

**MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN CAPAIAN KOMPETENSI  
PEMBELAJARAN GEOGRAFI DENGAN MODEL *PROJECT BASED LEARNING*  
DI SMA NEGERI 3 MANDAU**

**Oleh:**

**Yeni Andriani**

Guru SMA Negeri 3 Mandau

Email: [santosayeni@gmail.com](mailto:santosayeni@gmail.com)

**Abstrak**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kreatifitas dan capaian kompetensi pembelajaran geografi pada peserta didik kelas X MIPA 5 SMAN 3 Mandau. Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan data atau informasi dan membahas tentang upaya meningkatkan kreativitas dan capaian kompetensi pembelajaran geografi dengan model *Project Based Learning* pada peserta didik kelas X Mipa 5 SMAN 3 Mandau. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan di kelas X MIPA 5 SMAN 3 Mandau pada semester satu tahun 2016/2017 dengan jumlah siswa sebanyak 42 orang. Penelitian dilakukan sebanyak dua siklus dan masing-masing siklus dua kali pertemuan dengan langkah-langkah perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Data dikumpulkan melalui tes, lembar observasi, panduan wawancara dan angket yang dianalisis dengan presentasi dan kualitatif (reduksi data). Penelitian ini menemukan terjadinya peningkatan kreativitas dan capaian kompetensi pembelajaran geografi melalui model *Project Based Learning* dengan tindakan pemberian penguatan (reinforcement) dan insentif (siklus satu rata-rata 6, 25 dan siklus dua rata-rata 78, 00).

*Keyword:* Limbah, Rumah Tangga

**PENDAHULUAN**

Pemerintah mengeluarkan kebijakan tentang Kurikulum 2013 yang diimplementasikan secara bertahap mulai tahun pelajaran 2013/2014. Kurikulum 2013 menerapkan pembelajaran berbasis aktivitas, yang diharapkan akan menghasilkan insan Indonesia yang produktif, kreatif, inovatif, dan afektif melalui penguatan sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang terintegrasi. Hal ini berimplikasi pada pelaksanaan penilaian yang meliputi penilaian sikap, pengetahuan, dan keterampilan, yang dilakukan menggunakan berbagai cara antara lain observasi, penilaian proyek, dan portofolio (Kemendikbud, 2016).

Untuk mendukung kelancaran dan kebermaknaan kegiatan pembelajaran termasuk pembelajaran geografi, guru dituntut untuk dapat menyusun dan mengembangkan sendiri model pembelajaran yang sesuai. Model tersebut, dapat mengajak peserta didik melakukan proses pencarian pengetahuan berkenaan dengan materi pelajaran melalui berbagai aktivitas, dengan demikian peserta didik diarahkan untuk menemukan sendiri berbagai fakta, membangun konsep, dan nilai-nilai baru yang diperlukan untuk kehidupannya. Fokus proses pembelajaran diarahkan pada pengembangan keterampilan peserta didik dalam

memproseskan pengetahuan, menemukan dan mengembangkan sendiri fakta, konsep, dan nilai-nilai yang diperlukan mulai dari rencana pelaksanaan pembelajaran, materi ajar, lembar kerja peserta didik dan evaluasi secara terpadu (Kemendikbud 2013).

Memperhatikan tujuan pembelajaran Geografi di atas sangat penting bagi perkembangan pola berpikir peserta didik, maka untuk mentransformasikan kepada peserta didik perlu diperhatikan model pembelajaran yang digunakan, sehingga apa yang disampaikan bermanfaat bagi peserta didik, serta dapat diimplementasikan ke dalam kehidupan sehari-hari dan dapat juga menunjang keberhasilan mata pelajaran lainnya. Sebagai tahapan strategis untuk meningkatkan kreativitas dan pencapaian kompetensi dalam proses kegiatan

pembelajaran geografi, maka rencana kegiatan pembelajaran perlu didesain dan dilaksanakan secara efektif dan efisien sehingga memperoleh hasil maksimal.

Model yang baik adalah model pembelajaran yang mengikut sertakan peserta didik secara aktif dan kreatif dimana guru bertindak sebagai fasilitator, koordinator, mediator dan motivator dalam proses belajar mengajar.

