

## **PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK MELALUI AKTIVITAS LATIHAN BERBASIS *PROJECT BASED LEARNING* DI SAKOLA MOTEKAR**

**Vinda Putri Lestari<sup>1</sup>, Astriani Safarina<sup>2</sup>, Annisa Auliya Langi<sup>3</sup>,  
Dimas Sunarya<sup>4</sup>, Zahra Syifa Rozan<sup>5</sup>, Nastiti Novitasari<sup>6</sup>**

<sup>1, 2, 3, 4, 5, 6</sup>Program Studi Pendidikan Masyarakat, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,  
Universitas Siliwangi

Jalan Siliwangi No.24, Kahuripan, Kota Tasikmalaya, Jawa Barat, Indonesia

<sup>1</sup>e-mail: vplvinda@gmail.com

### **Abstrak**

Keresahan orang tua terhadap anak-anak yang lebih memilih bermain gadget dibandingkan melakukan aktivitas kreatif membuat orang tua mencari alternatif kegiatan yang dapat menyelesaikan permasalahan tersebut. Pengabdian pada masyarakat ini bertujuan untuk merangsang kreativitas anak-anak dalam setiap kegiatan di Sakola Motekar melalui penerapan model *project-based learning*. Kegiatan unggulan dari acara Ngabuburit di Lembur Keneh adanya program pembelajaran berbasis proyek atau kegiatan berbasis proyek di mana anak-anak madrasah Diniyah Takmiliah terlibat dalam serangkaian kegiatan stimulasi. Kegiatan ini bertujuan untuk mengembangkan kreativitas anak melalui kegiatan merancang, memodelkan dan membentuk, membuat kerajinan atau benda-benda di sekitarnya dengan bahan yang sederhana dan mudah ditemukan. Metode pelaksanaan program pada kegiatan pengabdian ini menggunakan metode demonstrasi dan praktik. Peserta yang terlibat sebanyak  $\pm 100$  orang. Anak-anak yang terlibat pada kegiatan ini berasal dari beberapa madrasah di antaranya Madrasah As Syifa, Madrasah Al – Ikhlas, Madrasah Mubarakul Huda, Madrasah Al-Falah, dan Madrasah Al-Hidayah. Hasil dari pelaksanaan kegiatan ini yaitu anak-anak menjadi lebih percaya diri, dapat memunculkan keberanian dalam mengemukakan pendapat serta dapat memunculkan bakat yang dimiliki.

**Kata Kunci:** model *project based learning*, kreativitas, produk

### **Abstract**

*Parents' anxiety about children who prefer playing gadgets instead of doing creative activities makes parents look for alternative activities that can solve these problems. This community service aims to stimulate children's creativity in every activity at Sakola Motekar through the application of a project-based learning model. The flagship activity of the Ngabuburit event at Keneh Overtime is a project-based learning program or project-based activities where Diniyah Takmiliah madrasah children are involved in a series of stimulating activities. This activity aims to develop children's creativity through designing, modeling and shaping activities, making crafts or objects around them with simple and easy-to-find materials. The method of implementing the program in this community service activity uses demonstration and practice methods. Participants involved were  $\pm 100$  people. The children involved in this activity came from several madrasas including As Syifa Madrasa, Al-Ikhlas Madrasa, Mubarakul Huda Madrasa, Al-Falah Madrasa, and Al-Hidayah Madrasa. The result of implementing this activity is that children become more confident, can bring up courage in expressing opinions and can bring out their talents.*

**Keywords:** *project-based learning model, creativity, product*

## **PENDAHULUAN**

Berdasarkan Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, Bab II pasal 3 bahwa pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa (Saputro & Rayahu, 2020). Hal ini bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Oleh karena itu, pendidikan bukan hanya tentang mencapai hasil belajar, tetapi bagaimana mencapai hasil dan bagaimana belajar itu terjadi pada peserta didik.

