Harmoni Pendidikan : Jurnal Ilmu Pendidikan
Vol. 1 No. 2 Mei 2024
e-ISSN: 3046-5672; p-ISSN: 3046-613X, Hal 78-87
DOI : https://doi.org/10.62383/hardik.v1i2.157

Analisis Strategi Pembelajaran *Project Based Learning* Dalam Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa Jurusan KPI Semester 6

Juni Hidayati Batubara [1], Izzatul Muthmainnah [2], Alya Hamzah Panggabean [3], Natasya [4], Masnawari Harahap [5]
[1-5] Fakultas Dakwah dan Komunikasi, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

Korespondensi penulis : junihidayati210603@gmail.com [1], izzamuth02@gmail.com [2], alyahamzah19@gmail.com [3], natasyaraudhah@gmail.com [4], masnawari19@gmail.com [5]

Abstract. *Project Based Learning is a learning model that makes students the subject or center of learning, emphasizing the learning process which has a final result in the form of a product/project. This research aims to describe the use of project-based learning methods in terms of increasing student creativity. The approach used is a qualitative method, namely interviews conducted with sources from students, library research is carried out by studying book references, articles and browsing the internet. Data collection by utilizing this bibliography is in order to better support the research object.*

Keyword: *Learning Strategies, Project Based Learning, Student Creativity*

Abstrak. *Project Based Learning* adalah model pembelajaran yang menjadikan peserta didik sebagai subjek atau pusat pembelajaran, menitikberatkan proses belajar yang memiliki hasil akhir berupa produk/proyek. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan metode pembelajaran berbasis proyek ditinjau dari segi meningkatkan kreativitas mahasiswa. Pendekatan yang digunakan adalah metode kualitatif, yaitu wawancara yang dilakukan dengan narasumber dari mahasiswa, studi pustaka yang dilakukan dengan cara mempelajari referensi-referensi buku, artikel, dan browsing internet. Pengumpulan data dengan memanfaatkan daftar pustaka ini adalah agar dapat lebih mendukung objek penelitian.

Kata Kunci: Strategi pembelajaran, *project based learning,* kreativitas mahasiswa

PENDAHULUAN

Project Based Learning adalah model pembelajaran yang melibatkan pembelajaran kontekstual, investigasi atau inkuiri, dan pemecahan masalah. Model ini lebih menekankan pada pemecahan masalah nyata yang terjadi setiap hari melalui pengalaman belajar praktis langsung di masyarakat. Dalam model ini, peserta didik diberikan proyek yang harus dikerjakan.

Proses pemecahan masalah yang dilakukan siswa kemudian dituntut untuk berpikir kritis hingga menghasilkan suatu proyek dari penyelesaian masalah tersebut. Hal ini dapat dilakukan dengan strategi pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL). Pemilihan strategi pembelajaran diserahkan kepada guru dengan menyesuaikannya dengan karakteristik bahan ajar. Pembelajaran berbasis proyek merupakan strategi pembelajaran yang berpusat pada siswa dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa. Pengalaman dan konsep belajar siswa dibangun berdasarkan produk yang dihasilkan dalam proses pembelajaran berbasis proyek.

Received: Maret 17, 2024; Accepted: April 07, 2024; Published: Mei 31, 2024
* Juni Hidayati Batubara, junihidayati210603@gmail.com

METODE PENELITIAN

Teknik pengumpulan data menggunakan metode kualitatif, yaitu wawancara yang dilakukan dengan narasumber dari mahasiswa, studi Pustaka yang dilakukan dengan cara mempelajari referensi-referensi buku, artikel, dan browsing internet. Penelitian dengan metode kualitatfif bertujuan untuk menjelaskan suatu fenomena yang sedalam-dalamnya dengan cara pengumpulan data yang sedalam-dalamnya pula, yang menunjukkan pentingnya kedalaman dan detail suatu data yang diteliti. Pengumpulan data dalam tulisan ini dengan memanfaatkan daftar pustaka agar dapat lebih mendukung objek penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengertian Pembelajaran Project Based Learning

Secara bahasa, *"Project Based Learning"* terdiri dari tiga kata, yaitu *"Project",* "*Based",* dan *"Learning".*

1. *"Project"* dalam bahasa Indonesia berarti proyek, yang merujuk pada serangkaian tugas atau kegiatan yang direncanakan dan dirancang untuk mencapai tujuan tertentu.
2. *"Based"* berarti berbasis atau didasarkan pada, yang menunjukkan bahwa sesuatu dibangun atau dikembangkan berdasarkan fondasi atau prinsip tertentu.
3. *"Learning"* berarti pembelajaran, yang merujuk pada proses memperoleh pengetahuan atau keterampilan melalui pengalaman, studi, atau pengajaran.

