

UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN AKTIVITAS SISWA MELALUI PENERAPAN *PROJECT-BASED LEARNING* PADA MATA PELAJARAN IPS MATERI POKOK BENTUK MUKA BUMI

IIS ROJIAH
iisrjh@gmail.com

SMP Negeri 1 Sukasari

Jl. Genteng KM 3 Sukasari, Sumedang, Jawa Barat

Diterima: November 2019; Disetujui: Januari 2020; Diterbitkan: Maret 2020

ABSTRACT

This research aimed to improve the students's activity and creativity using project-based learning at the first year of SMP Negeri 1 Sukasari in 2019/2020 academic years. In this research, the researcher conducted a classroom action research in the class VII B of SMP Negeri 1 Sukasari. The researcher conducted two cycles of action and each cycle consisted of a series of step, namely: identifying the problem, planning the action, implementation the action, observing or monitoring the action, reflecting the result of the observation, and revising the plan. The research findings showed that using project-based learning in teaching social science can improve the students's activity and creativity.

Keywords: Activity, Creativity, Project-based Learning

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini yaitu untuk meningkatkan aktivitas dan kreativitas siswa melalui penerapan *project-based learning* pada tahun akademik 2019/2020 di SMP Negeri 1 Sukasari. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan penelitian tindakan kelas di kelas VII B SMP Negeri 1 Sukasari. Peneliti melakukan dua siklus tindakan dan setiap siklus terdiri dari serangkaian langkah, yaitu: mengidentifikasi masalah, merencanakan tindakan, melaksanakan tindakan, mengamati atau memantau tindakan, merefleksi hasil pengamatan, dan merevisi rencana. Temuan penelitian menunjukkan bahwa dengan penerapan *project-based learning* dalam mengajar IPS dapat meningkatkan aktivitas dan kreativitas siswa.

Kata Kunci: Aktivitas, Kreativitas, *Project-based Learning*

PENDAHULUAN

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SMP merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib ditempuh oleh siswa SMP, sebagaimana dinyatakan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 37 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa “kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat ilmu pendidikan sosial”. Selanjutnya Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah mengemukakan bahwa “mata pelajaran IPS

sebagai mata pelajaran wajib yang ditempuh oleh peserta didik, merupakan mata pelajaran yang disusun secara sistematis, komprehensif dan terpadu”.

Somantri (2001) menjelaskan dan merumuskan tentang IPS di tingkat sekolah adalah “suatu penyederhanaan disiplin ilmu-ilmu sosial, psikologi, filsafat, ideology negara, dan agama yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan”. Sementara Sapriya (2009) mengemukakan bahwa “mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran integrasi dari mata pelajaran sejarah, geografi, dan ekonomi serta pelajaran ilmu sosial lainnya”. Dengan demikian, mata pelajaran IPS merupakan penyederhanaan ilmu-ilmu sosial yang disajikan secara ilmiah dan psikologis yang memiliki tujuan untuk bidang pendidikan.

Salah satu tujuan mata pelajaran IPS sebagaimana yang tertuang dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah adalah “untuk mengembangkan kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan”. Ross dkk. (2006) mengemukakan bahwa “mata pelajaran IPS memiliki tujuan untuk mempersiapkan kemampuan siswa untuk mendapatkan pengetahuan, keterampilan, dan nilai, agar siswa mampu berpartisipasi aktif dalam kehidupan sosial dan masyarakat”.

Peran aktif siswa sangat penting dalam rangka pembentukan generasi yang kreatif, yang mampu menghasilkan sesuatu untuk kepentingan dirinya dan orang lain. Seseorang bisa dikatakan kreatif apabila ia secara konsisten dan terus menerus menghasilkan sesuatu yang kreatif, yaitu hasil yang asli (orisinal) dan sesuai dengan keperluan (Hassoubah, 2004).

Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan pada pasal 19 ayat 1 mengamanatkan bahwa: “Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik”. Selanjutnya dalam pasal 28 ayat 1 mengamanatkan bahwa “Peran pendidik adalah

sebagai fasilitator, motivator, pemacu dan pemberi inspirasi belajar bagi peserta didik”.