Data menunjukkan bahwa masalah kreativitas belajar selama ini sering terabaikan, seperti yang terjadi di SMA Negeri 3 Mandau, yang terlihat dari hasil observasi terhadap proses pembelajaran terdahulu serta wawancara dengan guru geografi lainnya. Contohnya seperti yang terjadi pada proses pembelajaran di kelas X MIPA 5. Untuk lebih lanjut dapat dilihat pada table 1 berikut ini :

**Tabel 1.** Data awal Tingkat kreativitas pesertadidik pada pembelajaran Geografi dikelas X MIPA.5 SMAN 3 Mandau

No	Tingkat kreativitas peserta didik	Sangat rendah	Rendah	Tinggi	Sangat Tinggi
1	Imajinatif	√			
2	Mempunyai prakarsa		√		
3	Mempunyai minat luas		√		
4	Mandiri dalam berfikir		√		
5	Melit (melek Informasi & teknologi)		√		
6	Senang berpetualang			√	
7	Penuh energy			√	
8	Percaya diri		√		
9	Bersedia mengambil resiko		√		
10	Berani dalam pendirian dan keyakinan	√			

Sumber : Guru Mata pelajaran geografi, 2016

- Rendah = 1
- Sedang = 2
- Tinggi = 3
- Sangat tinggi = 4

Data diatas menunjukkan bahwa tingkat kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran geografi di kelas X. MIPA 5 SMAN 3 Mandau masih rendah. Selayaknya sekolah ini dapat memacu lebih tinggi kreatifitas peserta didiknya

dalam proses pembelajaran khususnya pembelajaran geografi

Begitu juga dengan masalah capaian kompetensi pembelajaran pesertadidik, berdasarkan hasil observasi awal terhadap siswa kelas X. MIPA. 5SMAN 3Mandau diketahui bahwa capaian kompetensi pembelajaran tidak terpenuhi, hanya 62 % saja siswa yang memperoleh capaian kompetensi pembelajaran, hal ini dapat diamati melalui table berikut ini :

Tabel 2 Data awal Capaian Kompetensi pesertadidik Mata Pelajaran Geografi pada kelas X MIPA.5SMAN 3 Mandau

No	Data Potensi Awal	Capaian Kompetensi Lulusan		
		Individu		Klasikal
		Tuntas	Tidak Tuntas	
		N (%)	N (%)	N (%)
1	Kelas X MIPA 5	12 (30%)	28 (70%)	62% (Tuntas)

Sumber : Guru Mata pelajaran geografi SMAN 3 Mandau, 2016

Memperhatikan data di atas, maka secara klasikal hasil pembelajaran Geografi belum memperoleh capaian kompetensi pembelajaran yang diharapkan. Sehubungan dengan itu diperlukan perbaikan dalam penerapan model pembelajaran agar capaian kompetensi pembelajaran pesertadidik dapat ditingkatkan. Rendahnya capaian kompetensi pembelajaran pesertadidik mungkin disebabkan oleh pendekatan dan model pembelajaran yang digunakan guru tidak sesuai dengan karakteristik materi pembelajaran maupun kondisi peserta didik. Karena itu peneliti berfikir pentingnya melakukan suatu penelitian tindakan kelas tentang penerapan model pembelajaran *project based learning* di SMA Negeri 3 Mandau.

## TINJAUAN PUSTAKA

### Kreativitas peserta didik

Kreativitas adalah ungkapan (ekspresi) dari keunikan individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Ungkapan kreatif ialah yang mencerminkan orisinalitas dari individu tersebut. Dari ungkapan pribadi yang unik inilah dapat diharapkan timbulnya ide-ide baru dan produk-produk yang inovatif. Oleh karena itu, pendidik hendaknya dapat menghargai keunikan pribadi dan bakat-bakat siswanya. Guru hendaknya membantu siswa menemukan bakat-bakatnya dan menghargainya (Handayani, 2014).

Untuk mengembangkan kreativitas, anak perlu diberi kesempatan untuk bersibuk diri secara kreatif. Pendidik hendaknya dapat merangsang anak untuk melibatkan dirinya dalam kegiatan kreatif, dengan membantu mengusahakan sarana prasarana yang diperlukan. Dalam hal ini yang penting ialah memberi kebebasan pada anak untuk mengekspresikan dirinya secara kreatif, tentu saja dengan persyaratan tidak merugikan orang lain atau lingkungan.

Selanjutnya dengan dimilikinya bakat dan ciri-ciri pribadi kreatif dan dengan dorongan (internal maupun eksternal) untuk bersibuk diri secara kreatif, maka produk-produk kreatif yang bermakna dengan sendirinya akan timbul. Hendaknya pendidik menghargai produk anak dan mengkomunikasikannya kepada yang lain, misalnya dengan dengan mempertunjukkan atau memamerkan hasil karya anak. Ini akan lebih menggugah minat anak untuk berkreasi.

