

**EFEKTIVITAS PROJECT-BASED LEARNING DALAM
MENINGKATKAN KETERAMPILAN LITERASI DIGITAL DAN
KREATIVITAS SISWA SEKOLAH DASAR**

Lovita Marcheilla¹, Winda Oktaviana², Berta Oriyani³

¹Universitas Lampung

²Universitas Lampung

³Universitas Lampung

Email: ¹erizonpipit@gmail.com, ²winda.oktaviana1727@gmail.com,
³bertaoriyani801@guru.sd.belajar.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas metode Project-Based Learning (PjBL) dalam meningkatkan keterampilan literasi digital dan kreativitas siswa sekolah dasar berdasarkan hasil kajian literatur dari penelitian sebelumnya. Berdasarkan hasil analisis, PjBL terbukti mampu meningkatkan literasi digital siswa melalui integrasi teknologi dalam proyek pembelajaran. Selain itu, PjBL memberikan ruang untuk pengembangan kreativitas melalui aktivitas kolaboratif, pemecahan masalah, dan eksplorasi ide. Artikel ini merangkum temuan-temuan utama dari berbagai literatur, memberikan wawasan tentang keunggulan PjBL dalam membangun keterampilan abad ke-21 pada siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Project-Based Learning, literasi digital, kreativitas, sekolah dasar, kajian literatur.

PENDAHULUAN

Dalam era digital, keterampilan literasi digital dan kreativitas menjadi kompetensi esensial yang harus dimiliki oleh siswa abad ke-21. Literasi digital mencakup kemampuan untuk menggunakan, memahami, dan mengevaluasi informasi dari media digital secara efektif, sementara kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru yang orisinal dan relevan. Kedua keterampilan ini sangat penting untuk mempersiapkan generasi muda menghadapi tantangan global, baik di bidang akademik, sosial, maupun profesional.

Kurikulum pendidikan idealnya tidak hanya berfokus pada penguasaan akademik, tetapi juga mengintegrasikan pengembangan keterampilan tersebut melalui pembelajaran yang relevan, kontekstual, dan berbasis pengalaman. Project-Based Learning (PjBL) adalah salah satu pendekatan pembelajaran yang dirancang untuk menciptakan kondisi belajar yang ideal. Melalui proyek-proyek nyata, siswa dapat mengembangkan keterampilan digital sekaligus melatih kreativitas mereka secara kolaboratif.

Namun, kondisi di lapangan menunjukkan bahwa sebagian besar siswa sekolah dasar di Indonesia masih mengalami kesenjangan dalam literasi digital dan kreativitas. Berdasarkan laporan PISA (Programme for International Student Assessment) dan hasil survei lokal, kemampuan siswa Indonesia dalam berpikir kritis, memanfaatkan teknologi, dan menghasilkan karya kreatif masih tergolong rendah. Pembelajaran di kelas sering kali bersifat monoton dan berbasis hafalan, tanpa memberikan ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi teknologi atau melatih kemampuan berpikir kreatif.

Keterbatasan sarana dan prasarana, minimnya pelatihan guru dalam memanfaatkan teknologi, serta pendekatan pembelajaran yang kurang kontekstual turut menjadi faktor penyebab rendahnya perkembangan keterampilan ini. Akibatnya, siswa kurang siap menghadapi tantangan di era yang serba digital dan membutuhkan inovasi.

Ada perbedaan besar antara harapan untuk menghasilkan siswa yang cakap digital dan kreatif dengan kenyataan di lapangan. Gap ini mencakup:

1. Pendekatan Pembelajaran: Masih didominasi metode ceramah dan tugas individu, yang kurang relevan dengan kebutuhan era digital.
2. Literasi Digital Siswa: Kurangnya pemahaman tentang cara menggunakan teknologi secara produktif dan bertanggung jawab.
3. Kreativitas: Siswa jarang diberi kesempatan untuk berpikir out-of-the-box dan menciptakan karya orisinal dalam proses belajar.