Pendidikan yang dapat ditempuh oleh setiap anak berupa pendidikan formal dan informal. Pendidikan formal yang ada saat ini mulai dari sekolah anak usian dini sampai pada tingkat sekolah menengah. Pendidikan formal di sekolah diharapkan dapat mewujudkan tujuan pendidikan nasional yang sudah ditetapkan berdasarkan Undang-Undang. Namun, jika dilihat dari proses belajar di sekolah belum sesuai harapan. Hal ini disebabkan adanya sistem pendidikan yang kaku. Sistem tersebut menuntut peserta didik untuk mengikuti pembelajaran mereka dengan aturan, pola, dan tujuan yang ditentukan oleh sekolah. Oleh karena itu, sekolah formal dipandang kurang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan keluwesan dan kreativitasnya. Sehingga permasalahan ini akhirnya dikaji lebih lanjut untuk kemudian dijawab melalui suatu kegiatan.

Permasalahan mengenai kreativitas ini nantinya tidak serta merta mendorong pihak penyelenggara kegiatan melakukan penekanan agar anak mampu berkreaitivitas dengan baik. Akan tetapi perlu digali lebih dalam mengenai sumbu besar atau titik fokus yang akan menjadi landasan dilaksanakannya sebuah program.

Miranda (2018) mengatakan bahwa pada dasarnya setiap manusia memiliki potensi kreatif. Hanya saja sepanjang hidup, ada orang yang memiliki kesempatan untuk mengeluarkan potensi kreatifnya, dan ada orang yang kehilangan potensi kreatifnya karena tidak memiliki kesempatan atau tidak dapat menemukan

lingkungan yang memungkinkan potensi kreatif tersebut berkembang. Para ahli menyebutkan ciri-ciri individu yang kreatif di antaranya rasa ingin tahu yang tinggi, sering bertanya, imajinasi yang tinggi, banyak minat, tidak takut melakukan kesalahan, berani mengambil risiko, kebebasan berpikir, senang dengan hal-hal baru. Oleh karena itu, kreativitas harus dirangsang dalam perkembangannya sejak kecil.

Salah satu pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menemukan solusi masalah dengan cara yang berbeda yaitu model pembelajaran berbasis proyek. Pemilihan model pembelajaran ini sangat penting dilakukan untuk meningkatkan kreativitas serta motivasi anak dalam melakukan proses pembelajaran agar mereka tidak bosan dan menikmati setiap proses pembelajarannya. Dengan adanya model pembelajaran yang tepat maka akan meningkatkan kreativitas anak dalam proses pembelajaran.

Saputro & Rayahu (2020) menyatakan bahwa model *project based learning* (PjBL) mewajibkan kepada peserta didik agar belajar dan adanya produk yang dihasilkan di akhir pembelajaran. Azizah & Wardani (2019) mengatakan bahwa pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang inovatif serta menekankan pada pembelajaran kontekstual melalui kegiatan yang kompleks (Setiawan et al., 2021). Pembelajaran dengan model PjBL dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar, meningkatkan kecakapan dalam pemecahan masalah dan meningkatkan kerja sama siswa dalam kerja kelompok (Sari & Angreni, 2018). Model pembelajaran berbasis proyek dapat menumbuhkan sikap belajar yang lebih disiplin pada siswa dan dapat membuat siswa lebih aktif dan kreatif dalam belajar. Model pembelajaran berbasis proyek juga memiliki potensi besar untuk membuat pengalaman belajar lebih menyenangkan dan bermakna. Selain itu, pembelajaran berbasis proyek juga memungkinkan siswa untuk menyelidiki, memecahkan masalah, fokus pada siswa, dan membuat produk aktual sebagai hasil proyek.