Ciri-ciri pribadi kreatif yang diperoleh dari kelompok pakar psikolog (30 orang) (seperti yang terdapat pada buku Munandar, 1999) adalah sebagai berikut:

1. Imajinatif
2. Mempunyai prakarsa
3. Mempunyai minat luas
4. Mandiri dalam berpikir
5. Melit
6. Senang berpetualang
7. Penuh energi
8. Percaya diri

9. Bersedia mengambil risiko
  10. Berani dalam pendirian dan keyakinan
- Pengembangan kreativitas

merupakan hal yang penting, terutama bagi peserta didik. Pentingnya kreativitas disebabkan beberapa hal berikut: a) Hidup selalu berhadapan dengan masalah, kita perlu ide-ide untuk mengatasi masalah tersebut. Kita harus kreatif mencari ide-ide untuk memecahkan masalah yang kita hadapi b) Persaingan tidak pernah berhenti. Misalnya, jika kita adalah pedagang kita akan menghadapi produk yang sama dengan yang kita jual. Kita harus kreatif menghasilkan ide-ide untuk membuat atau memperbaiki produk kita agar tetap unggul c) Orang kreatif tidak pernah menyerah, karena selalu memiliki solusi alternatif.

### **Capaian Kompetensi Pembelajaran Peserta didik**

Isilah Capaian kompetensi pembelajaran peserta didik sama artinya dengan hasil belajar siswa, dalam hal ini peneliti menggunakan istilah capaian kompetensi pembelajaran sesuai dengan kurikulum 2013 yang berlaku saat ini yang diterapkan di sekolah tempat peneliti melakukan penelitian sekaligus tempat peneliti bertugas sebagai guru mata pelajaran Geografi.

Kompetensi adalah spesifikasi dari pengetahuan, keterampilan, dan sikap serta penerapan dari pengetahuan dan keterampilan tersebut dalam suatu pekerjaan atau lintas industri sesuai dengan standar kinerja yang disyaratkan.

Perumusan kompetensi pembelajaran antarsatuan pendidikan mempertimbangkan gradasi setiap tingkatan satuan pendidikan dan memperhatikan kriteria sebagai berikut: 1) perkembangan psikologis anak 2) lingkup

dan kedalaman materi 3) kesinambungan dan 4) fungsi satuan pendidikan (Kemendikbud, 2014).

#### **1. Pembelajaran Geografi**

Belajar menurut Suryono Hariyanto (2012) adalah suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan memperbaiki perilaku sikap dan mengkokohkan kepribadian. Agus Suprijono (2012) menyatakan belajar adalah perubahan perilaku yang bersifat permanen sebagai hasil dari pengalaman. Belajar menurut Winkel adalah aktivitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, keterampilan dan sikap.

Menurut (Hosnan, 2014) dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah, maka pembelajaran merupakan aktivitas yang utama, ini berarti bahwa keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung kepada bagaimana proses pembelajaran secara efektif. Pemahaman seorang guru terhadap proses pembelajaran cukup mempengaruhi kompetensi dan cara guru tersebut dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya (Hosnan, 2014) mengatakan pembelajaran merupakan proses dasar dari pendidikan, dari sanalah lingkup terkecil secara formal yang menentukan dunia pendidikan berjalan baik atau tidak pembelajaran merupakan suatu proses menciptakan kondisi yang kondusif agar terjadi interaksi komunikasi belajar mengajar antara guru, peserta didik, dan komponen pembelajaran lainnya untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Pembelajaran pada dasarnya merupakan suatu proses interaksi komunikasi antara sumber belajar, guru, dan siswa. Interaksi komunikasi ini

dilakukan baik secara langsung dalam kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung dengan menggunakan media, dimana sebelumnya telah menentukan model pembelajaran yang akan diterapkan. Hakikat pembelajaran di atas haruslah terdapat di dalam setiap komponen pembelajaran termasuk pembelajaran berbasis teknologi informasi komputer yang akan diimplementasikan, (Hosnan, 2014).

Pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri atas berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan lainnya. Komponen tersebut meliputi: tujuan, materi, metode dan evaluasi.