Berdasarkan peraturan tersebut, dapat dipahami secara jelas bahwa proses pendidikan dan pembelajaran pada satuan pendidikan manapun, secara yuridis formal dituntut untuk dapat mengembangkan aktivitas belajar dan kreativitas siswa. Namun faktanya, berdasarkan hasil observasi pada siswa kelas VII-B SMP Negeri 1 Sukasari tahun ajaran 2015-2016 menunjukkan bahwa: (1) tingkat aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran IPS sebesar 24, 53% atau berada pada kategori rendah, dan (2) tingkat kreativitas siswa pada mata pelajaran IPS sebesar 20, 17% atau berada pada kategori rendah pula.

Adapun faktor yang menyebabkan rendahnya aktivitas belajar dan kreativitas siswa pada mata pelajaran IPS yaitu: (1) faktor pembelajaran yang didominasi oleh guru sehingga siswa cenderung pasif dalam menerima materi pelajaran; (2) Kegiatan memanipulasi objek-objek dalam pembelajaran IPS kurang dikembangkan sehingga siswa kurang memiliki kebebasan untuk berinteraksi dengan lingkungan bahan ajar dan sesama siswa lainnya; (3) Kurangnya keberanian siswa dalam mengajukan pertanyaan, menyatakan pendapat, dan menanggapi pendapat orang lain; dan (4) Kurangnya inisiatif siswa dalam mengembangkan ide/gagasan serta menciptakan hal-hal yang baru.

Bertitik tolak pada permasalahan di atas, maka guru perlu menerapkan pembelajaran yang berpusat pada siswa serta memungkinkan siswa memanipulasi objek-objek dan berinteraksi dengan lingkungan belajarnya. Disamping itu, guru perlu menerapkan pembelajaran yang menuntut siswa untuk berani mengajukan pertanyaan, menyatakan pendapat, menanggapi pendapat orang lain, dan berinisiatif untuk mengembangkan ide/gagasan serta menciptakan hal-hal baru. Salah satu pembelajaran yang memiliki karakteristik tersebut adalah *project-based learning*.

Project-based learning atau pembelajaran berbasis proyek merupakan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada para siswa untuk menggali konten (materi) dengan menggunakan berbagai cara yang bermakna bagi dirinya,

dan melakukan eksperimen secara kolaboratif. Dengan demikian, aktivitas belajar dan kreativitas siswa dapat ditingkatkan melalui penerapan pembelajaran ini.

Salah satu topik mata pelajaran IPS pada kelas VII yang cocok untuk disampaikan melalui *project-based learning* adalah materi pokok bentuk muka bumi. Setelah mempelajari bab tersebut, siswa diharapkan memiliki kemampuan untuk menggunakan bentuk muka bumi untuk memperoleh informasi keruangan. Melalui penerapan *project-based learning* pada materi pokok tersebut, siswa dituntut untuk dapat membuat *haso* peta dan globe menggunakan bahan-bahan sederhana. Dengan demikian, di samping dapat memiliki kemampuan untuk menggunakan bentuk muka bumi untuk memperoleh informasi keruangan, siswa juga dapat meningkatkan aktivitas belajar dan kreativitasnya dalam proses pembelajaran.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran IPS, khususnya pada materi pokok bentuk muka bumi.
2. Meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran IPS, khususnya pada materi pokok bentuk muka bumi.

METODOLOGI

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Penelitian ini ditujukan untuk memberikan andil pada pemecahan masalah praktis dalam situasi problematik yang mendesak. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sangat bermanfaat bagi guru untuk meningkatkan mutu proses dan hasil pembelajaran di kelas. Dengan melaksanakan tahap-tahap PTK, guru dapat menemukan solusi dari masalah yang timbul dikelasnya sendiri, dengan menerapkan berbagai ragam teori dan teknik pembelajaran yang relevan secara kreatif.

Penelitian tindakan kelas ini akan dilaksanakan di kelas VII B SMP Negeri 1 Sukasari untuk mata pelajaran IPS pada materi pokok bentuk muka bumi. Waktu pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan pada tahun pelajaran 2019/2020.