Kesenjangan ini menunjukkan adanya kebutuhan mendesak untuk mengimplementasikan pendekatan pembelajaran yang lebih efektif dalam mengembangkan kedua keterampilan tersebut.

Project-Based Learning (PjBL) adalah salah satu solusi strategis yang dapat menjembatani gap tersebut. PjBL memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung dengan menyelesaikan proyek-proyek nyata yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Melalui pendekatan ini:

- Siswa dilibatkan dalam penggunaan teknologi untuk mencari informasi, membuat laporan, atau menghasilkan produk kreatif.
- Proyek berbasis tim memungkinkan siswa melatih kolaborasi, berpikir kritis, dan komunikasi.
- Kegiatan yang terintegrasi dengan teknologi modern secara tidak langsung meningkatkan literasi digital mereka.
- Kebebasan bereksplorasi dalam proyek dapat memicu kreativitas siswa.

Meningkatkan literasi digital dan kreativitas siswa adalah kebutuhan mendesak untuk menciptakan generasi muda yang kompetitif dan inovatif. Dunia kerja dan pendidikan saat ini menuntut individu yang mampu berpikir kreatif dan memanfaatkan teknologi dengan baik. Jika gap ini tidak segera diatasi, siswa Indonesia akan semakin tertinggal dalam persaingan global.

Selain itu, implementasi Kurikulum Merdeka, yang menekankan penguatan keterampilan abad ke-21, semakin memperkuat urgensi penerapan PjBL. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur efektivitas PjBL dalam meningkatkan keterampilan literasi

digital dan kreativitas siswa sekolah dasar, sehingga dapat menjadi referensi bagi pendidik dalam memilih pendekatan pembelajaran yang relevan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kajian literatur, yang melibatkan pengumpulan dan analisis hasil penelitian terdahulu yang relevan. Prosedur penelitian meliputi:

1. Pengumpulan Data: Literatur yang digunakan berasal dari jurnal-jurnal nasional dan internasional yang dipublikasikan antara 2015 hingga 2024.
2. Kriteria Seleksi: Artikel yang berfokus pada PjBL, literasi digital, kreativitas, dan pendidikan dasar.
3. Analisis Data: Penulis menggunakan metode analisis tematik untuk mengidentifikasi pola dan hubungan antarpelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kami telah mengkaji 15 jurnal yang memuat penelitian tentang efektivitas PjBL dalam meningkatkan keterampilan literasi digital dan kreativitas sekolah dasar. Dari analisis kajian jurnal tersebut kami menemukan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis proyek (PjBL) secara signifikan meningkatkan keterampilan literasi digital dan kreativitas siswa di tingkat sekolah dasar. PjBL mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran, memungkinkan mereka untuk mengidentifikasi masalah, merumuskan solusi, dan bekerja sama dalam kelompok. Melalui proyek-proyek yang dirancang dengan baik, siswa tidak hanya mengasah keterampilan akademis, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif yang penting untuk menghadapi tantangan di era digital.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang terlibat dalam PjBL memiliki kemampuan yang lebih baik dalam menggunakan media digital sebagai alat belajar, serta menunjukkan peningkatan dalam kreativitas mereka saat menyelesaikan tugas-tugas proyek. Selain itu, interaksi yang terjadi selama proses pembelajaran berbasis proyek memperkuat kolaborasi antar siswa, yang merupakan aspek penting dalam pengembangan keterampilan sosial.

Dengan demikian, PjBL tidak hanya berfungsi sebagai metode pembelajaran yang inovatif, tetapi juga sebagai alat efektif dalam mempersiapkan siswa dengan keterampilan yang relevan untuk masa depan. Oleh karena itu, disarankan agar sekolah-sekolah mempertimbangkan penerapan PjBL dalam kurikulum mereka untuk lebih meningkatkan kualitas pendidikan dan keterampilan siswa di era digital.