Jadi, secara bahasa, *"Project Based Learning"* bisa diartikan sebagai pembelajaran yang didasarkan pada proyek.

Secara istilah, *Project Based Learning* adalah model pembelajaran yang menjadikan peserta didik sebagai subjek atau pusat pembelajaran, menitikberatkan proses belajar yang memiliki hasil akhir berupa produk. Dalam model ini, peserta didik diberi kebebasan untuk menentukan aktivitas belajarnya sendiri dan mengerjakan proyek. Model ini juga melibatkan pembelajaran kontekstual, investigasi atau inkuiri, dan pemecahan masalah. Model ini telah banyak dikembangkan di negara-negara yang sudah maju seperti Amerika Serikat.

Project Based Learning adalah model pembelajaran yang melibatkan pembelajaran kontekstual, investigasi atau inkuiri, dan pemecahan masalah. Model ini lebih menekankan pada pemecahan masalah nyata yang terjadi setiap hari melalui pengalaman belajar praktis langsung di masyarakat.

Dalam model ini, peserta didik diberikan proyek yang harus dikerjakan. Tujuannya adalah agar siswa dapat membangun pengetahuan konten mereka sendiri dan mendemonstrasikan pemahaman baru melalui berbagai bentuk representasi. Dengan kata lain,

model ini berupa tugas nyata seperti kerja proyek, berkelompok, dan mendalam untuk mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna.[1]

Pengertian *Project Based Learning* Menurut para ahli

1. Menurut Fathurrohman (2016), *Project Based Learning* adalah model pembelajaran yang menggunakan proyek atau kegiatan sebagai sarana pembelajaran untuk mencapai kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan.
2. Mulyasa (2014) mengatakan *Project Based Learning* adalah model pembelajaran yang bertujuan untuk memfokuskan peserta didik pada pemecahan masalah.
3. Menurut John (2008), *Project Based Learnin*g adalah jenis pembelajaran yang lebih menekankan pada pemecahan masalah nyata yang terjadi setiap hari melalui pengalaman belajar praktis langsung di masyarakat.

Faktor yang mempengaruhi efektivitas strategi pembelajaran *Project Based Learning* dalam meningkatkan kreativitas mahasiswa KPI A

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi efektivitas strategi pembelajaran *Project Based Learning* dalam meningkatkan kreativitas mahasiswa KPI A

1. Konteks Proyek: Proyek yang diberikan kepada mahasiswa harus relevan dengan konteks kehidupan sehari-hari mereka. Hal ini akan membuat mahasiswa lebih terlibat dan termotivasi dalam mengerjakan proyek tersebut.
2. Keterlibatan Mahasiswa: Mahasiswa harus aktif terlibat dalam proyek. Mereka harus diberi kesempatan untuk berpartisipasi dalam pengambilan keputusan dan proses pembelajaran.
3. Dukungan dari Dosen: Dosen harus memberikan dukungan yang cukup kepada mahasiswa, baik dalam bentuk bimbingan, umpan balik, maupun sumber daya yang dibutuhkan.
4. Lingkungan Belajar: Lingkungan belajar yang kondusif juga sangat penting. Lingkungan yang mendukung kreativitas dan inovasi akan membantu mahasiswa dalam mengembangkan ide-ide baru dan unik.
5. Faktor Individu: Setiap mahasiswa memiliki karakteristik dan kemampuan yang berbeda-beda. Oleh karena itu, strategi pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan setiap mahasiswa.[2]

[1] Gamal Thabroni, "*Project Based Learning, Pengertian, Kelebihan, Sinstaks, dsb"*. Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran.2020.

[2] Irfan Rizkians Raja Nugraha, *Project Based Learning (PJBL) untuk meningkatkan kreativitas Mahasiswa PGSD*. Jurnal Ilmiah Mandala Education. 2020.