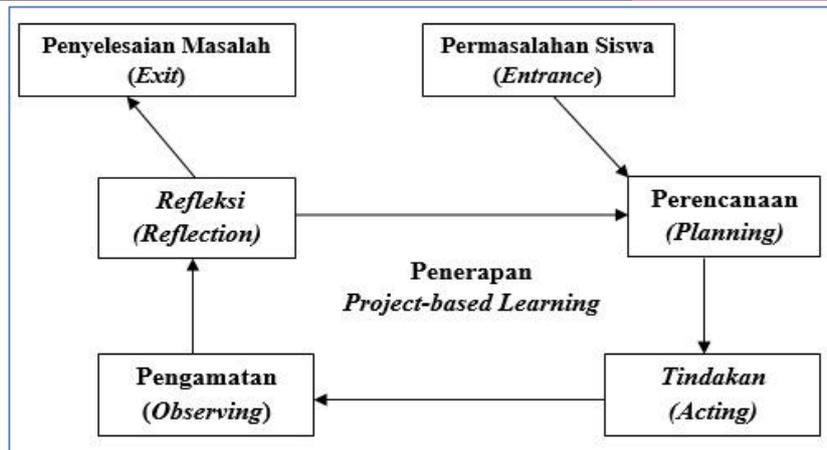
Pelaku (*actors*) dalam penelitian ini adalah guru dan siswa. Terdapat 3 orang guru dan 38 siswa yang terlibat dalam penelitian ini. Guru yang terlibat merupakan guru mata pelajaran IPS, satu orang (peneliti) bertindak sebagai eksekutor yang menerapkan *project-based learning* pada materi pokok bentuk muka bumi, sementara dua orang guru lainnya bertindak sebagai observer dan evaluator yang mengamati dan mengevaluasi berjalannya proses pembelajaran dengan menerapkan *project-based learning* pada materi pokok bentuk muka bumi. Sedangkan siswa yang terlibat merupakan siswa kelas VII B sebanyak 38 orang.

Aktivitas dalam pembelajaran dilaksanakan melalui dua siklus untuk melihat peningkatan kreativitas dan aktivitas belajar siswa dalam mengikuti mata pelajaran IPS pada materi pokok bentuk muka bumi melalui penerapan *problem-based learning*. Setiap siklus melalui prosedur perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*).

Untuk teknik pengumpulan data dimuat pada Tabel 1. Sedangkan prosedur penelitian, alurnya digambarkan pada Gambar 1.

Tabel 1. Teknik Pengumpulan Data

No	Sumber Data	Jenis Data	Teknik Pengumpulan	Instrumen
1	Siswa	Ativitas belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi pokok bentuk muka bumi	Non tes	Lembar Aktivitas Harian Siswa, Lembar Kinerja <i>Project</i>
2	Siswa	Kreativitas siswa pada mata pelajaran IPS materi pokok bentuk muka bumi	Non tes	Lembar Kinerja Harian, Lembar Kinerja <i>Project</i>
3	Guru	Efektivitas penerapan <i>project-based learning</i> pada mata pelajaran IPS materi pokok bentuk muka bumi	Non tes	Lembar Observasi Guru



Gambar 1. Prosedur Penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan melalui 2 siklus. Penjabaran dari masing-masing siklus dimuat dalam Tabel 2 dan Tabel 3.