Pembelajaran berbasis proyek adalah model pembelajaran yang memproyeksikan peserta didik ke dalam masalah kehidupan nyata melalui stimulus belajar. Lindawati et al. (2013) menyatakan bahwa dalam pembelajaran

berbasis proyek, peserta didik dilatih untuk bertanggung jawab atas apa yang menjadi tanggung jawabnya, mengevaluasi rencana kerja dan bekerja sesuai dengan rencana yang dikembangkan, bersaing secara sehat, serta menerapkan penggunaan atau mencari penerapan pengetahuan yang diperoleh. Berdasarkan penjelasan tersebut, disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis proyek adalah model pembelajaran yang melatih peserta didik untuk memecahkan masalah sehari-hari dan melatih untuk bekerja dalam kelompok.

Sakola Motekar merupakan sekolah warga yang sangat peduli tentang pendidikan warga, khususnya warga di desa Sukajadi. Komunitas ini memiliki banyak kegiatan dengan gaya belajar yang lebih fleksibel. Artinya tidak ada aturan kaku yang mengikat siapa pun yang tertarik belajar di sana. Hasil belajar juga dikembalikan kepada masing-masing individu, mereka dibebaskan untuk mengemas seperti apa bakat atau potensi yang telah dipelajari dalam komunitas tersebut. Hal-hal yang dipelajari sangat beragam, namun lebih memfokuskan pada pendidikan kecakapan hidup di mana setiap individu dibekali dengan keterampilan tertentu yang akan sangat bermanfaat di kemudian hari.

Program ini dilatar belakangi oleh keresahan orang tua yang melihat anak-anak lebih suka bermain gadget dibandingkan dengan kegiatan yang merangsang pada kreativitas anak. Tujuan dibuatnya program ini agar anak-anak setempat dapat menghabiskan waktu menjelang buka puasa dengan kegiatan positif juga memberikan wadah untuk anak-anak dalam menyalurkan bakat, minat dan mengembangkan kreativitasnya melalui kegiatan *show* dan stimulasi. Peserta yang ikut serta dalam kegiatan yaitu peserta didik dari lima madrasah. Madrasah tersebut merupakan madrasah yang bertempat di sekitar lingkungan Sakola Motekar.

Pengabdian ini dilakukan bertujuan untuk mengembangkan kreativitas anak, melalui kegiatan Ngabuburit di Sakola Motekar dengan menerapkan model PjBL. Kegiatan pengabdian ini bekerja sama dengan mahasiswa Universitas Siliwangi jurusan pendidikan masyarakat. Program ini dilaksanakan selama bulan Ramadhan dengan dua kegiatan utama yaitu stimulasi anak dan penampilan kreasi anak.

## **METODE**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di Sakola Motekar yang beralamat di Kampung Cibunar Desa Sukajadi Kecamatan Sadananya Kabupaten Ciamis. Kegiatan ini dilaksanakan di akhir bulan Maret sampai pertengahan bulan April 2022, mulai dari tahap observasi, *Focus Group Discussion* sampai evaluasi. Peserta dalam kegiatan ini adalah anak-anak yang berada di lingkungan Sakola Motekar yang berjumlah  $\pm 100$  orang. Anak-anak yang terlibat pada kegiatan ini berasal dari beberapa madrasah di antaranya Madrasah As-Syifa, Madrasah Al-Ikhlas, Madrasah Mubarakul Huda, Madrasah Al-Falah, dan Madrasah Al-Hidayah.

Metode pelaksanaan program pada kegiatan pengabdian ini menggunakan metode demonstrasi. Metode demonstrasi merupakan metode yang menggunakan peragaan untuk memperjelas pengertian atau untuk memperlihatkan bagaimana melakukan sesuatu kepada peserta lain. Demonstrasi merupakan metode pembelajaran yang efektif, karena peserta didik dapat mengetahui secara langsung penerapan materi tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Metode demonstrasi pada program ini dilaksanakan melalui beberapa aktivitas ulin yang di dalamnya terdapat dua rangkaian bermain yaitu belajar dan praktik. Dalam bermain praktik, fasilitator menyajikan media belajar kepada anak-anak untuk mereka gunakan sebagai sarana bermain. Fasilitator memeragakan terlebih dahulu media tersebut, yang kemudian anak didampingi untuk membuat kembali media tersebut melalui prosedur yang di arahkan dan memberikan stimulus imajinasi dan kreativitas kepada anak-anak untuk mengembangkan media belajar yang mereka buat supaya lebih menarik. Metode demonstrasi ini bertujuan agar anak mampu memahami setiap proses, situasi dari benda tertentu atau media belajar tersebut agar proses bermain dan belajar ini berjalan lebih efektif karena anak dapat mengetahui secara langsung fungsi media belajar tersebut dan menjadi kesempatan agar bisa mereka kembangkan di kehidupan sehari-hari. Pelaksanaan program pada kegiatan Ngabuburit di Lembur ini melalui beberapa tahapan.

