

**PENGEMBANGAN MODEL MASPRO (MASALAH DAN PROYEK) BERBASIS
TPACK UNTUK MENINGKATKAN KREATIFITAS PESERTA DIDIK PADA
MATA PELAJARAN PKN**

Atik Kurnia Jayanti¹, Sutrisno Wibawa²

¹Pendidikan Dasar Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa

²Sekolah Dasar Negeri 3 Getas

¹atikkurnia88@gmail.com , ² trisnagb@ustjogja.ac.id

ABSTRACT

Nowadays, many student-centered learning models have been developed. However, there is no learning model that combines problem-based and project-based. The author found a MASPRO (Problems and Projects) learning model to overcome various problems in learning.. This research has reached the development stage. The subjects of this research were 2 learning material experts, 3 teachers and 10 students. This learning mode is correlated with different problems in the 3 lessons. The object of this research is validation of the MASPRO learning model. Data collection using the questionnaire method using the Ima scale, and data analysis using the percentage formula. The percentage results from expert tests, media, and learning model effectiveness were respectively 96%, 93%, 88% with very good qualifications.

Keywords: PROMAS (proyek dan masalah), TPACK, kreatifitas

ABSTRAK

Dewasa ini banyak dikembangkan model pembelajaran yang berpusat pada siswa. Namun belum ada model pembelajaran yang menggabungkan berbasis masalah dan proyek . Penulis mengembangkan sebuah model pembelajaran MASPRO (Masalah dan Proyek) untuk mengatasi berbagai masalah dalam pembelajaran .Penelitian ini hanya sampai pada tahap pengembangan. Subjek penelitian ini adalah 2 ahli materi pembelajaran, 3 guru dan 10 siswa. Mode pembelajaran ini di korelasikan dengan permasalahan yang ada pada 3 pembelajaran , dan maslah yang menonjol adalah rendahnya kreatifitas peserta didik.Objek penelitian ini adalah validasi Model Pembelajaran MASPRO (Masalah dan Proyek). Pengumpulan data dengan metode kuesioner menggunakan skala lima,dan anaisis data menggunakan rumus prosentse Hasil prosentase dari uji ahli media, efektifitas model pembelajaran secara berturut-turut 96%, 93%, 88% dengan kualifikasi sangat baik

Kata Kunci: PROMAS (proyek dan masalah), TPACK, Kreatifitas

A. Pendahuluan

Kreativitas merupakan salah satu kemampuan penting yang perlu dikembangkan pada peserta didik untuk menghadapi dunia yang penuh dengan perubahan dan kompleksitas. Namun, dalam kenyataannya, masih banyak permasalahan yang menghambat perkembangan kreatifitas peserta didik di lingkungan Pendidikan.

Banyak hal yang dihadapi dalam pembelajaran di SDN 3 Getas. Salah satunya adalah rendahnya kreatifitas peserta didik. Pembelajaran yang banyak dipakai oleh guru adalah sebuah model pembelajaran yang berpusat pada siswa (Student center). Siswa menjadi subjek belajar, bukan objek pembelajaran. Kegiatan yang dilakukan monoton dan peserta didik diberikan tugas dan metode pembelajaran dari waktu ke waktu. Oleh karena itu perlu adanya strategi untuk mengatasi masalah tersebut.

Di antara berbagai kemampuan berpikir tingkat tinggi yang diasah di sekolah dasar, salah satu yang diasah di sekolah dasar adalah berpikir kritis. Berpikir kritis, kemampuan ini ibarat kunci untuk membuka pintu menuju pengetahuan yang andal dan relevan.

Siswa didorong untuk menggunakan nalar logis dalam memperoleh informasi

Model pembelajaran yang banyak digunakan dan banyak menjadi solusi bagi peserta didik adalah model pembelajaran berbasis proyek dan berbasis masalah. Peneliti menganalisa bahwa model pembelajaran berbasis masalah dan proyek adalah Proyek Based Learning (PJBL) dan Problem Based Learning (PBL).