Persepsi Mahasiswa Jurusan Komunikasi Dan Penyiaran Islam A Semester 6 Dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Melalui Strategi *Project Based Learning*

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Zakiah yang meneliti terkait sinergi implementasi project based learning dalam meningkatkan kreativitas siswa dan mahasiswa diperoleh hasil menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan PjBL mampu mengeksplorasi kreativitas dan kemampuan berpikir kreatif mahasiswa. Keberhasilan penerapan PjBL pada kemampuan berpikir kreatif telah diteliti oleh Zakiah & Fajriadi. Selanjutnya ia juga menunjukkan bahwa PjBL adalah pembelajaran yang memiliki potensi untuk lebih mengembangkan kemampuan berpikir siswa. Melalui pemberian proyek, siswa didorong untuk menggunakan kreativitas mereka mulai dari proses merencanakan produk, membuat produk (membangun pengetahuan, pemahaman dan keterampilan, mengembangkan produk), menyajikan dan mengevaluasi produk. Sehingga penilaian dapat dilakukan secara objektif dan menyeluruh, tidak semata-mata melakukan penilaian hanya berdasarkan hasil akhir saja. [3]

Berdasarkan hal tersebut maka peneliti meneliti hal yang sama berdasarkan persepsi dari beberapa mahasiswa jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam A semester 6 di Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan, berikut beberapa kutipan hasil wawancara dengan informan berinisial UK:

"Penggunaan model pembelajaran Projek Based Learning (PJBL) ini menjadikan kita lebih aktif dan kreatif. Karena dituntut untuk bereksplorasi secara mendalam untuk menghasilkan berbagai kreativitas".

UK menjelaskan bahwa berdasarkan persepsinya strategi pembelajaran berbasis proyek ini dapat meningkatkan kreativitas belajar karena bereksplorasi dengan hal-hal baru. Tidak jauh beda dengan persepsi dari mahasiswa berinisial RAP, dia mengatakan bahwa:

"Menurut saya itu membantu mahasiswa untuk dapat memahami pelajaran lebih mendalam, apalagi seperti yang pernah dilakukan membuat projek berupa film pendek, sehingga mendapat pengalaman baru yang lebih menantang".

RAP menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis proyek dapat membantu memahami pelajaran secara mendalam, artinya tidak hanya sebatas materi melainkan juga praktek langsung yang tentunya menambah wawasan dan pengalaman baru. Tidak jauh berbeda dengan penjelasan dari mahasiswa berinisial IYL, dia mengatakan:

[3] Zakiah, N. E. "*Implementasi Project-Based Learning Untuk Mengeksplorasi Kreativitas dan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Mahasiswa"*. Jurnal *Teorema: Teori dan Riset Matematika*, 5(2). 2020.

"Menurut saya ini memberi dampak positif mengingat bawah peserta didik mendapatkan kesempatan aktif untuk berperan di dalam kelas. Tidak hanya pasif mendengarkan tapi juga memberikan ide dan pendapat. Ini akan mendorong siswa untuk berani tampil di kelas"

Berdasarkan persepsi IYL menyatakan bahwa strategi pembelajaran berbasis proyek ini memiliki dampak positif dimana mahasiswa akan lebih berperan aktif memberikan ide dan gagasan dan lebih berani untuk tampil. Berbeda hal nya dengan mahasiswa berinisial FN:

"cukup bagus"

Menurut persepsi FN pembelajaran berbasis proyek ini cukup bagus, namun dia tidak menjelaskan alasan mengapa strategi tersebut bagus. Sedangkan mahasiswa berinisial TA, mengatakan:

"Penggunaan strategi project-based learning di kelas dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan relevan bagi mahasiswa"

Persepsi dari mahasiswa berinisial TA hampir sama dengan mahasiswa berinisial UK dan IYL, Dimana menurut mereka strategi pembelajaran berbasis proyek dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam. Sedangkan menurut mahasiswa berinisial ASM, berbada pendapat, dan menyatakan bahwa:

"Kurang memadai, karena fasilitas yang kurang"

Persepsi ASM mengenai strategi pembelajaran berbasis projek ini kurang memadai, karena fasilitas yang krang mendukung, jadi kurang efektif dilakukan.

Berdasarkan beberapa persepsi yang dinyatakan oleh informan penelitian dapat dilihat bahwasanya strategi pembelajaran berbasis proyek ini sangat efektif dalam meningkatkan kreativitas mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam A Semester 6, meskipun masih ada yang kurang setuju mengatakan efektif dikarenakan fasilitas yang kurang memadai, namun pembelajaran ini menjadikan mahasiswa lebih aktif dan mendapat hasil yang lebih baik.