Tahap Perencanaan terdiri dari observasi dan *Focus Group Discussion* (FGD). Pada tahap ini observasi dilakukan untuk mendapatkan informasi awal mengenai Sakola Motekar (mitra) dan merencanakan proses pembelajaran yang akan dilaksanakan di lingkungan mitra. Dari metode ini diperoleh data berupa keadaan sekolah, suasana dan situasi pada saat pembelajaran berlangsung, metode dan model pembelajaran yang dilakukan, sikap peserta didik terhadap pembelajaran serta permasalahan-permasalahan lain terkait pembelajaran di sekolah mitra. Selanjutnya pada tahap FGD ini dilakukan bersama pihak mitra untuk membahas secara detail terkait model pembelajaran inovatif yang akan digunakan dalam mengatasi permasalahan-permasalahan yang sudah ditemukan. Salah satu model pembelajaran inovatif yang diterapkan adalah model PjBL.

Pada tahap pelaksanaan dilakukan untuk merealisasikan rencana yang sudah didiskusikan yang di mana pelaksanaan di sini merupakan sebuah solusi dari permasalahan yang dikemas dalam permainan dan pembelajaran. Selanjutnya Tahap evaluasi ini bertujuan untuk menganalisis tingkat kreativitas dan keterampilan anak selama kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model PjBL. Indikator keberhasilan dari kegiatan ini menunjukkan hasil yang sangat baik dan dapat meningkatkan kreativitas dan keterampilan anak dengan melihat antusiasme dan perkembangan anak-anak yang datang saat program ngabuburit di lembur keneh berlangsung.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dikemas dalam acara Ngabuburit di Lembur Keneh ini merupakan kegiatan kolaborasi antara kelompok satu mata kuliah pengorganisasian sosial jurusan Pendidikan Masyarakat Universitas Siliwangi dengan Sakola Motekar. Tujuan dari kegiatan program ini adalah agar terciptanya seni kolaborasi antara komponen-komponen yang ada di dalam masyarakat.

Perancangan program kolaborasi ini disusun dan disesuaikan dengan program yang dijalankan oleh mitra. Rencana awal penyusunan program ini melalui proses dan waktu yang sangat panjang. Akan tetapi, melalui kerja sama

tim yang baik dan diskusi dengan mitra yang tidak pernah putus akhirnya program kolaborasi ini tersusun dengan sangat baik dan diberi nama Ngabuburit di Lembur Keneh. Bentuk rancangan awal program ini adalah diawali dengan tim untuk berdiskusi dengan orang tua mengenai makna kreativitas dan pentingnya apresiasi bagi anak-anak. Ini bertujuan agar para orang tua memahami bahwa setiap bakat yang dimiliki oleh anak-anaknya itu berbeda-beda karena memiliki kelebihannya masing-masing. Selain itu juga, anak harus memiliki kesempatan untuk mengembangkan potensi yang ada di dalam diri. Sebab, potensi tersebut yang nantinya akan menuntun kepada kesuksesan.

