dan berpusat pada peserta didik. Dalam penerapannya, guru tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga memfasilitasi peserta didik agar berpikir kritis, kreatif, dan mampu berkolaborasi serta memecahkan masalah.

Strategi Penerapan Metode Pembelajaran Inovatif

1. Berpusat pada Peserta didik (Student-Centered Learning).

Pembelajaran difokuskan pada keterlibatan aktif peserta didik, bukan hanya pada peran guru sebagai sumber informasi.

2. Kontekstual dan Relevan dengan Kehidupan Nyata

Materi dikaitkan dengan situasi sehari-hari agar peserta didik merasa pembelajaran lebih bermakna dan mudah diterapkan dalam kehidupan.

3. Mendorong Kolaborasi dan Interaksi Sosial

Pembelajaran dirancang dalam bentuk diskusi, kerja kelompok, atau proyek bersama yang membangun keterampilan sosial peserta didik.

4. Menggunakan Teknologi sebagai Media Pembelajaran

Media digital seperti video, aplikasi interaktif, dan platform pembelajaran digunakan untuk mendukung pengalaman belajar yang lebih menarik.

5. Mengembangkan Kreativitas dan Kemampuan Memecahkan Masalah

Peserta didik diajak berpikir terbuka dan kreatif dalam menemukan solusi terhadap berbagai persoalan yang dihadapi selama proses belajar.

6. Memberikan Ruang Eksplorasi dan Eksperimen

Peserta didik diberi kesempatan untuk mencoba berbagai pendekatan dalam belajar dan tidak takut melakukan kesalahan sebagai bagian dari proses.

7. Menciptakan Lingkungan Belajar yang Inklusif dan Positif

Guru membangun suasana kelas yang menyenangkan, aman, dan menghargai perbedaan gaya belajar maupun latar belakang peserta didik.

8. Mengintegrasikan Nilai Karakter dan Kecakapan Abad 21

Pembelajaran melatih keterampilan kolaborasi, komunikasi, literasi digital, serta berpikir kritis yang dibutuhkan dalam kehidupan masa kini.

9. Melibatkan Komunitas dan Lingkungan Sekitar

Orang tua, tokoh masyarakat, dan dunia usaha dapat dilibatkan untuk memperkuat pembelajaran melalui pengalaman nyata.

10. Menggunakan Penilaian Alternatif

Asesmen dilakukan tidak hanya melalui tes tertulis, tetapi juga lewat proyek, portofolio, jurnal refleksi, dan presentasi.

Langkah-Langkah Penerapan:

1. Identifikasi Tujuan Pembelajaran dan Kebutuhan Peserta didik

Guru menganalisis capaian pembelajaran serta karakteristik peserta didik untuk menentukan pendekatan yang paling sesuai.

2. Pilih Metode Pembelajaran yang Tepat

Guru memilih metode inovatif seperti Project-Based Learning, Inquiry Learning, atau STEAM sesuai dengan tujuan dan konteks.

3. Rancang Kegiatan Belajar yang Aktif dan Menarik

Aktivitas belajar dirancang interaktif, mendorong eksplorasi, eksperimen, dan diskusi.

4. Gunakan Sumber Belajar yang Variatif

Guru memanfaatkan berbagai sumber, seperti buku, video, alat peraga, aplikasi digital, serta potensi lokal di lingkungan sekitar.

5. Fasilitasi Kolaborasi dan Refleksi Peserta didik

Peserta didik diajak bekerja sama serta melakukan refleksi terhadap proses dan hasil belajar untuk memperkuat pemahaman mereka.

6. Lakukan Asesmen Autentik dan Umpan Balik Konstruktif

Guru memberikan penilaian menyeluruh tidak hanya pada hasil, tetapi juga proses belajar, keterlibatan, dan kreativitas peserta didik.

7. Lakukan Review dan Perbaikan Berkala

Setelah pelaksanaan, guru mengevaluasi efektivitas metode dan melakukan perbaikan berdasarkan hasil observasi dan refleksi.

8. Diagnosis Gaya Belajar dan Latar Belakang Individu

Guru mengidentifikasi perbedaan gaya belajar untuk menerapkan pendekatan berdiferensiasi sesuai kebutuhan peserta didik.

9. Kolaborasi Antar Guru atau Tim

Guru bekerja sama dengan rekan sejawat dalam merancang dan mengevaluasi pembelajaran inovatif agar lebih variatif dan efektif.

10. Dokumentasi Proses dan Hasil Belajar

Setiap proses dan capaian peserta didik dicatat dan didokumentasikan sebagai bahan evaluasi berkelanjutan.

Berdasarkan strategi dan Langkah-langkah penerapan metode pembelajaran inovatif, hal ini menjadi pendekatan yang efektif untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar peserta didik. Dengan strategi yang menekankan pada keterlibatan aktif, kolaborasi, pemecahan masalah, serta penggunaan media yang bervariasi, pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna. Melalui langkah-langkah yang terarah dan reflektif, guru dapat menciptakan suasana belajar yang mendorong peserta didik berpikir kritis, kreatif, dan bertanggung jawab terhadap proses belajarnya.