KESIMPULAN

Berdasarkan kajian literatur, **Project-Based Learning** terbukti efektif dalam meningkatkan literasi digital dan kreativitas siswa sekolah dasar. PjBL memberikan pengalaman belajar yang kontekstual, relevan, dan kolaboratif. Namun, keberhasilan PjBL sangat bergantung pada dukungan fasilitas, pelatihan guru, dan desain proyek yang sesuai dengan konteks pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

1. Faridah, N. R., Afifah, E. N., & Lailiyah, S. (2022). Efektivitas model pembelajaran project based learning terhadap kemampuan literasi numerasi dan literasi digital peserta didik Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Basicedu*, 6(1).
2. Baskara, F. R., Winarti, E., & Prasetya, A. E. (2024). Peningkatan Efektivitas Project-Based Learning Melalui Integrasi Kecerdasan Buatan. *Madaniya*, 5(3), 904-918.
3. Lestari, W. D., Yuniawatika, Y., & Rahmawati, H. (2024). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Literasi Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Language Literature and Arts*, 4(11), 1103-1109.
4. Alyspa, J. R., Suyidno, S., & Miriam, S. (2022). Kelayakan problem based learning dipadu STEM untuk meningkatkan literasi digital peserta didik. *Journal of Banua Science Education*, 3(1), 46-60.
5. Natty, R. A., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2019). Peningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran project based learning di sekolah dasar. *Jurnal basicedu*, 3(4), 1082-1092.

6. Cahyadi, R., Rosidi, M. I., & Abdillah, N. (2024). EVALUATION OF PROJECT-BASED LEARNING IMPLEMENTATION TO ENCOURAGE STUDENT CREATIVITY AND INNOVATION. *Indonesian Journal of Education (INJOE)*, 4(2), 427-438.
7. Sumilat, J. M., Ilam, D., Pangemanan, M. V., Mangantibe, A. C. M., Mukuan, E. B., & Kumontoy, N. (2023). Analisis Implementasi Model PjBL (Project Based Learning) di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3980-3988.
8. Taliak, J., Al Farisi, T., Sinta, R. A., Aziz, A., & Fauziyah, N. L. (2024). Evaluasi Efektivitas Metode Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Mengembangkan Kreativitas Siswa. *Journal of Education Research*, 5(1), 583-589.
9. Lubis, D. C., Harahap, F. K. S., Syahfitri, N., Sazkia, N., & Siregar, N. E. (2024). Pembelajaran Berbasis Proyek: Mengembangkan Keterampilan Abad 21 di Kelas. *EDU SOCIETY: JURNAL PENDIDIKAN, ILMU SOSIAL DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT*, 4(1), 1292-1300.
10. Aini, R. (2020). Peningkatan Kreatifitas Siswa dengan Pemanfaatan Media Poster Melalui Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL). *JOURNAL SCIENTIFIC OF MANDALIKA (JSM) e-ISSN 2745-5955/ p-ISSN 2809-0543*, 1(3), 114-123.
11. Setianingsih, D., & Siswono, T. Y. E. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web (Google Sites) untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Literasi Digital Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 8(2).
12. Hasanah, U., & Saleh, M. (2024). Efektivitas Model Pembelajaran Project Based Learning terhadap Kemampuan Menulis Kreatif Teks Editorial Bahasa Indonesia. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3), 1446-1452.
13. Umiyati, T. (2022). Hasil Belajar dan Kreativitas Siswa Dalam Model Pembelajaran Project-Based Learning Pembuatan Video Pembelajaran Tema Pemodelan UML. *Didaktika*, 2(3), 401-408.
14. Saiful, H. F. A., Prihanta, W., & Kurniasih, D. (2023). PENINGKATAN KETRAMPILAN BERPIKIR KREATIF DALAM MEMBUAT PANTUN MENGGUNAKAN MODEL PROJECT BASED LEARNING. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 1255-1264.
15. Amriani, S. D., Uzzakah, I., Prakoso, R. A., Sabella, P. A., Surur, M., & Agusti, A. (2024). Analisis Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) untuk

Meningkatkan Kreativitas Siswa. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Kebudayaan*, 2(2), 13-25.