Project Based Learning (PjBL) adalah metode yang berpusat pada proyek dan media, sedangkan Problem Based Learning (PBL) dibimbing untuk menjelajahi, menilai, menginterpretasikan menganalisis, dan mensintesis informasi secara berkelompok. Hasilnya dipresentasikan untuk memperkaya pembelajaran (Pratiwi,dkk : 2020).

Model pembelajaran berbasis proyek harus dapat diselesaikan oleh peserta didik sehingga mampu merancang, menyelesaikan proyek, Menyusun presentasi dan melakukan evaluasi. Proses ini dapat membantu mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa. Proses ini dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis peserta

didik. Berpikir kritis adalah keahlian berpikir menganalisis informasi dengan cermat menilai keabsahannya, dan menarik kesimpulan yang logis (Pratiwi, dkk : 2022).

Pembelajaran berbasis proyek adalah model pembelajaran yang menempatkan peserta didik sebagai pusat pembelajaran, dengan fokus pada proses belajar yang menghasilkan produk akhir. Dalam pembelajaran berbasis proyek peserta didik sebagai pusat pembelajaran dengan fokus pada proses belajar yang menghasilkan produk akhir. Peserta didik diberikan kebebasan untuk menentukan kegiatan belajarnya sendiri dan mengerjakan proyek secara kolaboratif . Oleh karena itu kesuksesan pembelajaran bergantung pada keaktifan peserta didik.

Pembelajaran berbasis masalah merupakan pendekatan yang memfokuskan peserta didik untuk membangun pengetahuannya sendiri melalui penyelesaian masalah yang kompleks dan nyata. Peserta didik di dorong untuk mengembangkan ketrampilan berpikir

kritis, kemampuan berkolaborasi ,dan rasa percaya diri.

Pembelajaran Berbasis masalah yang populer adalah Project Based Learning (PBL). Dalam pembelajaran PBL (Project Based Learning) memiliki karakteristik : (1) peserta didik bukan hanya menerima informasi, tetapi secara aktif mencari dan mengolah data untuk menyelesaikan masalah, (2) mendorong peserta didik untuk berpikir kritis,menganalisis informasi, memecahkan masalah,dan berkomunikasi secara efektif, (3) keberhasilan dalam menyelesaikan masalah kompleks dapat meningkatkan rasa percaya diri dan motivasi belajar peserta didik.

Tabel 1 Perbedaan Model Pembelajaran Project Based Learning(PJBL) dengan Problem Based Learning (PBL)

No	PBL	PjBL
1	Orientasi Masalah	Penentuan Petanyaan Pemantik
2	Pengorganisa sian Peserta Didik	Mendesain Perencanaan Proyek
3	Pengumpulan Sumber Belajar	Menyusun penjadwalan

4	Pengembang an dan Proyek proyek Presentasi Hasil
5	Analisis dan Penilaian hasil Evaluasi
6	Evaluasi - Pengalaman

PBL (Problem Based Learning) dan PjBL (Project Based Learning) memiliki Langkah-langkah yang berbeda. Project Based Learning (PjBl) dan Problem Based Learning (PBL) memiliki sintaks atau langkah-langkah yang berbeda satu sama lain. Masing-masing model pembelajaran ini memiliki karakter masing-masing, sehingga jika PjBl dan PBL digabungkan tidak akan sejalan. Oleh karena itu peneliti mengembangkan model pembelajaran berbasis masalah dan proyek yang disebut dengan MASPRO (Masalah dan Proyek). Model pembelajaran diharapkan dapat mengatasi berbagai masalah pembelajaran salah satunya adalah kreativitas peserta didik.