Kegiatan unggulan dari acara Ngabuburit di Lembur Keneh ini adalah adanya program PjBL atau kegiatan berbasis proyek yang diikuti oleh anak-anak madrasah Diniyah Takmiliah dalam rangkaian kegiatan stimulasi dengan tujuan mengembangkan kreativitas anak-anak melalui kegiatan merancang, membuat pola, dan membuat bentuk kerajinan-kerajinan atau benda-benda sekitar yang terbuat dari bahan-bahan sederhana yang mudah ditemukan. Kegiatan stimulasi dalam PjBL ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas anak-anak melalui pengembangan imajinasi dan daya pikir agar bisa menciptakan sebuah produk dan karya yang bermanfaat.

Pelaksanaan kegiatan dilakukan oleh seluruh peserta stimulasi yang terdiri dari beberapa kelompok yang sudah terbagi. Pelaksanaan kegiatan diawali dengan kegiatan pengenalan bahan dan karya yang akan dibuat oleh narasumber. Sehingga pada saat praktiknya, anak-anak mampu secara cepat menyerap pemahaman yang disampaikan oleh narasumber.

Kegiatan yang pertama yaitu pembuatan karya oleh anak-anak dari salah satu Madrasah yang menjadi partisipan dalam rangkaian kegiatan stimulasi di acara Ngabuburit di Lembur Keneh. Bentuk karya pertama yaitu huruf hijaiyah yang terbuat dari kain flanel melalui proses membuat pola, membentuk pola, dan menempel pola pada alas kain flanel yang lain. Pembuatan karya ini melatih anak untuk belajar secara mandiri cara membuat bentuk (huruf hijaiyah) dengan keterampilan yang mereka miliki sehingga bahan-bahan yang tersedia tersebut dapat menjadi sebuah karya yang menarik. Selain itu, mengenalkan pula kepada

mereka cara bekerja sama dengan anggota kelompok, pembagian tugas, dan pelaksanaan tanggung jawab setiap beban tugas yang telah dibagi dalam kelompoknya karena kegiatan ini secara keseluruhan dilaksanakan dalam bentuk tim (Gambar 1).



**Gambar 1 Project Pembuatan Huruf Hijaiyah dari Kain Flanel**

Kegiatan selanjutnya yaitu pembuatan karya celengan yang terbuat dari bahan bekas kardus (Gambar 2). Pembuatan karya celengan ini bertujuan agar anak mampu berimajinasi secara aktif dalam membuat produk sederhana yang ada di lingkungan sekitarnya dengan bentuk yang lebih menarik. Proses pembuatan produk celengan ini melalui pembuatan pola, penyesuaian bentuk, penempelan bahan, penyempurnaan bentuk, dan penghiasan karya sehingga karya yang dihasilkan jauh lebih menarik. Selain itu, karya ini juga memberikan makna dan manfaat kepada peserta agar mereka terinspirasi melakukan kegiatan menabung. Dengan produk yang dibuat oleh hasil tangan mereka sendiri, sedikitnya anak-anak akan lebih semangat dalam melaksanakan menabung tersebut.



**Gambar 2 Project Pembuatan Celengan dari Bahan Kardus**



Selanjutnya proyek membuat karya kolase yang dihiasi dengan biji-bijian alami (Gambar 3). Pembuatan karya ini melalui proses menggambar dan menempelkan bahan yang tersedia (biji) ke alas yang terbuat dari kertas. Peningkatan keterampilan peserta stimulasi pada kegiatan ini dilaksanakan melalui anak-anak yang dituntut untuk bisa membuat hiasan dengan gambar yang mereka buat melalui imajinasi yang mereka ciptakan sendiri. Selain itu, proses belajar yang dapat mereka ambil dari pembuatan karya ini adalah belajar konsisten dalam menempelkan biji ke gambar agar menjadi bentuk yang sesuai dengan yang diharapkan. Kegiatan stimulasi pengembangan kreativitas ini juga memberikan nilai lebih bagi anak-anak, karena anak-anak diberikan ruang gerak yang bebas dalam mengembangkan minat dan bakat sesuai dengan keinginannya.