Project-Based Learning Komunitas

Project-Based Learning (PjBL)

Project-Based Learning (PjBL) secara etimologis **berasal dari tiga kata dalam bahasa Inggris, yaitu** project yang berarti suatu kegiatan terencana yang memiliki tujuan tertentu dan menghasilkan produk nyata, based yang berarti berbasis atau berlandaskan, dan learning yang berarti proses pembelajaran. Jika digabungkan, secara kebahasaan Project-Based Learning dapat diartikan sebagai suatu model pembelajaran yang berfokus pada pelaksanaan proyek sebagai inti dari proses belajar. Dalam konteks ini, kegiatan pembelajaran berpusat pada pelaksanaan proyek, di mana peserta didik secara aktif terlibat dalam proses merancang, mengelola, dan menyelesaikan proyek yang berkaitan dengan materi pelajaran. Proyek yang dimaksud bukan sekadar tugas biasa, melainkan kegiatan kompleks yang melibatkan investigasi, pemecahan masalah, kolaborasi, dan penciptaan produk sebagai bentuk nyata dari hasil belajar. Pendekatan ini memungkinkan peserta didik mengalami pembelajaran secara kontekstual, bermakna, dan relevan dengan kehidupan mereka.

Secara terminologis, beberapa ahli berpendapat definisi mengenai Project-Based Learning sebagai pendekatan pembelajaran yang menekankan keterlibatan aktif peserta didik dalam mengembangkan pengetahuan dan keterampilan melalui pelaksanaan proyek autentik. Thomas (2000) menyatakan bahwa **Project-Based Learning merupakan suatu model pembelajaran** yang disusun berdasarkan pengerjaan proyek sebagai inti kegiatan belajar. Markham, Larmer, dan Ravitz (2003) menjelaskan bahwa PjBL adalah metode pembelajaran sistematis yang melibatkan peserta didik dalam proses inkuiri jangka panjang terhadap pertanyaan kompleks dan nyata, dengan tujuan menghasilkan produk serta menyampaikan hasil pembelajaran kepada publik. Bell (2010) menambahkan bahwa PjBL memungkinkan peserta didik untuk mengeksplorasi solusi atas masalah non-trivial melalui proses merancang, menganalisis data, membuat kesimpulan, dan menyajikan hasilnya.

Di Indonesia, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2013) mendefinisikan Project-Based Learning sebagai model pembelajaran yang menggunakan kegiatan proyek sebagai media untuk mengeksplorasi, menilai, menginterpretasi, dan mensintesis informasi guna menghasilkan bentuk hasil belajar tertentu. Berdasarkan berbagai pandangan tersebut, dapat disimpulkan bahwa Project-Based Learning menekankan keterlibatan peserta didik secara aktif dan mendalam melalui proyek yang dirancang secara sistematis dan kontekstual.

Dalam praktiknya, Project-Based Learning sangat relevan diterapkan dalam pembelajaran abad ke-21 karena mampu mengembangkan berbagai

kompetensi penting, seperti berpikir kritis, kemampuan berkomunikasi, kolaborasi, kreativitas, dan literasi digital. PjBL mendorong peserta didik untuk tidak hanya menjadi penerima informasi, melainkan menjadi pembelajar aktif yang membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung. Pendekatan ini juga memperkuat keterlibatan emosional dan sosial peserta didik, karena menuntut kerja sama tim, tanggung jawab individu, serta keterampilan menyampaikan gagasan secara efektif. Guru dalam hal ini berperan sebagai fasilitator yang membimbing proses pembelajaran dan menyediakan dukungan yang dibutuhkan peserta didik dalam menyelesaikan proyek. Project-Based Learning bukan hanya sekadar metode pembelajaran, melainkan juga strategi pedagogis yang mendorong terciptanya pembelajaran yang bermakna dan relevan dengan kehidupan sehari-hari. Pendekatan ini membuat proses belajar lebih responsif terhadap perubahan serta mampu berlanjut seiring dengan perkembangan dan tantangan zaman.

Komunitas

Secara umum, komunitas dapat diartikan sebagai sekelompok individu yang hidup dan berinteraksi dalam suatu wilayah tertentu atau memiliki kesamaan kepentingan, nilai, tujuan, minat, maupun identitas. Komunitas terbentuk karena adanya keterikatan di antara anggotanya, baik secara geografis maupun secara sosial. Anggota komunitas biasanya saling berinteraksi, bekerja sama, serta menjalin hubungan yang bersifat berkelanjutan untuk mencapai tujuan bersama. Komunitas dapat berbentuk komunitas wilayah (seperti komunitas desa), komunitas profesi (seperti komunitas guru), komunitas minat (seperti komunitas seni atau lingkungan), maupun komunitas belajar.