Untuk menghasilkan pembelajaran yang benar-benar optimal maka menggunakan model pembelajaran saja tidak cukup. Guru

perlu memilih media yang tepat. Dalam era perkembangan teknologi digital juga mempengaruhi bidang Pendidikan. Kemajuan teknologi yang senantiasa dinamis memberi keharusan kepada guru untuk dapat menguasai dan menerapkan di dalam kelas. Maka penguasaan TPACK dalam proses pembelajaran sangatlah penting.

Masalah yang dihadapi di SDN 3 Getas berkaitan dengan rendahnya kreatifitas peserta didik diharapkan dapat diatasi dengan adanya pengembangan model Pembelajaran MASPRO (Masalah dan Proyek). Model pembelajaran ini juga diharapkan akan maksimal ketika guru berdampingan menggunakan penerapan pembelajaran berbasis TPACK.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah R&D (Research and Development). Metode R&D merupakan kerangka kerja untuk merancang suatu pengembangan produk atau media pembelajaran, sehingga ketika peneliti memilih metode R&D dan dianggap lebih sesuai dalam penelitian

pengembangan model pembelajaran MASPRO (Masalah dan Proyek).

Langkah-langkah penelitian R&D (Research and Development) ; (1) Identifikasi masalah, pada tahap ini melibatkan identifikasi kebutuhan dan masalah yang ingin dipecahkan dengan pengembangan produk atau media pembelajaran, (2) Pencarian data, pada tahap ini peneliti mencari berbagai sumber informasi yang mendukung produk yang dikembangkan, (3) Pengembangan, tahap ini peneliti melakukan prototipe model atau media pembelajaran kemudian melakukan refleksi dan revisi berdasarkan masukan dari berbagai pihak, (4) Implementasi, tahap ini melibatkan penggunaan model pembelajaran yang dikembangkan dan mengumpulkan data untuk evaluasi, (5) Evaluasi, pada tahap ini peneliti menganalisis data yang diperoleh dari implementasi untuk menilai efektivitas media pembelajaran, menerima masukan untuk perbaikan produk yang dikembangkan.

Penelitian ini melibatkan dua ahli materi, tiga guru, dan sepuluh peserta didik untuk pengisian angket. Sedangkan penerapan model pembelajaran MASPRO (Masalah

dan Proyek) dilaksanakan dikelas pada pembelajaran kelas 4,5, dan 6 pada mata pelajaran PPKN di SDN 3 Getas, Kecamatan Kaloran, Kab, Temanggung.

Tujuan dari pengambilan data ini adalah menguji validasi model pembelajaran MASPRO (Masalah dan Proyek). Dua jenis data digunakan dalam penelitian ini: data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari review oleh para ahli, sedangkan data kuantitatif dikumpulkan melalui penyebaran angket atau kuesioner (Alhamid & Anufia, 2019).

Metode pengumpulan data yang diterapkan adalah tinjauan oleh ahli dan Skala Penilaian satu sampai lima menggunakan Skala Likert. Skala ini menggunakan pernyataan terkait topik yang sedang diteliti. Responden mengisi tingkat persetujuan atau ketidaksetujuan terhadap pernyataan yang disajikan oleh peneliti.

Metode dan alat pengumpulan data yang diterapkan adalah tinjauan oleh ahli dan Skala Penilaian. Skala Penilaian adalah metode penelitian yang memanfaatkan angka-angka berdasarkan skala dari yang terendah hingga tertinggi (Ilhami & Rimanto, 2017). Dalam penelitian ini, Skala

Penilaian digunakan melalui kuesioner yang bertujuan untuk mengumpulkan hasil validasi.