Adapun kompetensi dasar yang dipilih pada penelitian ini adalah Kompetensi Dasar Pengetahuan 3.3.) Memahami langkah-langkah penelitian ilmu geografi dengan menggunakan peta dan Kompetensi Dasar Keterampilan 3.4.) Menyajikan hasil observasi lapangan dalam bentuk makalah yang dilengkapi dengan peta, bagan, gambar, tabel, grafik, foto, dan/atau video. Selanjutnya Indikator Pencapaian Kompetensi pembelajarannya adalah: 3.3.1) Sifat studi Geografi, 3.3.2.) Pendekatan analisis studi Geografi, 3.3.3) Metode analisis Geografi, 3.3.4) Teknik pengumpulan data Geografi, 3.3.5) Teknik analisis data Geografi, 3.4.1) Publikasi hasil penelitian Geografi.

## 2. Model *Project Based Learning*

*Project Based Learning* merupakan pendekatan, strategi, atau metode pembelajaran yang berpusat pada siswa, bersifat antar disiplin ilmu (*integrated* mata pelajaran), dan berjangka panjang. *Project Based Learning* dilakukan untuk memperdalam pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh dengan cara

membuat karya atau proyek yang terkait dengan materi ajar dan kompetensi yang diharapkan dimiliki oleh peserta didik. Model *Project Based Learning* ini mencakup kegiatan menyelesaikan masalah (*problem solving*), pengambilan keputusan, keterampilan melakukan investigasi, dan keterampilan membuat karya.

Model *Project Based Learning* pada umumnya terkait dengan pembahasan permasalahan nyata, seperti dinyatakan dalam panduan *Project Based Learning* Model Departemen Pendidikan New York (2009). Secara teoretis dan konseptual, pembelajaran berbasis proyek didukung oleh teori aktivitas dan juga didukung oleh teori belajar konstruktivistik yang bersandar pada ide bahwa siswa membangun pengetahuannya sendiri di dalam konteks pengalaman sendiri. Menurut Piaget dalam (Trianto, 2009) bagi siswa agar benar-benar memahami dan dapat menerapkan pengetahuan, mereka harus bekerja memecahkan masalah, menemukan segala sesuatu untuk dirinya, berusaha dengan susah payah dengan ide-ide.

Dengan demikian *Project Based Learning* adalah model pembelajaran yang berpusat pada siswa yang melibatkan siswa dalam menyelesaikan suatu permasalahan serta mencari solusi dari permasalahan tersebut melalui sebuah proyek yang berkaitan dengan materi ajar dan kompetensi yang ada dan diharapkan dimiliki oleh setiap peserta didik.

## METODE PENELITIAN

### Metode, Jenis dan Model Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (*classroom action research*), yang diartikan sebagai penelitian dengan

tindakan yang dilakukan di kelas. Menurut Bahri (2012) penelitian tindakan kelas merupakan sebuah kegiatan yang dilaksanakan untuk mengamati kejadian-kejadian dalam kelas untuk memperbaiki praktek dalam pembelajaran agar lebih berkualitas dalam proses sehingga hasil belajarpun menjadi lebih baik. Jenis penelitian ini diharapkan dapat memberikan cara atau prosedur baru untuk memperbaiki dan meningkatkan profesionalisme guru dalam proses pembelajaran di kelas.

### Setting Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini mengambil lokasi di SMA Negeri 3 Mandau kabupaten Bengkalis Provinsi Riau.

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas X MIPA 5 SMA Negeri 3 Mandau Kabupaten Bengkalis yang berjumlah 42 orang yang terdiri dari 18 orang putra dan 20 orang putri .

Penelitian ini dilaksanakan pada tahun pelajaran 2016/2017 semester 1 yaitu bulan September sampai bulan Desember 2016. Penentuan waktu

penelitian mengacu pada kalender akademik sekolah.

### Tahapan Penelitian dan Rencana Tindakan

#### Tahapan Penelitian

Penelitian ini termasuk penelitian kualitatif, dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian ini menggunakan model Kemis dan MC Taggar dalam Uno (2011). Penelitian ini terdiri dari beberapa siklus, masing-masing siklus memuat empat kegiatan antara lain: 1) Perencanaan, 2) Tindakan/pelaksanaan, 3) Observasi, dan 4) Refleksi.

#### Jenis, Sumber, Teknik, dan Alat Pengumpulan Data

1. Jenis Data
  - a) Data Primer
  - b) Data Sekunder
2. Sumber data

Sumber data diperoleh dari subjek yang diteliti yaitu guru dan peserta didik kelas X MIPA 5 SMA Negeri 3 Mandau.