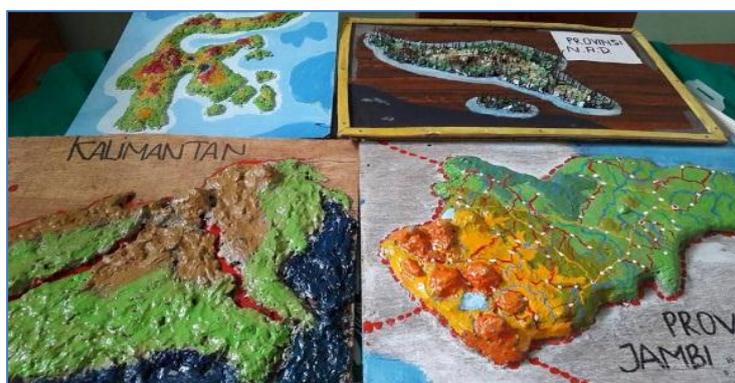
Tabel 2. Siklus I

Kegiatan	Siklus I (6 Pertemuan)
Perencanaan	<ul style="list-style-type: none"> Penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan penerapan <i>project-based learning</i> untuk materi pokok bentuk muka bumi . Penyusunan instrumen penelitian yang terdiri dari: Lembar Kinerja Harian (LKH), Lembar Kinerja <i>Project</i> (LKP), Lembar Aktivitas Harian (LAH), Lembar Aktivitas <i>Project</i> (LAP), dan Lembar Observasi Guru (LOG).
Tindakan	<ul style="list-style-type: none"> Perencanaan <i>project</i>, meliputi indentifikasi masalah nyata, dan melakukan perencanaan dalam membuat peta, atlas, dan globe. Pelaksanaan <i>project</i>, yaitu membimbing siswa dalam menyelesaikan <i>project</i> pembuatan peta, atlas, dan globe. Evaluasi <i>project</i>, yaitu penilaian proses dan produk yang telah dibuat oleh siswa.
Pengamatan	<ul style="list-style-type: none"> Pengamatan terhadap kreativitas siswa pada materi pokok bentuk muka bumi. Pengamatan terhadap aktivitas belajar siswa pada materi pokok bentuk muka bumi. Pengamatan terhadap efektivitas pembelajaran melalui penerapan <i>project-based learning</i> oleh guru.
Refleksi	Hasil refleksi siklus I yaitu 78% dari banyaknya siswa memiliki kreativitas dalam membuat peta, atlas, dan globe, dan 80% dari banyaknya siswa terlibat secara aktif dalam pembelajaran.

Tabel 3. Siklus II

Kegiatan	Siklus II (6 Pertemuan)
Perencanaan	<ul style="list-style-type: none"> • Penyusunan rencana pembelajaran berdasarkan hasil refleksi I.
Tindakan	<ul style="list-style-type: none"> • Perencanaan <i>project</i>, meliputi indentifikasi masalah nyata, dan melakukan perencanaan dalam membuat peta, atlas, dan globe. • Pelaksanaan <i>project</i>, yaitu membimbing siswa dalam menyelesaikan <i>project</i> pembuatan peta, atlas, dan globe. • Evaluasi <i>project</i>, yaitu penilaian proses dan produk yang telah dibuat oleh siswa.
Pengamatan	<ul style="list-style-type: none"> • Pengamatan terhadap kreativitas siswa pada materi pokok bentuk muka bumi. • Pengamatan terhadap aktivitas belajar siswa pada materi pokok bentuk muka bumi. • Pengamatan terhadap efektivitas pembelajaran melalui penerapan <i>project-based learning</i> oleh guru.
Refleksi	Hasil refleksi siklus I yaitu 80% dari banyaknya siswa memiliki kreativitas dalam membuat peta, atlas, dan globe, dan 85% dari banyaknya siswa terlibat secara aktif dalam pembelajaran.

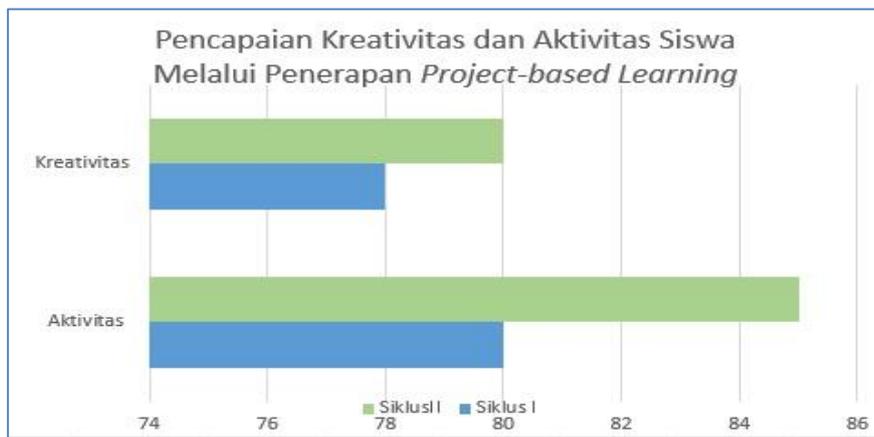
Adapun contoh *project* pembuatan peta yang dibuat oleh siswa disajikan pada Gambar 2.