Adapun pedoman konversi skala 5 adalah sebagai berikut :

Tabel 2 Pedoman Skor Para Ahli

No	Tingkat Pencapaian%	Kualifikasi	Keterangan
1	90-100%	Sangat Baik	Tidak perlu revisi
2	75-89%	Baik	Tidak Perlu revisi
3	65-74%	Cukup	Direvisi
4	55-64%	Kurang	Direvisi
5	0-54%	Sangat Kurang	Direvisi

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian metode R&D (Research and Development) dari pengembangan model pembelajaran MASPRO (Masalah dan Proyek) dimulai dari tahap identifikasi masalah. Peneliti melakukan observasi dan wawancara kepada guru kelas tentang permasalahan dan kesulitan yang dihadapi dikelas. Dari hasil wawancara dan observasi permasalahan yang sangat menonjol adalah rendahnya kreativitas peserta didik

Tahap yang kedua yaitu mencari sumber data. Peneliti melakukan review berbagai jurnal pendidikan dan berbagai sumber lainnya.

Pembelajaran berbasis proyek, merupakan strategi belajar yang menerapkan masalah di dunia nyata sebagai landasan bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan mampu memecahkan masalah. Melalui pembelajaran berbasis proyek , peserta didik memperoleh pengetahuan dan konsep penting dari materi yang lebih mendalam (Azzahra,dkk: 2023) .

Pembelajaran berbasis proyek, salah satu pembelajaran inovatif sebagai solusi untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.Hal ini membuka peluang luas bagi siswa untuk menggali potensi kreatif mereka, selaras pendapat Wena (2014) yang menyebutkan Pembelajaran Berbasis Proyek memiliki berbagai kelebihan,seperti : meningkatkan motivasi belajar, mempertajam kemampuan memecahkan masalah, mendorong kolaborasi antar siswa,

mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif.

Pembelajaran berbasis proyek memiliki potensi luar biasa dan lebih menarik peserta didik. Tugas proyek memotivasi siswa untuk aktif dan kreatif dalam mencari solusi atas permasalahan yang dipelajari (Maula:2014). Dengan pembelajaran berbasis proyek memotivasi peserta didik untuk aktif dan kreatif dalam mencari solusi atas permasalahan yang dipelajari. Siswa didorong untuk berpikir kritis, berkolaborasi, dan berkreasi sehingga pembelajaran lebih menyenangkan dan bermakna (Azzahra,dkk : 2023).

Model pembelajaran berbasis proyek tak hanya efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif, tetapi juga dipadukan dengan berbagai alat bantu proses pembelajaran lainnya seperti media pembelajaran berbasis TPACK. Hal ini semakin memperkuat potensi dalam mengembangkan kreativitas peserta didik (Lema, dkk:2023)

Model pembelajaran berbasis masalah merupakan salah satu model pembelajaran yang menekankan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar mengajar (Sari,dkk : 2023). Menurut Trianti (2007:67),

pembelajaran berbasis masalah yang dihadapi siswa dalam kehidupan sehari-hari. Melalui pembelajaran berbasis masalah mendorong peserta didik untuk mencari solusi nyata atas permasalahan .

Pembelajaran Berbasis Masalah, merupakan salah satu model pembelajaran yang menekankan pada keaktifan dan keterampilan berpikir kritis siswa dalam proses belajar. Manfaat pembelajaran berbasis masalah (1) membuat siswa lebih aktif dalam proses belajar mengajar karena peserta didik didorong untuk mencari solusi atas masalah yang diberikan, sehingga mereka tidak hanya menerima informasi secara pasif dari guru, (2) mengembangkan keterampilan berpikir kritis: pembelajaran berbasis masalah membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis dalam menganalisis masalah, mencari informasi, dan mengevaluasi solusi,(3) meningkatkan hasil belajar, pembelajaran berbasis masalah terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional seperti ceramah. Pembelajaran berbasis masalah merupakan strategi

pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keaktifan, keterampilan berpikir kritis, dan hasil belajar siswa. Penerapan pembelajaran berbasis masalah yang tepat dapat membantu siswa menjadi pembelajar yang aktif, mandiri, dan kreatif, serta siap menghadapi tantangan di masa depan.