Efektivitas dapat dinilai berdasarkan kinerja siswa, baik melalui nilai tes, menilai hasil kerja, atau memantau perilaku siswa. Kemanjuran upaya ini akan meningkat jika hasilnya mendekati tujuan. [4]Maka dari itu berdasarkan persepsi mahasiswa Komunikasi Penyiaran Islam-A pembelajaran berbasis proyek itu sangat efektif.

[4] Rachmawati, Y, *Kreativitas Guru dalam Merancang Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: Perdana Publishing, 2018).

Dampak Positif Dan Negatif Project Based Learning

Model Project Based Learning (PjBL) merupakan sebuah pembelajaran dengan aktivitas jangka panjang yang melibatkan peserta didik dalam merancang, membuat, dan menampilkan produk untuk mengatasi permasalahan dunia nyata. *Project Based Learning* (PjBL) atau pembelajaran berbasis proyek adalah metode pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai media. Metode belajar ini menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam megumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam berkreatifitas secara nyata dengan melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis, dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar.

Langkah-langkah pembelajaran berbasis proyek antara lain penentuan pertanyaan mendasar (mengamati dan menanya), mendesain perencanaan proyek, menyusun jadwal, memonitor peserta didik dalam kemajuan proyek (mengumpulkan informasi), menguji hasil (mengolah informasi atau mengasosiasikan), dan mengevaluasi pengalaman (mengkomunikasikan).[5]

Dalam penerapan metode pembelajaran *Project Based Learning* tentu saja akan menimbulkan dampak dalam pelaksanannya. Dampak tersebut bisa mengarah kepada hal positif dan juga pada hal negatif.[6]

Adapun dari hasil penelitian kami dengan menyebarkan beberapa pertanyaan dalam bentuk angket kepada mahasiswa KPI A Semester 6, bahwa dampak positif dan negatif yang didapatkan dari pelaksanaan metode *Project Based Learning* yaitu:

Berdasarkan penjelasan dari saudari berinisialkan UK, dia menjelaskan bahwa strategi *Project Based Learning* ini memiliki dampak positif terhadap dirinya yaitu dapat bekerja sama dengan teman-teman, serta menerima dan mencari solusi dalam memecahkan masalah meskipun berbeda pendapat. Namun, dia juga menjelaskan terdapat dampak negatifnya, "terkadang beberapa teman-teman tidak bisa menerima pendapat teman lainnya dan lebih mementingkan pendapatnya" ujarnya dalam angket pertanyaan itu.

Begitu pula dengan tanggapan saudari yang berinisialkan RAP yang menyatakan tentang dampak positif dari *Project Based Learning* ini,

"*Sebelum nya belajar di kelas berlangsung begitu saja, hanya tertinggal sebuah catatan, namun karena adanya based learning maka akan ada dokementasi untuk di ulang*

[5] Muslim, Siska Ryane. "*Pengaruh Penggunaan Model Project Based Learning Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematik Peserta Didik SMA*". SJME (Supremum Journal of Mathematics Education). Vol. 1. No.2, 2017, hal 88-95.

[6] Rineksiane, Natadadya Puspa. "*Penerapan metode pembelajaran project based learning untuk membantu siswa dalam berpikir kritis*". Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran. Vol 7 No.1, 2022, hal 82-91.

kembali". Namun dia menyatakan bahwa dampak negative dari PjBL ini cukup sedikit. Saudari FN juga memberikan tanggapannya persoalan dampak positif dari PjBL itu sendiri, ia mengatakan bahwa dengan adanya strategi PBL itu dapat memudahkan dalam memahami materi, namun menurutnya dampak negative dari strategi ini sendiri mengakibatkan mudahnya datang rasa bosan dari dalam diri sendiri.

Dan untuk yang terakhir dari saudari yang berinisialkan TA, ia mengatakan

"*Sebelum mengikuti strategi pembelajaran based learning, saya mungkin merasakan ketertarikan yang lebih luas terhadap topik-topik yang dipelajari dan lebih bersemangat untuk mencari pemahaman yang lebih dalam. setelah mengikuti pbl, saya mungkin merasakan peningkatan dalam kemampuan pemecahan masalah, kreativitas, dan kemampuan berkolaborasi dengan tim, karena pbl mendorong pembelajaran yang terintegrasi dan berbasis proyek yang praktis*".

"*Namun ada juga sisi negatifnya bagi saya yaitu, sebelum mengikuti pbl adalah kurangnya pemahaman konsep yang mendalam, kekhawatiran akan kegagalan. sesudah mengikuti strategi pbl yaitu tantangan dalam manajemen waktu, kesulitan dalam kolaborasi tim*", lanjutnya.

Dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa sisi positif dan sisi negatif dalam penerapan sistem PjBL ini, diantaranya:

1. Meningkatkan keterampilan dan inovasi mahasiswa dalam mengelola sumber.
2. Meningkatkan kolaborasi mahasiswa untuk menghasilkan hal-hal baru dalam kontkek penyelesaian masalah dalam pembelajaran yang dilakukan di sekolah.
3. Mendorong mahasiswa untuk terus melatih dirinya dalam pengembangan serta melakukan praktik keterampilan berkomunikasi.
4. Mendorong mahasiswa untuk menjadi lebih aktif di kilas dan tanggap akan permasalahan-permasalahan terkait dengan pembelajaran di kelas.
5. Mampu mendorong mahasiswa untuk dapat kritis dalam memecahkan masalah dan mendapatkan jawaban untuk memecahkan masalah secara kompleks.
6. Meningkatkan skillnya untuk memecahkan masalah.
7. Membantu meningkatkan motivasi belajar dari dalam diri mahasiswa.
8. Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga mahasiswa selalu bersemangat dalam belajar.

Sedangkan dampak negatif yang ditimbulkan antara lain yaitu:

1. Peserta didik dituntut untuk selalu aktif dan peserta yang tidak aktif cenderung akan diam saja dalam pembelajaran berkelompok.
2. Apabila peserta didik tidak mengikuti dari awal maka meserta didik tidak akan memahami tujuan dan maksud dari topik pembelajaran tersebut.
3. Memerlukan banyak waktu yang harus diselesaikan untuk menyelesaikan masalah.
4. Membutuhkan biaya yang cukup banyak.
5. Banyaknya peralatan yang harus disediakan.[7]

Perbedaan Tingkat Kreativitas Mahasiswa KPI Semester 6 Sebelum Dan Sesudah Menerapkan Strategi Pembelajaran *Procjet Based Learning*

Kreativitas memiliki hubungan yang erat dengan imajinasi, karena imajinasi merupakan salah satu komponen penting dalam proses berpikir kreatif. Dengan daya imajinasi, seseorang dapat menciptakan buah pikiran yang memiliki kaitan dengan kebutuhan hidup manusia. Kreativitas dapat didefinisikan secara inklusif, yaitu meliputi semua usaha produktif yang unik dari individu. Dengan kata lain, kreativitas dapat diartikan sebagai pola berpikir yang timbul secara spontan dan imajinatif, yang bercirikan hasil artistik, penemuan ilmiah, dan penciptaan mekanik. Kreativitas merupakan kemampuan yang dapat dipelajari dan dikembangkan. Kreativitas dapat ditingkatkan melalui pelatihan dan pengalaman.[8]

Dalam konteks pembelajaran, kreativitas memainkan peran sentral dalam meningkatkan motivasi intrinsik siswa, memperdalam pemahaman konsep, dan melibatkan keterampilan berpikir kritis. Analisis tinjauan literatur menunjukkan bahwa kreativitas tidak hanya bersifat individualistik, tetapi juga dapat diperkuat melalui interaksi dengan lingkungan belajar. Penting untuk diakui bahwa tidak semua siswa memiliki tingkat kreativitas yang sama. Oleh karena itu, perlu dicari cara untuk merangsang kreativitas pada semua tingkatan kemampuan. Salah satu strategi yang dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas siswa adalah dengan menerapkan pendekatan Project Based Learning (PjBL).[9]

Dari hasil penelitian kami dengan cara menyebarkan beberapa pertanyaan ke 6 mahasiswa KPI A semester 6, kami meperoleh beberapa tanggapan tentang perbedaan

[7] Pratiwi, I. K., Ardianti, S.D, Kanzunnudin, M. "*Peningkatan Kemampuan Kerjasama Melalui Model Project Based Learning (PJBL) Berbantuan Metode Edutainment Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*" Jurnal Refleksi Edukatika. Vol. 8, No. 2, 2018.

[8] Juli Sardi, Dedek Rahmat, and Devi Faizah Yuliana, "P*roblem Based Learning : Strategi Efektif Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa Pada Pendidikan Tinggi Vokasi*", Vol. 10, No.1, 2024, hal 8–14.

