

PENERAPAN MODEL *PROJECT BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA TEMA 9 BENDA-BENDA DI SEKITAR KELAS 5 SD NEGERI TUKANG 02

Irvan Hermawan¹, Wahyudi², Endang Indarini³

PGSD FKIP Universitas Kristen Satya Wacana

email: irvandoshermawan@gmail.com

1 Mahasiswa, 2,3 Dosen PGSD FKIP UKSW

Abstract

This study aims to improve the creativity and learning outcomes of students of grade V SD N Tukang 02 by using the model of Project Based Learning. The type of research used is classroom action research (PTK). The data obtained using test and observation techniques. The research instrument used in the form of observation sheet of teacher activity and the achievement of syntax on the model used. Data analysis technique in the research is qualitative data and quantitative data. Based on the results of data analysis showed that the creativity of students on the pre cycle of low category, then the first cycle medium category, and cycle II high category. The result of student learning showed on the pre cycle of 25 students as many as 10 students who have value above > 70, while 15 students get score <70. After the first cycle, the result of learning of grade V SDN Tukang 02 has increased. From 25 students, 18 students have score > 70 and there are 8 students who have score <70. And then to cycle II shows improvement of 25 students as much as 23 students have value > 70 and 2 students have <70. The results of this study show that by applying the model of Project Based Learning can improve creativity and student learning outcomes theme 9 class V SD N Tukang 02.

Keywords: *Project Based Learning, Creativity, Learning Outcomes.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa kelas V SD N Tukang 02 dengan menggunakan model *Project Based Learning*. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Data yang didapat menggunakan teknik tes dan observasi. Instrumen penelitian yang digunakan berupa lembar observasi kegiatan guru dan ketercapaian sintak pada model yang digunakan. Teknik analisis data pada penelitian berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Berdasarkan hasil analisis data menunjukkan bahwa kreativitas siswa pada pra siklus masuk kategori rendah, kemudian siklus I kategori sedang, dan siklus II kategori tinggi. Hasil belajar siswa menunjukkan pada pra siklus dari 25 siswa sebanyak 10 siswa yang memiliki nilai di atas > 70, sedangkan 15 siswa mendapatkan nilai < 70. Setelah siklus I dilakukan hasil belajar siswa kelas V SD N Tukang 02 mengalami peningkatan. Dari 25 siswa sebanyak 18 siswa memiliki nilai >70 dan ada 8 siswa yang memiliki nilai < 70. Dan dilanjutkan ke siklus II menunjukkan peningkatan kembali dari 25 siswa sebanyak 23 siswa memiliki nilai > 70 dan 2 siswa memiliki nilai < 70. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan menerapkan model *Project Based Learning* dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa tema 9 kelas V SD N Tukang 02.

Kata kunci: Model *Project Based Learning*, Kreativitas, Hasil Belajar.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu hal yang dibutuhkan manusia. Pendidikan dapat mempengaruhi

perkembangan manusia dalam aspek kepribadian dan kehidupan. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem

Pendidikan Nasional menyatakan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”. Pendidikan diartikan sebagai usaha manusia yang dijalankan oleh seseorang atau kelompok orang lain agar mencapai dewasa atau mencapai tingkat hidup atau penghidupan yang lebih tinggi dalam arti mental (Hasbullah, 2008).

Pendidikan bukan hanya pemberian ilmu pengetahuan saja, melainkan perubahan sikap dan kedewasaan mental yang lebih tinggi. Manusia yang mulanya tidak tahu menjadi tahu, yang mulanya tidak bisa menjadi bisa. Dalam proses pendidikan juga terdapat fungsi dan tujuan pendidikan yang hendak dicapai. Tujuan pendidikan ini merupakan cita-cita dari proses pendidikan. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya 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”. Berdasarkan fungsi dan tujuan pendidikan yang telah disebutkan, diharapkan para siswa khususnya pada jenjang Sekolah Dasar dapat mencapai tujuan pendidikan melalui proses pembelajaran di sekolah.

Proses dalam pendidikan, yaitu kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru melalui pemberian materi ajar dengan menggunakan alat serta cara pengajaran yang sesuai materi ajar. Melalui kegiatan tersebut, terjadi interaksi antara guru dan siswa untuk mencapai tujuan pendidikan. Dengan adanya proses pembelajaran yang dilakukan guru akan menghasilkan *output* yang berupa hasil belajar dengan memenuhi nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditentukan.