Menurut Koentjaraningrat (2002), komunitas merupakan kesatuan hidup manusia yang menempati suatu wilayah nyata, menjalani interaksi berdasarkan sistem adat tertentu secara terus-menerus, dan memiliki rasa identitas yang sama. Maclver dan Page mendefinisikan komunitas sebagai kelompok sosial yang anggotanya tinggal dalam satu wilayah dan menjalani kehidupan secara bersama. Sementara itu, Etzioni (1996) menekankan bahwa komunitas adalah jaringan hubungan sosial yang ditandai oleh keterikatan emosional serta komitmen antaranggotanya. Selanjutnya, UNESCO (2005) menyatakan bahwa komunitas adalah sekelompok orang yang memiliki kesamaan lokasi, minat, budaya, atau tujuan, serta secara aktif berinteraksi dan mengorganisasi diri untuk mencapai tujuan bersama.

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa komunitas merupakan suatu kelompok sosial yang terbentuk atas dasar kesamaan tertentu dan ditandai oleh adanya interaksi, kerja sama, serta ikatan emosional antaranggota. Komunitas tidak hanya menjadi wadah untuk berinteraksi, tetapi juga berfungsi sebagai ruang partisipatif dalam membangun solidaritas, saling mendukung, dan mencapai tujuan kolektif. Dalam konteks pendidikan, sosial, maupun pembangunan, keberadaan komunitas memiliki peran penting dalam memperkuat jaringan sosial dan pemberdayaan masyarakat secara berkelanjutan.

Project-Based Learning Komunitas

Project-Based Learning Komunitas adalah pendekatan pembelajaran berbasis proyek yang tidak hanya melibatkan peserta didik sebagai pelaku utama, tetapi juga melibatkan komunitas sebagai mitra belajar yang aktif. Dalam model ini, peserta didik belajar melalui pengerjaan proyek nyata yang berorientasi pada pemecahan masalah yang ada di lingkungan sekitar atau dalam komunitas tertentu. Pembelajaran ini memadukan kegiatan belajar di sekolah dengan keterlibatan langsung di masyarakat, sehingga **memperkuat keterkaitan antara teori dan praktik.**

Pendekatan **ini mengembangkan keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, kolaborasi, dan literasi digital**, sekaligus menumbuhkan kepedulian sosial dan tanggung jawab warga negara. Melalui keterlibatan **dalam proyek komunitas, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga** belajar memahami peran sosial mereka dalam kehidupan bermasyarakat.

Ciri-ciri Project-Based Learning Komunitas

1. Berbasis pada masalah nyata di komunitas

Proyek yang dikerjakan peserta didik berasal dari permasalahan yang benar-benar ada di lingkungan sekitar, seperti isu sampah, ketahanan pangan, pelestarian budaya, atau kesehatan. Hal ini mendorong peserta didik untuk belajar secara aktif dan relevan dengan kehidupan nyata.

2. Melibatkan partisipasi aktif komunitas

Masyarakat sekitar termasuk orang tua, tokoh masyarakat, dan lembaga local dilibatkan sebagai narasumber, pembimbing, atau mitra kerja dalam proyek. Kolaborasi ini memperkuat hubungan antara sekolah dan komunitas.

3. Menekankan pada proses dan hasil belajar

Penilaian tidak hanya berfokus pada produk akhir, tetapi juga mencakup proses kerja peserta didik seperti kerja sama tim, pencarian informasi, refleksi, dan kontribusi terhadap masyarakat.

4. Fleksibel dan kontekstual

Kegiatan belajar tidak terbatas pada ruang kelas, tetapi dapat berlangsung di berbagai lokasi sesuai dengan kebutuhan proyek. Hal ini menjadikan pembelajaran lebih kontekstual, hidup, dan bermakna bagi peserta didik.

Contoh Penerapan Project-Based Learning Komunitas

Kebun Sekolah Berbasis Komunitas

Project-Based Learning (PjBL) merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan pada kegiatan proyek sebagai sarana untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan peserta didik. Dalam pengembangannya, pendekatan ini dapat dipadukan dengan pelibatan masyarakat melalui Project-Based Learning Komunitas, yaitu model pembelajaran berbasis proyek yang melibatkan komunitas sebagai bagian integral dari proses belajar. Salah satu bentuk implementasi model ini adalah kebun sekolah berbasis komunitas. Kegiatan berkebun dijadikan sebagai proyek pembelajaran yang tidak hanya memberikan pengalaman belajar kontekstual, tetapi juga melibatkan berbagai pihak, seperti guru, peserta didik, orang tua, dan warga sekitar. Proyek ini bertujuan tidak hanya untuk memperkuat aspek akademik, tetapi juga menanamkan nilai-nilai sosial, kepedulian lingkungan, dan semangat kewirausahaan sejak dini.