[9] Sardi, Rahmat, and Yuliana.

kreativitas mahasiswa sebelum dan sesudah menerapkan PjBL.[10] Menurut mereka pembelajaran berbasis PBL memang terbukti meningkatkan kreativitas mahasiswa dan menjalin kerja sama yang baik antar kelompok. Banyak mahasiswa yang merasa dengan adanya pembelajaran secara PjBL mahasiswa lebih aktif berkreativitas. Seperta menurut penuturan salah satu narasumber berinisial UK dia menanggapi bahwa PjBL dapat membuat mahasiswa meningkatkan kreativitas serta kerja sama dalam tim kelompok nya untuk menyelesaikan proyek.

Begitu pula dengan tanggapan RAP yang menyatakan bahwa implementasi PjBL membuat mahasiwa berkreativitas cukup jauh. Namun menurut IYL PjBL sangat meningkatkan kreativitas, sayangnya kendala yang sering saya temui adalah metode ini tidak dibarengi dengan berbagai fasilitas yang memadai dan menghambat tercapainya hasil belajar. Benar saja hal ini masih menjadi hambatan karena kurangnya fasilitas yang disediakan kampus maupun dosen membuat PjBL menjadi terhambat. FN menanggapi PjBL punya pengaruh yang cukup jauh karena mudah dipahami dan mengasah keterampilan mahasiswa dalam menyikapi sesuatu lebih kritis. Mahasiswa lebih gampang memahami materi pembelajaran melalui praktek langsung disbanding teori.

Dapat disimpulkan bahwa memang PjBL ini sangat mempengaruhi kreativitas mahasiswa sebelum dilakukannya PjBL mahasiswa kurang berpikir kreatif dan saat kerja kelompok hanya membebankan tugasnya pada satu orang saja. Sebelum PjBL mahasiswa merasa wadah untuk mengimplementasikan teori itu tidak ada, mangkanya banyak mahasiswa yang hanya menelan teori saja tanpa adanya praktek.

KESIMPULAN

Project Based Learning adalah model pembelajaran yang melibatkan pembelajaran kontekstual, investigasi atau inkuiri, dan pemecahan masalah. Berdasarkan beberapa persepsi yang dinyatakan oleh informan penelitian bahwasanya strategi pembelajaran berbasis projek ini sangat efektif dalam meningkatkan kreativitas mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam A Semester 6, yaitu menjadikan mahasiswa lebih aktif dan mendapat hasil yang lebih baik, dan memang terbukti meningkatkan kreatifitas mahasiswa dan menjalin kerja sama yang baik antar kelompok.

PJBL juga memiliki sisi positif yaitu meningkatkan keterampilan dan inovasi mahasiswa dalam membuat sebuah project berupa film pendek salah satunya. Adapun disamping sisi positif memiliki sisi negatifnya, yaitu apabila peserta didik tidak mengikuti dari

[10] Halim Purnomo and Yunahar Ilyas, *Tutorial Pembelajaran*, 2019.

awal maka pemeserta didik tidak akan memahami tujuan dan maksud dari topik pembelajaran tersebut, dan apabila fasilitas kurang memadai maka pembelajaran ini kurang efektif.

DAFTAR PUSTAKA

Thabroni, G. (2022). Project Based Learning Pengertian, Kelebihan,Sintaks, dsb. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran.*

Haryanti, Dwi, Y., (2020). Internalisasi nilai kerjasama dalam model project based learning. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1).

Muslim, Ryane, S., (2017). Pengaruh Penggunaan Model Project Based Learning Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematik Peserta Didik SMA. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)* 1(2).

Nugraha, I. (2020). Project Based Learning (PJBL) untuk meningkatkan kreativitas Mahasiswa PGSD, *Jurnal Ilmiah Mandala Education.*

Purnomo, Halim, & Yunahar Ilyas, (2029). *Tutorial Pembelajaran.*

Rachmawati, Y. (2018). *Kreativitas Guru dalam Merancang Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Perdana Publishing.

Rineksiane, Puspa, N., (2022). Penerapan Metode Pembelajaran Project Based Learning Untuk Membantu Siswa Dalam Berpikir Kritis. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 7(1).

Sardi, Juli, Rahmat, D., & Yuliana, D., (2024). Problem Based Learning : Strategi Efektif Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa Pada Pendidikan Tinggi Vokasi', 10(1), 8–14.

Zakiah, N. E. (2020). Implementasi Project-Based Learning Untuk Mengeksplorasi Kreativitas dan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Mahasiswa. *Jurnal Teorema: Teori dan Riset Matematika.* 5(2).