**Gambar 3 Project Pembuatan Karya Kolase dari Biji-bijian**

Kegiatan selanjutnya merupakan proses kegiatan pembuatan karya boneka rajut dari kain flanel (Gambar 4). Pembuatan karya boneka rajut dari bahan flanel ini melalui tahapan pembuatan pola, *cutting* (pengguntingan bentuk), menjahit/merajut, penyempurnaan bentuk, dan menghias. Seluruh proses dalam pembuatan karya ini melibatkan seluruh anak-anak yang ikut serta dalam kegiatan Ngabuburit di Lembur Keneh sesuai jadwal yang ada. Dalam pelaksanaannya pula, anak-anak bekerja sama membagi tugas dan mengembangkan kreativitas serta imajinasi mereka untuk menciptakan karya ini, sehingga stimulus inovasi dan kreativitas mereka dilatih. Manfaat dari karya ini bisa dijadikan sebagai gantungan kunci, gantungan tas, pajangan, dan bermanfaat lebih luas apabila bentuk yang dibuat lebih beragam.



**Gambar 4 Project Pembuatan Karya Boneka Rajut dari Kain Flanel**

Kegiatan terakhir merupakan kegiatan pembuatan jenis *snack cake* dari makanan ringan (Gambar 5). Anak-anak dalam kegiatan ini diberikan kreativitas seluas-luasnya dalam membuat kreasi bentuk kue yang nantinya akan di kolaborasikan dengan bentuk *snack cake* yang dibuat oleh kelompok lain. Pembuatan *snack cake* ini melalui proses membuat pola, *cutting* kardus (bahan dasar), penempelan bahan dasar menjadi bentuk, dan penempelan camilan ke dalam bentuk. Proses ini dilakukan oleh seluruh anggota kelompok yang tersusun dalam pembagian tugas setiap tahapan pembuatan karya. Manfaat dari karya ini bisa digunakan sebagai hadiah ulang tahun, hadiah kelulusan, kue tiruan, bahkan untuk simbolis perayaan yang harganya jauh lebih terjangkau. Anak-anak merasa senang dalam pembuatan karya ini karena produk yang dihasilkan memberikan kesan mewah dan menarik perhatian.



**Gambar 5 Project Pembuatan Karya *Snack Cake* dari Makanan Ringan**

Kristin (2016) menyatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik dari ide maupun gagasan yang dimilikinya untuk menciptakan sesuatu yang bermanfaat (Surya et al., 2018). Ide-ide dan wawasan baru ini kemudian dapat membantu siswa mengembangkan

keaktivitas mereka. Dalam hal ini, tim sebagai fasilitator berperan aktif dalam meningkatkan kreativitas anak madrasah dalam proses pembelajaran. Dorongan fasilitator dalam mengembangkan kreativitas anak ini akan membuat peserta didik lebih termotivasi untuk mengungkapkan ide-ide dalam proses pengembangan kreativitas.

Surya, et al. (2018) menyebutkan bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi kreativitas anak yaitu dengan meluangkan waktu, menciptakan peluang untuk menyendiri, dorongan atau motivasi, dan sarana. Disisi lain ada beberapa faktor penghalang mengembangkan kreativitas anak di antaranya usia siswa terlalu dini, rasa ingin tahu siswa masih terbatas, peraturan dan batasan terlalu banyak, siswa tidak berani mengungkapkan kreativitasnya.

Pembelajaran berbasis proyek adalah salah satu model pembelajaran yang terbukti dapat meningkatkan kreativitas dan pemikiran kreatif peserta didik ketika merancang dan mengimplementasikan suatu proyek. PjBL merupakan pendekatan pedagogis berdasarkan kegiatan belajar dan tugas nyata, menghadirkan peserta didik dengan tantangan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari yang ditangani dalam kelompok (Lubis, 2018; Muslim, 2017; Nurfitriyanti, 2016). Dari pengertian tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa PjBL merupakan kegiatan pembelajaran yang hampir keseluruhan dilaksanakan oleh peserta didik melalui ilmu, pengetahuan, dan kreativitas yang mereka miliki sehingga terciptanya kemandirian dalam individu peserta didik tersebut.