Tujuan utama dari kebun sekolah berbasis komunitas adalah untuk menghubungkan pembelajaran di sekolah dengan permasalahan nyata di lingkungan sekitar. Peserta didik tidak hanya belajar tentang konsep ilmiah seperti pertumbuhan tanaman, tetapi juga memahami isu-isu penting seperti ketahanan pangan, pengelolaan lingkungan hidup, dan tanggung jawab sosial. Kegiatan seperti berkebun memberi kesempatan bagi peserta didik untuk belajar melalui pengalaman langsung, sehingga proses belajar menjadi lebih aktif, bermakna, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari.

Perencanaan Dan Pelaksanaan Kebun Sekolah Berbasis Komunitas

Sebelum pelaksanaan proyek dimulai, guru dan peserta didik bersama komunitas terlebih dahulu melakukan identifikasi terhadap potensi dan permasalahan di lingkungan sekitar sekolah. Misalnya, adanya lahan kosong yang belum dimanfaatkan atau rendahnya kesadaran akan pentingnya menjaga lingkungan. Berdasarkan temuan tersebut, seluruh pihak berdiskusi untuk menentukan tujuan proyek, menyusun langkah-langkah kerja, membagi peran, serta merancang jadwal pelaksanaan. Pada tahap ini, guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing proses diskusi, sedangkan komunitas turut memberikan masukan berdasarkan pengalaman atau kearifan lokal yang mereka miliki. Kegiatan ini juga melatih peserta didik berpikir

sistematis, bertanggung jawab, serta membangun kemampuan bekerja sama.

Setelah rencana disusun secara matang, peserta didik melaksanakan kegiatan berkebun secara bertahap, mulai dari mengolah lahan, menyemai benih, merawat tanaman, hingga memanen hasil kebun. Proses ini dilakukan secara kolaboratif, sering kali dengan melibatkan partisipasi orang tua dan warga sekitar. Kegiatan proyek tidak hanya dilakukan dalam satu mata pelajaran, melainkan terintegrasi lintas kurikulum. Misalnya, peserta didik menggunakan pelajaran Matematika untuk menghitung luas lahan, pelajaran Bahasa Indonesia untuk menyusun laporan kegiatan, serta pelajaran IPS untuk memahami peran sosial dalam masyarakat. Pendekatan ini mendukung pembelajaran tematik integratif yang sesuai dengan prinsip Kurikulum Merdeka, sekaligus memperkuat hubungan antara sekolah dan komunitas.

Setelah proyek berjalan dalam kurun waktu tertentu, peserta didik diajak untuk melakukan refleksi terhadap proses yang telah mereka lalui. Refleksi dilakukan melalui diskusi kelompok, penulisan jurnal, atau presentasi hasil kegiatan. Guru memberikan umpan balik terhadap proses pembelajaran, sikap kerja, serta hasil akhir dari proyek. Selain itu, evaluasi juga mencakup aspek keberlanjutan proyek, dampaknya terhadap lingkungan sekolah, dan sejauh mana komunitas berperan aktif dalam pelaksanaannya. Penilaian tidak hanya berfokus pada produk akhir, tetapi juga pada proses pembelajaran dan pengembangan karakter peserta didik. Dengan demikian, evaluasi proyek menjadi bagian penting dalam menjamin kualitas dan kebermaknaan pembelajaran.

Tantangan dan Solusi

Meskipun memberikan banyak manfaat, penerapan kebun sekolah berbasis komunitas juga menghadapi beberapa kendala. Beberapa tantangan yang umum dijumpai antara lain keterbatasan lahan, kurangnya pengetahuan teknis berkebun, serta keterbatasan waktu di tengah padatnya jadwal pelajaran. Untuk mengatasi tantangan tersebut, sekolah dapat menjalin kemitraan dengan pihak luar seperti dinas pertanian, LSM lingkungan, atau tokoh masyarakat yang memiliki keahlian. Selain itu, penggunaan teknologi pertanian seperti sistem hidroponik vertikal dapat menjadi alternatif solusi di area dengan lahan terbatas. Menurut Sagala (2010), keberhasilan pembelajaran kontekstual sangat ditentukan oleh keterlibatan aktif semua pihak, termasuk guru, peserta didik, orang tua, dan masyarakat. Solusi penerapan kebun sekolah berbasis komunitas:

1. Peningkatan Pemahaman dan Kesadaran Lingkungan

Langkah awal yang dapat dilakukan adalah memberikan penyuluhan kepada peserta didik, guru, dan warga sekitar tentang manfaat kebun sekolah sebagai sarana edukasi dan pelestarian lingkungan. Kegiatan ini bisa dilakukan melalui praktik langsung, media visual, atau kegiatan literasi lingkungan.

2. Optimalisasi Lahan Sekolah

Cari dan gunakan lahan kosong di area sekolah yang memungkinkan untuk ditanami. Jika ruang terbatas, alternatif seperti kebun vertikal, pot tanaman, atau sistem hidroponik bisa menjadi pilihan.