Berdasarkan observasi dilakukan peneliti di SD Negeri Tukang 02, pada kenyataannya sebagian besar siswa di kelas 5 mengalami kesulitan dalam memahami materi. Pada saat proses pembelajaran, siswa terlihat kurang antusias dan kurang memperhatikan pembelajaran. Pembelajaran yang berlangsung masih berpusat pada guru (*teacher centered*) serta cara pengajaran guru yang kurang menarik perhatian siswa, sehingga situasi kelas menjadi kurang kondusif. Disamping itu guru kurang memperhatikan kemampuan dan bakat yang dimiliki siswa sehingga siswa hanya menerima dan mengingat apa yang telah diajarkan oleh guru sehingga siswa cenderung pasif. Akibatnya, kreativitas siswa tidak tersalurkan dalam proses pembelajaran.

Faktor penyebab rendahnya kreativitas dan hasil belajar siswa dikarenakan, pembelajaran cenderung menggunakan model pembelajaran konvensional yang berupa transfer pengetahuan dari guru ke siswa, akibatnya siswa tidak antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Pembelajaran cenderung membosankan karena dalam pembelajaran guru kurang membangkitkan keaktifkan siswa sehingga siswa pasif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Pembelajaran yang dilakukan guru kurang menumbuhkan sikap sosial dan bekerja sama dalam kelompok. Guru kurang memberikan tugas-tugas berupa kegiatan yang memecahkan permasalahan kompleks. Guru kurang memperhatikan minat, perbedaan, dan kemampuan masing-masing individu siswa. Selain itu, guru kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempraktikkan materi yang dipelajarinya.

Upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa adalah dengan menggunakan strategi dan model pembelajaran yang menarik perhatian siswa. Penggunaan model pembelajaran ini agar siswa lebih mudah menyerap dan memahami materi yang diberikan oleh guru. Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas adalah model *Project Based Learning* (PjBL) atau pembelajaran berbasis proyek.

Menurut Zainal Aqib dan Ali Murtadlo (2016) “Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) adalah metode pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai media. Peserta didik melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis, dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar”. Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) memiliki keunggulan dan kekurangan tersendiri, salah satu alasan penulis tertarik untuk mengaplikasikan penggunaan model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) dikarenakan salah satu keunggulan dari model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) ini adalah pembelajaran berpusat pada siswa, karena siswa dituntut untuk belajar dan bekerja sendiri.

Melalui *Project Based Learning* pengembangan kreativitas pun perlahan akan muncul pada masing-masing siswa karena siswa dituntut untuk mempunyai inisiatif yang berbeda dengan siswa lain, siswa pun akan mengungkapkan segala pendapat dan wawasan yang dimiliki. Dalam proyek tersebut siswa akan mampu bekerja baik secara individu maupun kelompok, dengan melakukan rencana, mengorganisasi, dan membuat suatu tugas yang akan dikerjakan, serta bagaimana informasi akan dikumpulkan dan dipresentasikan. Hal tersebut merupakan cara untuk mengembangkan kreativitas melalui *Project Based Learning*.

Hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik sebelumnya yang tidak tahu menjadi tahu (Hamalik:2008). Mulyasa (2008) hasil belajar merupakan prestasi belajar siswa secara keseluruhan yang menjadi indikator kompetensi dan derajat perubahan perilaku yang bersangkutan. Kompetensi yang harus dikuasai siswa perlu dinyatakan sedemikianrupa agar dapat dinilai sebagai wujud hasil belajar siswa yang mengacu pada pengalaman langsung. Sudjana (2005) mengatakan bahwa belajar dan mengajar sebagai suatu proses mengandung tiga unsur yang dapat dibedakan, yakni tujuan pengajaran (instruksional), pengalaman (proses) belajarmengajar, dan hasilbelajar.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah prestasi belajar yang di capai siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan membawa suatu

perubahan dan pembentukan tingkah laku. Untuk mengetahui tercapai tidaknya tujuan pembelajaran, guru perlu mengadakan tes formatif pada setiap menyajikan suatu bahasan kepada siswa. penilaian formatif ini untuk mengetahui sejauh mana siswa telah menguasai tujuan pembelajaran khususnya yang ingin di capai. Hal tersebut adalah untuk memberikan umpan baik kepada guru dalam rangka memperbaiki proses belajar mengajar dan melaksanakan progam remedial bagi siswa yang belum berhasil. Karena itulah, suatu proses belajar mengajar dinyatakan berhasil apabila hasilnya memenuhi tujuan pembelajaran.