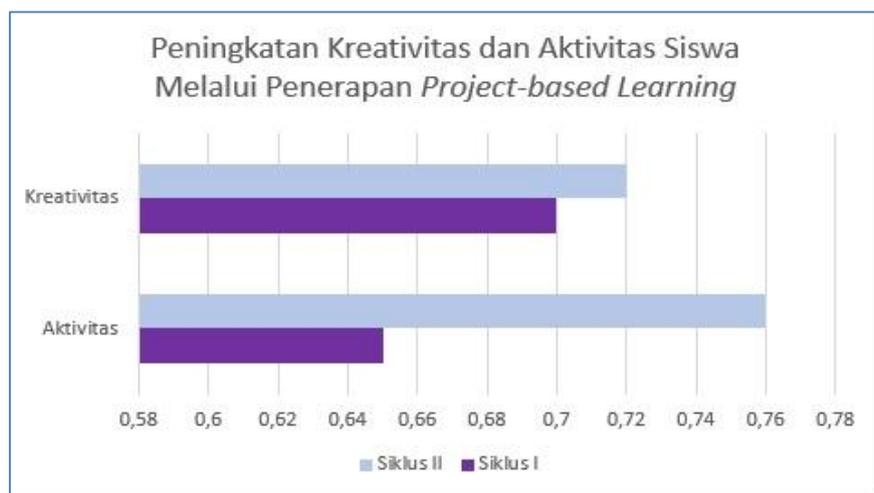
Gambar 2. *Project* Pembuatan Peta

Data yang dikumpulkan pada setiap kegiatan observasi dari pelaksanaan siklus penelitian dianalisis secara deskriptif, yaitu dengan cara mendeskripsikan data menggunakan teknik persentase untuk melihat kecenderungan yang terjadi dalam pembelajaran. Persentase kreativitas siswa diperoleh dari skor rata-rata yang

diperoleh siswa pada lembar kinerja harian dan lembar kinerja *project*. Sedangkan persentase aktivitas belajar siswa diperoleh dari skor rata-rata yang diperoleh siswa pada lembar aktivitas harian dan lembar aktivitas. Sementara data yang diperoleh dari lembar observasi guru dianalisis sebagai bahan refleksi untuk merencanakan tindakan pada siklus berikutnya. Adapun data hasil penelitian disajikan pada Gambar 3.



Gambar 3. Pencapaian Kreativitas dan Aktivitas Siswa



Gambar 4. Peningkatan Kreativitas dan Aktivitas Siswa

Berdasarkan data tersebut diketahui bahwa pada siklus I, kreativitas siswa mencapai 78% dan aktivitas siswa mencapai 80%. Sedangkan pada siklus II, kreativitas siswa telah mencapai 80% dan aktivitas siswa mencapai 85%. Sementara

itu, jika dilihat dari peningkatannya, pada siklus 1, kreativitas siswa meningkat sebesar 0,65 atau berada pada kategori sedang, dan aktivitas siswa meningkat sebesar 0,70 atau berada pada kategori tinggi. Sedangkan pada siklus II, peningkatan kreativitas siswa sebesar 0,72 dan peningkatan aktivitas siswa sebesar 0,76 atau berada kategori tinggi. Dengan demikian, kreativitas dan aktivitas siswa melalui penerapan *project-based learning* dapat dikatakan meningkat dengan baik.

SIMPULAN

Dari hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa:

1. Penerapan *project-based learning* pada mata pelajaran IPS dapat meningkatkan kreativitas siswa.
2. Penerapan *project-based learning* pada mata pelajaran IPS dapat meningkatkan aktivitas siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Baron, F. 1969). *Creative Person and Creative Process*. New York: Holt, Reiehart and Wiston.
- Campbell, D. 1986. *Mengembangkan Kreativitas*. Yogyakarta: PT Kanisius.
- Departemen Agama Republik Indonesia. 2003. *Undang-undang Nomor 20 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depag.
- Departemen Agama Republik Indonesia. 2005. *Peraturan Pemerintah Nomor 19 tentang Standar Nasional Pendidikan*. Jakarta: Depag.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2006. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*: Jakarta: Depdiknas.
- Hassoubah, Z. I. 2004. *Developing Creative and Critical Thinking Skills*. Bandung: Nuansa.
- Lestari, K. E dan Yudhanegara. M. R. 2016. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: Refika Aditama.
- Ross, S. A., Westerfield, R.W., dan Jordan, B. D. 2006. *Corporate Finance Fundamentals*. Boston: McGraw-Hill Higher Education.
- Sapriya. 2009. *Pendidikan IPS*. Bandung: Laboratorium Pendidikan Kewarganegaraan UPI Press.
- Somantri, M. N. 2001. *Menggagas Pembaharuan Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Spradley, J. P. 1997. *Metode Etnografi*. Yogyakarta: Tiara Wacana Yogya.
- Zulkarnain. 2002. *Kreativitas dan Kontrol Diri*. Yogyakarta: Ilmu Cendekia.