3. Pembentukan Kelompok Kerja Komunitas

Susun tim pengelola kebun yang melibatkan berbagai pihak seperti guru, peserta didik, orang tua, dan masyarakat sekitar. Kolaborasi ini dapat memperkuat keterlibatan dan rasa tanggung jawab dalam pengelolaan kebun.

4. Integrasi dengan Pembelajaran di Kelas

Kegiatan kebun sekolah dapat dikaitkan dengan materi pelajaran, seperti IPA untuk belajar tentang pertumbuhan tanaman, Matematika untuk mengukur dan mencatat hasil tanam, serta PPKn untuk menanamkan nilai kerja sama dan tanggung jawab.

5. Pemanfaatan Hasil Panen

Tanaman yang dipanen, seperti sayuran atau tanaman obat, dapat dimanfaatkan untuk kebutuhan sekolah, dijual di kantin, atau dibagikan kepada warga sekitar. Hal ini memberikan dampak ekonomi sekaligus sosial yang positif.

6. Penjadwalan Tugas Perawatan

Buat jadwal bergilir bagi setiap kelas atau kelompok peserta didik untuk bertanggung jawab merawat kebun. Cara ini membiasakan peserta didik untuk disiplin dan bekerja sama secara aktif.

7. Pemantauan dan Peningkatan Program

Lakukan pemantauan secara berkala untuk melihat perkembangan kebun dan mengevaluasi proses pelaksanaannya. Evaluasi ini menjadi dasar untuk memperbaiki, memperluas, atau mengembangkan jenis tanaman dan kegiatan di kebun sekolah.

Bank Sampah

Bank Sampah adalah tempat pengumpulan sampah yang dikelola seperti sistem perbankan, di mana masyarakat dapat "menabung" sampah anorganik seperti plastik, kertas, logam, dan lainnya yang memiliki nilai jual. Setiap nasabah akan memperoleh buku tabungan dan saldo yang bertambah berdasarkan berat dan jenis sampah yang disetorkan. Sampah-sampah ini kemudian dijual ke pengepul atau didaur ulang. Sistem ini mengubah cara pandang masyarakat dari "sampah sebagai limbah" menjadi "sampah sebagai aset".

Bank Sampah merupakan sistem pengelolaan sampah berbasis masyarakat yang memungkinkan sampah non-organik ditabung dan memiliki nilai ekonomi. Dalam konteks pendidikan, bank sampah bisa dijadikan media belajar kontekstual yang mengaitkan materi pelajaran seperti IPA, Matematika, hingga PPKn dengan praktik nyata di masyarakat. Peserta didik dapat belajar mengelompokkan jenis sampah, menghitung berat sampah, hingga memahami pentingnya menjaga lingkungan. Ini sesuai dengan prinsip pembelajaran bermakna menurut teori Vygotsky, yang menekankan pentingnya konteks sosial dan aktivitas nyata dalam pembelajaran.

Bank Sampah juga menjadi sarana pembelajaran kontekstual yang kuat dalam dunia pendidikan. Banyak sekolah dasar dan menengah menjadikan Bank Sampah sebagai proyek Project-Based Learning untuk menanamkan karakter cinta lingkungan, tanggung jawab, dan kewirausahaan sejak dini. Selain itu, kegiatan ini mendorong inovasi kreatif seperti pengolahan ecobrick, pembuatan kerajinan dari limbah, hingga pengembangan aplikasi digital pencatatan sampah.

Langkah-langkah Penerapan dalam PjBL Komunitas

Langkah penerapan PjBL komunitas dalam proyek Bank Sampah dimulai dengan identifikasi masalah lingkungan sekitar, seperti tingginya volume sampah di sekolah. Selanjutnya, peserta didik bekerja dalam kelompok untuk merancang solusi berupa pendirian bank sampah mini di sekolah. Proses ini meliputi observasi lapangan, wawancara dengan warga, penyusunan proposal, pelaksanaan program, hingga refleksi dan evaluasi. Guru bertindak sebagai fasilitator yang membimbing dan memberi arahan agar kegiatan tetap terarah dan sesuai tujuan pembelajaran.

Keunggulan dari model PjBL komunitas adalah keterlibatan aktif masyarakat. Dalam proyek bank sampah, warga sekitar, pengurus RT, atau tokoh lingkungan dapat dilibatkan sebagai narasumber atau mitra kerja sama. Hal ini menumbuhkan rasa tanggung jawab sosial peserta didik, serta memperkuat hubungan antara sekolah dan lingkungan sekitar. Selain itu, kegiatan ini mendorong budaya kolaboratif antar peserta didik, guru, dan warga yang menjadi modal penting dalam membentuk karakter peduli lingkungan dan gotong royong.