PJBL ini umumnya dilaksanakan secara berkelompok, sehingga apa yang telah dilaksanakan dalam kegiatan stimulasi sebagai rangkaian acara Ngabuburit di Lembur Kenah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan pemahaman materi yang ingin dicapai. PJBL ini biasanya dilakukan secara berkelompok, sehingga apa yang telah dilakukan dalam kegiatan stimulasi seperti rangkaian Ngabuburit di Lembur Kenah sejalan dengan tujuan pembelajaran dan pemahaman materi yang ingin dicapai. Selanjutnya, PjBL merupakan model pembelajaran yang berpusat pada siswa di mana peserta kegiatan menjadi pusat pembelajaran untuk melakukan proses pembelajaran dan penelitian mendalam terhadap suatu topik. Dalam hal ini, peserta memahami dan mendalami pembelajaran secara konstruktif

dengan pendekatan berdasarkan pada penemuan masalah dan pertanyaan yang berkualitas, nyata, dan relevan.

Seperti yang dijelaskan sebelumnya, ada beberapa faktor yang telah dipaparkan untuk perkembangan kreativitas anak. Salah satunya adalah memfasilitasinya, dalam hal ini fasilitator mencoba memfasilitasi imajinasi mereka tentang produk dan memecahkan masalah yang disajikan. Selain itu, fasilitator juga mendorong kreativitas anak madrasah untuk berkembang melalui data-data yang mereka temukan dalam kegiatan, baik ketika bereksperimen maupun membangun untuk kegiatan hidup menjadi bermakna dan selalu diingat oleh anak.

Manfaat dari pembelajaran berbasis proyek menurut hasil survei Yalcin, et al (2009) dalam (Novianto et al., 2018) adalah menciptakan suasana belajar yang beragam, menghindari suasana membosankan yang sering dijumpai di sekolah, dan membuat lingkungan belajar menjadi lebih menyenangkan, lebih menarik, menggairahkan, dan membanggakan bagi siswa. Dengan kegiatan stimulasi di acara ngabuburit di lembur keneh ini diharapkan agar anak madrasah ini nantinya akan dilatih untuk menghadapi masalah, mendiskusikan rencana untuk menyelesaikannya, memecahkan masalah, dan bereaksi terhadap masalah yang mereka hadapi.

Proses pemberdayaan masyarakat melalui kegiatan Ngabuburit Di Lembur Keneh ini secara umum cukup matang dalam hal perencanaan dengan pemilihan kegiatan berdasarkan prioritas kebutuhan kelompok masyarakat. Pada tahap pelaksanaan program pemberdayaan masyarakat melalui kegiatan Ngabuburit Di Lembur Keneh terdapat beberapa keterbatasan, di antaranya kekurangan SDM untuk fasilitator anak, dalam pelaksanaannya fasilitator anak mengalami keterbatasan SDM sehingga dalam melakukan pendampingan ke anak-anak menjadi kurang. Akibatnya kadang fasilitator mengalami kesulitan saat mengondisikan anak-anak saat pelaksanaan kegiatan. Evaluasi ini dilakukan untuk mengetahui pencapaian tujuan program yang telah dilaksanakan. Selanjutnya, hasil evaluasi program digunakan sebagai dasar untuk melaksanakan kegiatan tindak lanjut atau untuk melakukan pengambilan keputusan berikutnya.