Tujuan yang diharapkan dalam tulisan ini adalah untuk mengetahui model pembelajaran *Project Based Learning* dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa kelas 5 SD. Secara teoritis penelitian ini dapat menambah pengembangan/kajian rekan-rekan seprofesi dalam penerapan model *Project Based Learning* untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian dilaksanakan di kelas 5 SDN Tukang 02 Kecamatan Pabelan, Kabupaten Semarang. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Jumlah subjek penelitian 25 siswa. Sumber data dari penelitian ini adalah guru dan siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan lembar observasi. Tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan memberikan soal esay yang terdiri dari 8 soal. Sebelum diujikan terlebih dahulu di uji validatas dan reliabilitas dengan menggunakan SPSS 16. Lembar observasi digunakan untuk mengamati kegiatan guru dalam menyampaikan materi dan ketercapaian sintak pada model yang digunakan. Analisis data dalam penelitian ini

berupa data kuantitatif dan data kualitatif.

Indikator kinerja yang diharapkan tercapai dalam penelitian ini adalah >80% untuk penerapan model *Project Based Learning*. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam 4 tahap yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi/evaluasi (Suharsimi Arikunto, 2002). Tahap perencanaan peneliti membuat RPP dengan model *Project Based Learning*. Setelah itu guru mengimplementasikan apa yang sudah di siapkan oleh peneliti yaitu mengajar dengan menggunakan RPP yang desiadakan peneliti. Pada tahap observasi peneliti mengamati kinerja guru dan siswa. Kemudian pada tahap refleksi peneliti menganalisis data yang sudah di dapat pada pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang dilakukan pada 2 siklus di kelas 5 menunjukkan adanya peningkatan kreativitas dan hasil belajar siswa tema 9 IPA dan Bahasa Indonesia melalui penerapan model *Project Based Learning*. Peningkatan kreativitas dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Perbandingan Rata-rata Nilai Kreativitas Pra Siklus, Siklus I, Siklus II

Kategori Kreativitas	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
	Jumlah	Jumlah	Jumlah
Rendah	14	3	0
Sedang	11	14	3
Tinggi	0	8	23
Jumlah	25	25	25
Kategori Keseluruhan	Rendah	Sedang	Tinggi

Berdasarkan tabel 1 diatas kreativitas siswa mengalami peningkatan, pada pra siklus, siklus I dan siklus II. Kreativitas pada pra siklus termasuk kedalam kriteria rendah dimana dari 25 siswa sebanyak 14 siswa memiliki kreativitas yang

rendah dan 11 siswa memiliki kreativitas sedang. Pada siklus I kreativitas mulai meningkat dengan 3 siswa memiliki kreativitas rendah, 14 siswa memiliki kreativitas sedang dan 8 siswa memiliki kreativitas tinggi. Pada siklus II kreativitas siswa kembali meningkat menjadi 3 siswa memiliki kreativitas sedang dan 22 siswa memiliki kreativitas tinggi.

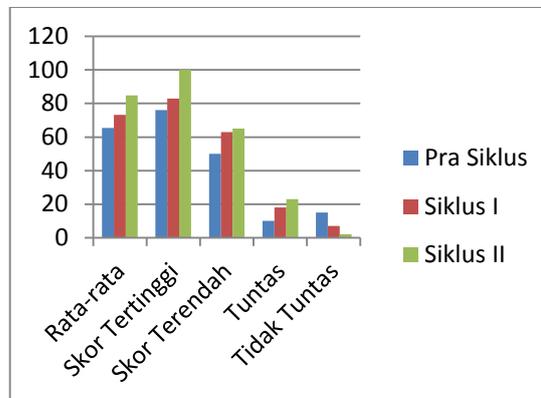
Hasil belajar juga mengalami peningkatan dari pra siklus, siklus I dan siklus II. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari rata-rata kelas dan presentase ketuntasan hasil belajar siswa tema 9 pada muatan IPA dan Bahasa Indonesia. Peningkatan hasil belajar dari Prasiklus, Siklus I dan Siklus II disajikan pada Tabel 2