Melalui pelaksanaan proyek ini, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan secara kognitif, tetapi juga terlibat dalam kegiatan yang melatih kemampuan berpikir, bekerja sama, dan menyampaikan ide secara efektif. Misalnya, ketika mereka merancang sistem pencatatan sampah atau menyusun kampanye daur ulang, peserta didik dituntut untuk berpikir secara kreatif dan mencari solusi dari permasalahan yang dihadapi. Proses ini sejalan dengan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berbasis proyek serta penguatan Profil Pelajar Pancasila, khususnya dalam membentuk sikap gotong royong dan kemandirian.

Proyek Bank Sampah tidak berhenti pada tahap pelaksanaan, tetapi juga melibatkan proses evaluasi sebagai bagian penting dari pembelajaran. Evaluasi dilakukan untuk menilai sejauh mana proyek terlaksana secara efektif serta memberikan dampak bagi lingkungan maupun pembelajaran peserta didik. Selain itu, kegiatan refleksi menjadi sarana bagi peserta didik untuk mengungkapkan pengalaman dan pelajaran yang mereka peroleh selama menjalankan proyek. Refleksi ini dapat dilakukan melalui laporan, presentasi, atau diskusi kelompok, yang juga berkontribusi dalam membangun kepercayaan diri dan pemahaman diri peserta didik.

Tantangan dan Hambatan

Meskipun mengalami pertumbuhan yang cukup signifikan, Bank Sampah di Indonesia masih menghadapi berbagai kendala. Beberapa di antaranya adalah:

1. Rendahnya kesadaran dan kepedulian masyarakat, banyak warga sekolah atau masyarakat yang belum memiliki kebiasaan memilah sampah dan masih membuangnya secara sembarangan, sehingga menyulitkan proses pengelolaan.
2. Kurangnya edukasi dan sosialisasi, informasi mengenai manfaat dan cara kerja bank sampah belum tersebar luas, sehingga partisipasi aktif warga masih tergolong rendah.
3. Terbatasnya fasilitas dan infrastruktur, sarana penunjang seperti tempat penyimpanan sampah, alat timbangan, dan peralatan daur ulang sering kali belum tersedia secara memadai.
4. Pengelolaan yang belum konsisten dan terstruktur, tidak adanya sistem yang jelas dalam pelaksanaan, seperti pencatatan, jadwal pengumpulan, dan pembagian hasil, menyebabkan kegiatan kurang efektif.
5. Minimnya dukungan dari pihak terkait, kurangnya dukungan dari sekolah, pemerintah, atau lembaga swadaya masyarakat menyebabkan keterbatasan pendanaan, pelatihan, dan pendampingan.
6. Sulitnya pemasaran produk daur ulang, produk hasil daur ulang belum memiliki akses pasar yang luas, sehingga nilai ekonomi dari kegiatan bank sampah masih terbatas.
7. Kendala perubahan perilaku, mengubah kebiasaan masyarakat dalam mengelola sampah membutuhkan proses panjang dan pembinaan yang berkelanjutan.

Solusi Penerapan Bank Sampah

1. Edukasi dan Sosialisasi

Langkah awal yang penting adalah menyampaikan edukasi kepada warga sekolah atau masyarakat mengenai pentingnya pengelolaan sampah. Kegiatan ini bisa dilakukan melalui pelatihan, penyuluhan, atau media visual seperti poster dan video. Materi edukasi sebaiknya menekankan manfaat Bank Sampah dari sisi lingkungan, ekonomi, dan sosial. Sarana Pendukung

2. Tim Pengelola

Tim pengelola Bank Sampah terdiri dari guru dan peserta didik (jika di sekolah), atau perwakilan warga (jika di masyarakat), yang bertugas mengatur pencatatan, jadwal pengumpulan, serta menjalin kerja sama dengan mitra. Tim ini juga menjadi wadah belajar tanggung jawab dan keterampilan organisasi. Integrasi Kurikulum.

3. Monitoring dan Evaluasi

Pelaksanaan Bank Sampah perlu dievaluasi secara berkala. Monitoring dilakukan untuk menilai partisipasi, volume sampah yang dikumpulkan, kendala yang dihadapi, dan ide pengembangan ke depan. Evaluasi ini membantu pengelola memperbaiki sistem serta menumbuhkan rasa kepemilikan pada seluruh pihak yang terlibat.

Festival Sains Keliling

Project-Based Learning (PjBL) komunitas mendorong peserta didik untuk belajar melalui keterlibatan langsung dalam menyelesaikan masalah atau merancang kegiatan yang berdampak pada lingkungan sekitar. Festival Sains Keliling adalah salah satu bentuk nyata dari PjBL komunitas yang tidak hanya mengembangkan pengetahuan peserta didik, tetapi juga melibatkan masyarakat sebagai mitra belajar sekaligus sasaran kegiatan edukatif. Kegiatan ini bertujuan untuk mengenalkan sains secara menarik kepada masyarakat luas, terutama anak-anak yang memiliki keterbatasan akses terhadap pendidikan sains. Peserta didik tidak hanya belajar teori, tetapi juga mempraktikkan pengetahuan mereka secara langsung. Melalui kegiatan ini, peserta didik mengembangkan rasa percaya diri, tanggung jawab sosial, dan kepedulian terhadap lingkungan sekitar.