Tahap selanjutnya adalah tahap pengembangan. Pada tahap ini peneliti mengembangkan peneliti Menyusun modul ajar. Model pembelajaran yang direncanakan dalam modul ajar yang disusun adalah menggunakan pengembangan model pembelajaran MASPRO (Masalah dan Proyek).

Model pembelajaran MASPRO (Masalah dan Proyek) disusun dengan langkah-langkah/ Sintaks dalam model ini adalah PAPAT. P= Penyajian masalah. Di tahap ini ditampilkan permasalahan yang berhubungan dengan materi yang akan diajarkan. A=Analisis Masalah, dalam tahap ini siswa distimulus agar dapat menyelesaikan masalah yang ditampilkan. P= Perencanaan penyelesaian masalah atau nerancang proyek yang akan dilaksanakan yang berhubungan dengan penyelesaian masalah yang

disajikan. A = Aksi/Pelaksanaan Proyek. Dalam kegiatan Aksi peserta didik menjalan proyek yang telah direncanakan untuk mengatasi masalah. T = Tindak lanjut, dalam tahap ini peserta didik mempresentasikan atau menyampaikan proyek yang telah dilkasanakan, yang dilanjutkan dengan refleksi pembelajaran hasil dari aksi nyata.

Tahap yang keempat dalam pengumpulan data metode R&D (Research and Development) adalah Implementasi, tahap ini melibatkan penggunaan model pembelajaran yang dikembangkan dan mengumpulkan data untuk evaluasi . Peneiliti menerapkan model pembelajaran MASPRO (Masalah dan Proyek) ini dilaksanakan pada pembelajaran PPKN kelas 4,5 dan 6 dengan materi yang berbeda.

Dalam tahap ini peneliti juga melakukan validasi kepada 2 ahli materi .Validasi modul pembelajaran dilakukan oleh dua ahli materi dan dua ahli media, kemudian diuji cobakan kepada guru dan siswa. Ahli materi pertama memberikan nilai 97%, sementara ahli materi kedua memberikan nilai 95%. Secara keseluruhan, hasil validasi oleh ahli

materi mencapai 96%, yang dikonversi ke dalam kriteria kualitatif PAP skala lima dan memenuhi kriteria sangat baik.

Tahap selanjutnya adalah Implementasi. Tahap ini menerapkan penggunaan model pembelajaran MASPRO (Masalah dan Proyek) yang telah dinilai oleh ahli materi di kelas 4,5,6 dengan materi ajar yang berbeda. Selama proses pembelajaran peneliti melakukan observasi pada pembelajaran yang dilaksanakan.

Tahap selanjutnya peneliti melakukan evaluasi. Ini peneliti menganalisis data yang diperoleh dari implementasi pembelajaran Model Pembelajaran MASPRO (Masalah dan Proyek) yang telah dilaksanakan. Model pembelajaran dinilai untuk melihat efektivitas model pembelajaran yang dikembangkan. Peneliti juga menerima masukan untuk perbaikan produk yang dikembangkan.

Peneliti melakukan wawancara kepada 3 guru yang telah menerapkan model pembelajaran MASPRO (Masalah dan Proyek). Salah satu petikan wawancara

dengan salah satu guru adalah model pembelajaran MASPRO (Masalah dan Proyek) dapat meningkatkan kreatifitas peserta didik dalam pembelajaran PPKN di sekolah dasar.

Peneliti juga membagikan angket kepada guru dan peserta didik. Skala jawaban angket menggunakan *Skala Likert* yang terdiri dari 5 pilihan yang mencakup sangat tidak setuju 1 poin, tidak setuju 2 poin, netral 3 poin, setuju 4 poin, sangat setuju 5 poin. Dari angket yang telah diisi kemudian skor dijumlahkan oleh peneliti. Panduan penyekoran adalah sebagai berikut :

Tabel 3. Contoh Penyajian Tabel

No.	Skala		Instruksi
		Total	
1.	1-12	Kreatifitas Belajar	
		Rendah	
2.	13-24	Kreatifitas Belajar	
		Cukup	