Tabel 2. Perbandingan Ketuntasan Hasil Belajar Pembelajaran Tematik Muatan Mata Pelajaran IPA dan Bahasa Indonesia Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

Ketuntasan Belajar	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
	Jumlah	Jumlah	Jumlah
Tuntas	10	18	23
Tidak Tuntas	15	7	2
Jumlah	25	25	25
Rata-rata	65,4	73,2	84,9
Skor Tertinggi	76	83	100
Skor Terendah	50	63	65

Berdasarkan tabel di atas hasil ketuntasan hasil belajar muatan IPA dan Bahasa Indonesia pada pra siklus hanya 10 siswa yang memenuhi KKM. Setelah dilakukan siklus I terjadi peningkatan siswa yang berada di atas KKM sebanyak 18 siswa. Pada siklus II yang memenuhi KKM semakin meningkat menjadi 23 siswa dapat dikatakan terdapat peningkatan hasil belajar dari pra siklus, siklus I hingga siklus II. Untuk melihat lebih jelas peningkatan hasil belajar siswa kelas V

SD N Tukang 02 dengan Pembelajaran *Project Based Learning* pada muatan IPA dan Bahasa Indonesia, dapat dilihat pada diagram berikut ini.



Gambar 1. Hasil Belajar Pembelajaran Tematik Muatan Mata Pelajaran IPA dan Bahasa Indonesia

Ketutasan hasil belajar siswa tema 9 dari pra siklus, siklus I dan siklus II terjadi peningkatan dari 10, 18 hingga 23 siswa tuntas atau nilainya memenuhi Kriteria ketuntasan minimal (KKM). Perolehan hasil rata-rata selama pra siklus, siklus I dan siklus II juga mengalami peningkatan.

Berdasarkan data hasil belajar siswa yang diperoleh dari pra siklus, siklus I dan siklus II dapat dikatakan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa kelas 5 SD N Tukang 02 setelah diterapkan model *Project Based Learning* dalam pembelajaran. Penggunaan model *Project Based Learning* dalam pembelajaran sudah sesuai dengan sintaknya, yaitu guru memberikan pertanyaan mendaar, mendesain perencanaan proyek, menyusun jadwal, memonitoring dan kemajuan proyek, menguji hasil, dan mengevaluasi.

Dilihat dari hasil penelitian yang telah dilakukan dari hasil belajar melalui evaluasi nilai-nilai yang diperoleh siswa semakin meningkat pada siklus I dan siklus II, pada siklus I siswa yang nilainya diatas KKM

sebanyak 72%, dan siklus II 92% ini menandakan bahwa pembelajaran menggunakan model *Project Based Learning* telah mencapai indikator yang diharapkan yaitu >80%.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *Project Based Learning* dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa tema 9 kelas 5 SD N Tukang 02. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya kreativitas pada pra siklus sampai Siklus II. Rata-rata hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan pada pra siklus 65,4, kemudian pada siklus I meningkat menjadi 73,2, dan siklus II menjadi 84,8. Jumlah ketuntasan hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan, pada pra siklus siswa yang nilainya diatas KKM hanya 10 siswa atau 40% sedangkan pada siklus I mengalami peningkatan menjadi 18 siswa atau 72% dan siklus II meningkat menjadi 23 siswa atau 92% yang mencapai KKM.

Saran dari penelitian untuk guru yaitu, dalam penggunaan model *Project Based Learning* dalam pembelajaran dapat dijadikan alternatif guru dalam meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa. Penggunaan model ini dapat menciptakan suasana belajar yang efektif dan menyenangkan. Saran untuk siswa dalam penelitian ini adalah siswa diharapkan lebih bersemangat dan memiliki motivasi yang tinggi selama proses pembelajaran dengan menggunakan model *Project Based Learning* maupun tidak menggunakan model tersebut, sehingga dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa. Kemudian saran untuk sekolah, sebaiknya sekolah memberikan fasilitas sarana dan

prasarana yang memadai agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik sehingga hasil belajar siswa bisa baik dan maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Hamalik, O. (2008). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Hasbullah. (2008). *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Mulyasa. (2008). *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sudjana. (2005). *Metode Statistika*. Bandung: Transito.
- Suharsimi, A. (2002). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Zainal Aqib, A. M. (2016). *Kumpulan Metode Pembelajaran*. Bandung: Satunusa.