Peserta didik dan guru merancang proyek secara kolaboratif dengan menentukan tema festival, jenis eksperimen yang akan ditampilkan, serta membagi tugas dalam tim. Dalam proses ini, peserta didik menyusun rencana kerja, membuat jadwal pelaksanaan, serta menghitung kebutuhan alat dan bahan. Guru membimbing proses perencanaan agar peserta didik dapat bekerja secara sistematis dan bertanggung jawab.

Sekolah mengajak komunitas sekitar seperti RT/RW, perangkat desa, dan kelompok pemuda untuk terlibat dalam kegiatan. Komunitas menyediakan tempat, mendukung promosi acara, dan berpartisipasi sebagai penonton maupun mitra edukasi. Kerja sama ini memperkuat hubungan antara sekolah dan masyarakat serta menciptakan suasana belajar yang terbuka dan partisipatif. Peserta didik menyampaikan berbagai eksperimen menarik seperti roket balon, pelangi dalam botol, atau baterai kentang kepada pengunjung. Setiap eksperimen disertai penjelasan ilmiah yang mudah dipahami oleh anak-anak maupun orang dewasa. Kegiatan ini dilakukan di berbagai tempat seperti balai desa, taman, atau sekolah lain sebagai bentuk kegiatan keliling yang menjangkau lebih banyak orang.

Proyek ini terintegrasi dengan pelajaran di sekolah seperti IPA, Matematika, Bahasa Indonesia, dan Seni Budaya. Selain itu, kegiatan ini juga mendukung penguatan Profil Pelajar Pancasila, khususnya dalam aspek gotong royong, bernalar kritis, dan mandiri. Dengan demikian, peserta didik tidak hanya belajar sains, tetapi juga membangun karakter dan sikap tanggung jawab sosial. Kegiatan Festival Sains Keliling memberikan dampak yang positif bagi peserta didik dan masyarakat. Peserta didik mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan, sedangkan masyarakat memperoleh pengetahuan baru yang praktis. Kegiatan ini juga menumbuhkan rasa ingin tahu dan minat belajar sains sejak dini, terutama bagi anak-anak yang belum mendapatkan pengalaman belajar serupa.

Sekolah dapat menjadikan Festival Sains Keliling sebagai program rutin yang berkelanjutan dan dapat direplikasi di sekolah lain. Dengan dukungan dinas pendidikan, komunitas, atau sponsor, kegiatan ini bisa dikembangkan menjadi program unggulan sekolah. Hal ini akan memperkuat peran sekolah

sebagai pusat inovasi pembelajaran yang terbuka bagi masyarakat.

Tantangan Dan Solusi Dalam Penerapan Festival Sains Keliling

Tantangan Penerapan:

1. Kurangnya Pemahaman tentang PjBL Komunitas

Sebagian guru dan peserta didik belum terbiasa dengan konsep PjBL berbasis komunitas, sehingga kesulitan dalam merancang dan melaksanakan proyek yang melibatkan masyarakat.

2. Keterbatasan Waktu dan Jadwal Sekolah

Pelaksanaan proyek seringkali berbenturan dengan kegiatan akademik rutin sehingga menyulitkan pengaturan waktu untuk persiapan dan pelaksanaan festival.

3. Keterbatasan Sarana dan Dana

Kegiatan seperti Festival Sains Keliling membutuhkan alat, bahan eksperimen, transportasi, dan media promosi yang tidak selalu tersedia di sekolah.

4. Minimnya Keterlibatan Komunitas

Tidak semua masyarakat langsung antusias terlibat dalam proyek sekolah, terutama jika belum memahami manfaatnya secara langsung.

5. Kemampuan Komunikasi Peserta didik yang Beragam

Tidak semua peserta didik percaya diri untuk tampil di depan umum atau menjelaskan eksperimen sains kepada masyarakat.

Solusi yang dapat diterapkan:

1. Pelatihan dan Pendampingan untuk Guru dan Peserta didik

Sekolah dapat mengadakan workshop internal mengenai perencanaan dan implementasi PjBL berbasis komunitas agar semua pihak memahami peran dan langkahnya secara jelas.

2. Integrasi Proyek ke dalam Jadwal Pembelajaran

Guru dapat mengintegrasikan kegiatan proyek ke dalam mata pelajaran, sehingga proyek menjadi bagian dari kegiatan belajar, bukan tambahan.

3. Optimalisasi Sumber Daya Sekitar dan Sponsorship

Sekolah dapat memanfaatkan alat sederhana, barang daur ulang, atau menggandeng mitra seperti orang tua, UMKM, atau sponsor lokal untuk mendukung kebutuhan proyek.