	Kreatifitas Belajar	DAFTAR PUSTAKA
3. 25-36	Sedang	Bahrudi Efendi Damanik (2019)
4. 35-48	Kreatifitas Belajar Tinggi	Pengaruh Fasilitas Dan Lingkungan Belajar Terhadap Motivasi Belajar. <i>Publikan Jurnalis UNM : Jurnal Publikasi Pendidikan.</i>
5. 49-60	Kreatifitas Belajar Sangat Tinggi	

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil validasi ahli materi pengembangan Model Pembelajaran MASPRO (Masalah dan Proyek) dengan katagori sangat baik dengan nilai validasi 96%.

Setelah diterapkan dalam pembelajaran dari hasil observasi, wawancara dan angket kepada peserta didik pengembangan Model Pembelajaran MASPRO (Masalah dan Proyek) efektif dalam mengatasi masalah kreatifitas peserta didik.

Pengembangan Model Pembelajaran MASPRO (Masalah dan Proyek) ini diharapkan dapat mengatasi berbagai permasalahan dalam pembelajaran, bukan hanya kreatifitas namun juga masalah-masalah lain dalam pembelajaran.

Bhakti Prima Findiga Hermuttaqien ,Latri Aras , Sri Indah Lestari (2023), Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Kognisi : Jurnal Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar

Diar Miftachul Jannah, Muhammad Thamrin Hidayat, Muslimin Ibrahim, Suharmono Kasiyun (2021) Pengaruh Kebiasaan Belajar dan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basic Edu: Jurnal Pendidikan Masyarakat,*

<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1350>

Eka Titik Pratiwi & Eunice Widyanti Setyaningtyas ((2020), Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning dan Model

- Pembelajaran Project Based Learning . *Jurnal Basic Edu: Jurnal Pendidikan Masyarakat*,
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.362>
- Jeniver, Muhyiatul Fadilah, Heffi Alberida (2023). Literatur Review: Pengaruh Model Pembelajaran PJBL(Project Based Learning) terhadap Keterampilan Berpikir Kritis. *BIOCHEHY: Journal of Science Education*
- Maya Sari, Ani Rosidah (2023), Implementasi Model Problem Based Learning (PBL) Terhadap Hasil Belajar IPS SD. *Jurnal Ilmiah Pendidik Indonesia*
- Mujiburrahman , Muhamad Suhardi , Siti Nur Hadijah (2022) Implementasi Model Pembelajaran Project Base Learnig Di Era Kurikulum Merdeka. *Jurnal P4I: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*
- Oktavia Wahyu Ariyani, Tego Prasetyo (2021), Efektivitas Model Pembelajaran Problem Based Learning dan Problem Solving terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU*
- Tiok Setiawan, Juliana Margareta Sumilat, Noula Marla Paruntu, Non Norma Monigir (2022) Analisis Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning dan Problem Based Learning pada Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Basic Edu: Jurnal Pendidikan Masyarakat*,
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.4161>
- Utami Azzahra, Fitri Arsih , Heffi Alberida (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Project-Based Learning (Pjbl) Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik Pada Pembelajaran Biologi: Literature Review. *BIOCHEHY: Journal of Science Education*
- Yeni Fisnani & LM. Zulfahrin UZ (2020 Penerapan Metode Project Based Learning Pada Muatan Lokal Batik Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa. *Edukasi: Jurnal Karya Ilmiah*, 104
<https://doi.org/10.15294/edukasi.v14i2.26901>
- Yunita Lema , Atip Nurwahyunani, Muhammad Syaipul Hayat , Febrina Rachmawati (2023).

Pembelajaran Berdiferensiasi
Dengan Model PJBL Materi
Bioteknologi Untuk
Mengembangkan Keterampilan
Kreativitas Dan Inovasi Siswa
SMP. INNOVATIVE: Journal Of
Social Science Research