**Tabel 1 Indikator Pencapaian Anak dari Kegiatan Ngabuburit  
Di Lembur Keneh**

No	Uraian	Ya	Tidak
1	Anak-anak dapat menggunakan jarum untuk menjahit	X	-
2	Anak-anak dapat mengetahui tentang nilai-nilai kolaborasi pada kegiatan tersebut	X	-
3	Anak-anak dapat memanfaatkan barang bekas di lingkungan sekitar kegiatan berlangsung	X	-
4	Anak-anak dapat memaknai nilai-nilai puasa di bulan Ramadhan	X	-
5	Anak-anak dapat memanfaatkan waktu di bulan Ramadhan dengan kegiatan yang produktif	X	-
6	Dengan kegiatan ini stimulus inisiatif anak-anak semakin terpantik	X	-
7	Anak-anak dapat bersosialisasi dengan anak-anak lain dari wilayah yang berbeda	X	-

## **SIMPULAN**

Kegiatan Ngabuburit di Lembur Keneh ini didasarkan pada permasalahan yang terjadi di area Sakola Motekar yakni permasalahan apresiasi yang dibalut dengan tema utama kreativitas. Peserta yang terlibat dalam kegiatan ini adalah anak-anak madrasah yang ada di sekitar area Sakola Motekar. Pelibatan anak-anak madrasah dalam kegiatan ini didasarkan pada kepentingan madrasah itu sendiri sebagai ruang bagi anak-anak untuk berkreativitas. Selain itu, supaya anak-anak juga dapat mengimplementasikan apa saja yang mereka pelajari selama di madrasah.

Setiap madrasah mempunyai motivasi yang berbeda beda dalam mengikuti kegiatan program Ngabuburit di Lembur Keneh, tapi ada beberapa motivasi yang sama dalam mengikuti program ini yakni agar memunculkan kreativitas pada anak. Selanjutnya kegiatan ini juga dapat dimanfaatkan sebagai ajang untuk anak-anak antar madrasah dapat saling mengenal dan berinteraksi. Dari interaksi itulah muncul banyak hal-hal baru yang dapat dimaknai sebagai pelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Lindawati, L., Fatmaryanti, S. D., & Maftukhin, A. (2013). Penerapan model pembelajaran project based learning untuk meningkatkan kreativitas siswa man i kebumen. *Radiasi: Jurnal Berkala Pendidikan Fisika*, 3(1), 42-45.
- Lubis, F. A. (2018). Upaya meningkatkan kreativitas siswa melalui model project based learning. *PeTeKa: Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Dan Pengembangan Pembelajaran*, 1(3), 192-200.
- Miranda, D. (2018). Pengembangan buku cerita berbasis pendidikan karakter untuk meningkatkan kreativitas aud. *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, 10(1), 18.
- Muslim, S. R. (2017). Pengaruh penggunaan model project based learning Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematik Peserta Didik SMA. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 1(2), 88-95.
- Novianto, N. K., Masykuri, M., & Sukarmin, S. (2018). Pengembangan modul pembelajaran fisika berbasis proyek (project based learning) pada materi fluida statis untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa kelas x sma/ ma. *Inkuiri: Jurnal Pendidikan IPA*, 7(1), 81.
- Nurfitriyanti, M. (2016). Model pembelajaran project based learning terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 6(2).
- Saputro, O. A., & Rayahu, T. S. (2020). Perbedaan pengaruh penerapan model pembelajaran project based learning (pjbl) dan problem based learning (pbl) berbantuan media monopoli terhadap kemampuan berpikir kritis. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 185-192.
- Sari, R. T., & Angreni, S. (2018). Penerapan model pembelajaran project based learning (pjbl) upaya peningkatan kreativitas mahasiswa. *Jurnal VARIDIKA*, 30(1), 79-83.
- Setiawan, L., Wardani, N. S., & Permana, T. I. (2021). Peningkatan kreativitas siswa pada pembelajaran tematik Menggunakan pendekatan project based learning. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1879-1887.
- Surya, A. P., Relmasira, S. C., & Hardini, A. T. A. (2018). Penerapan model pembelajaran project based learning (pjbl) untuk meningkatkan hasil belajar dan kreatifitas siswa kelas iii sd negeri sidorejo lor 01 salatiga. *Jurnal Pesona Dasar*, 6(1).