4. Sosialisasi kepada Komunitas Secara Bertahap

Guru dan peserta didik perlu melakukan pendekatan yang komunikatif kepada masyarakat, menjelaskan manfaat kegiatan dan membuka ruang kerja sama yang ringan dan menyenangkan.

5. Latihan dan Bimbingan Presentasi bagi Peserta didik

Guru dapat memberikan pelatihan komunikasi dasar dan simulasi agar peserta didik merasa siap dan percaya diri dalam menjelaskan kegiatan sains di depan publik.

Proyek Pelestarian Budaya Lokal

Proyek pelestarian budaya lokal merupakan kegiatan pembelajaran berbasis proyek yang mengajak peserta didik untuk terlibat aktif dalam mengenali, mendokumentasikan, serta melestarikan kekayaan budaya di daerah mereka. Budaya lokal yang dimaksud meliputi tradisi, kesenian, bahasa daerah, makanan khas, cerita rakyat, permainan tradisional, pakaian adat, serta nilai-nilai kearifan lokal. Kegiatan ini menghubungkan proses pembelajaran di sekolah dengan lingkungan sosial dan budaya di sekitar peserta didik.

Tujuan dari proyek pelestarian budaya lokal adalah untuk menumbuhkan rasa cinta dan bangga terhadap budaya daerah sendiri. Melalui kegiatan ini, peserta didik diajak untuk menyadari pentingnya menjaga dan mewariskan budaya lokal kepada generasi mendatang. Selain itu, proyek ini juga bertujuan mengembangkan keterampilan berpikir kritis, komunikasi, kerja sama, serta rasa tanggung jawab sosial. Pelaksanaan proyek ini diharapkan dapat membangun hubungan positif antara sekolah, keluarga, dan masyarakat, sekaligus mendukung pelestarian budaya sebagai bagian dari identitas bangsa dan warisan lokal yang tak ternilai.

Langkah-langkah penerapan

Langkah pelaksanaan proyek diawali dengan proses identifikasi masalah budaya, di mana peserta didik dan guru bersama-sama mencari jenis budaya lokal yang mulai dilupakan atau berisiko punah. Selanjutnya, peserta didik merancang proyek dengan menentukan budaya yang akan dikaji, narasumber yang akan dilibatkan, serta bentuk akhir dari proyek seperti video, buku cerita, atau pameran. Setelah itu, peserta didik mengumpulkan informasi melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi langsung di lapangan. Informasi yang diperoleh kemudian diolah menjadi produk kreatif yang menarik, seperti karya seni, tulisan, atau pertunjukan. Produk tersebut dipresentasikan dalam kegiatan pameran atau dipublikasikan melalui media sekolah. Proyek ditutup dengan kegiatan refleksi dan evaluasi, yang memungkinkan peserta didik dan guru menilai proses serta dampak pembelajaran yang telah berlangsung.

Tantangan dan Solusi Penerapan

Tantangan penerapan:

1. Pengetahuan peserta didik tentang budaya lokal masih terbatas karena lebih banyak terpapar budaya populer modern.

2. Dokumentasi budaya lokal yang kurang tersedia menyebabkan kesulitan dalam mengakses informasi.

3. Waktu dan sarana pelaksanaan proyek terbatas, termasuk alat dokumentasi dan produksi karya.

4. Keterlibatan orang tua dan tokoh budaya belum maksimal dalam mendukung kegiatan berbasis budaya di sekolah.

Solusi penerapan:

1. Mengajak tokoh budaya, seniman lokal, dan komunitas adat untuk menjadi mitra dalam proses pembelajaran.

2. Mengintegrasikan proyek ke dalam pelajaran seperti bahasa Indonesia, IPS, seni budaya, atau tematik untuk efisiensi waktu.

3. Memanfaatkan teknologi seperti ponsel, kamera digital, dan aplikasi pengolah media untuk mendokumentasikan kegiatan.

4. Menyelenggarakan kegiatan budaya berbasis sekolah seperti Pekan Budaya untuk menampilkan karya peserta didik dan melibatkan komunitas sekitar.

Pertanyaan

1. Apa yang dimaksud dengan Project-Based Learning (PjBL) berbasis komunitas? Jelaskan perbedaannya dengan PjBL biasa!
2. Mengapa keterlibatan masyarakat penting dalam penerapan PjBL Komunitas? Jelaskan dampaknya terhadap peserta didik dan lingkungan!
3. Apa strategi yang dapat digunakan untuk meningkatkan partisipasi masyarakat dalam proyek PjBL Komunitas di lingkungan sekolah?
4. Desainlah sebuah proyek PjBL Komunitas sederhana untuk peserta didik SD yang berkaitan dengan lingkungan. Apa tujuan, kegiatan utama, dan hasil yang diharapkan?
5. Berikan satu contoh kegiatan PjBL Komunitas di lingkungan sekolah yang dapat melibatkan masyarakat secara langsung!