Untuk lebih jelasnya simpulan tentang data penelitian yang akan dikumpulkan dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3 Data dan Alat Pengumpul Data

Jenis Data	Sumber Data	Alat Pengumpul Data
Data Primer 1.Kreativitas peserta didik 2.Capaian Kompetensi pembelajaran	Siswa	1.Lembar observasi 2.Lembar tes 3.Catatan lapangan
Data Sekunder 1.Jumlah peserta didik 2.Profil sekolah	Instansi/sekolah	1.Lembar profil sekolah 2.Lembar peta lokasi

Sumber: Analisis peneliti

### Target Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini akan berhenti apabila pada proses pembelajaran telah menampakkan kreativitas peserta didik yang tinggi dalam hal ini mencapai 80%. Peserta didik telah memiliki

kreativitas tinggi apabila peserta didik telah menunjukkan sikap) Imajinatif, b) Mempunyai prakarsa c) Mempunyai minat luas, d) Mandiri dalam berpikir, e) Melit (melek teknologi), f) Senang berpetualang, g) Penuh energy, h) Percaya diri, i)

Bersedia mengambil resiko, j) berani dalam pendirian dan keyakinan. Setelah proses pembelajaran berakhir guru melakukan evaluasi untuk memperoleh capaian kompetensi pembelajaran. Sekurang kurangnya 80% dari peserta didik kelas X MIPA 5 SMA Negeri 3 Mandau telah mencapai nilai ketercapaian minimal yaitu 65.

### **Kolaborator**

Sebagai pengamat, peneliti mengamati aktivitas yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung dan dibantu oleh teman sejawat yakni Eliza, S.Pd dan Zulfahmi, S.Pd (guru Geografi), serta Selfi Yulia, S.Pi (guru BK).

### **Instrumen Penelitian**

#### 1. Kreativitas peserta didik

Kreativitas adalah ungkapan (ekspresi) dari keunikan individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Ungkapan kreatif ialah yang mencerminkan orisinalitas dari individu tersebut. Dari ungkapan pribadi yang unik inilah dapat diharapkan timbulnya ide-ide baru dan produk-produk yang inovatif. Oleh karena itu, pendidik hendaknya dapat menghargai keunikan pribadi dan bakat-bakat siswanya. Guru hendaknya membantu siswa menemukan bakat-bakatnya dan menghargainya.

Jenis instrumen yang digunakan variabel penelitian ini adalah lembar observasi. Lembar observasi yaitu tabel yang harus diisi oleh guru kolaborator secara tertulis dalam bentuk ceklis kedalam table yang berisi pernyataan yang sudah disediakan dan digunakan untuk memperoleh catatan tentang keajuan kreativitas peserta didik yang diamati. Catatan yang diberikan oleh kolaborator langsung menjadi data. Item pernyataan dibuat dengan mengikuti skala Likert.

Guru kolaborator dapat memilih jawaban dengan memberi tanda ceklis (√) pada kolom yang tersedia jawaban. Pilihan jawaban untuk setiap item pernyataan tentang kreativitas peserta didik terdiri dari empat alternatif jawaban yaitu sering, kadang-kadang, jarang dan tidak pernah.

#### 2. Capaian Kompetensi Pembelajaran Peserta didik

Capaian kompetensi pembelajaran adalah angka yang mencerminkan keberhasilan dan ketuntasan yang dicapai peserta didik dalam proses pembelajaran. Capaian kompetensi pembelajaran dapat diperoleh dari hasil tes pada uji kompetensi (UK), tugas Project, tugas portofolio, Ujian tengah semester (UTS), dan ujian semester (US). Pada penelitian ini, capaian kompetensi pembelajaran peserta didik diukur setiap setelah berakhirnya 1 siklus. Nilai untuk capaian kompetensi pembelajaran adalah 65, sama dengan Capaian kompetensi sekolah 65.

### **Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data adalah sebagai berikut ini.

#### 1. Analisis kreatifitas peserta didik.

Analisis ini dilakukan dengan memberi skor pada jawaban angket yang telah diisi oleh responden dengan penskoran sebagai berikut:

- a. Skor 4 untuk jawaban Sering (SR)
- b. Skor 3 untuk jawaban Kadang-kadang (KK)
- c. Skor 2 untuk jawaban Jarang (JR)
- d. Skor 1 untuk jawaban Tidak Pernah (TP)

Adapun rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$\% = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:  $N$

- $\%$  : Nilai presentase atau hasil  
 $n$  : Jumlah skor yang diperoleh  
 $N$  : Jumlah skor yang diharapkan

Analisis kreativitas peserta didik dilakukan dengan menggunakan skala Likert dengan ketentuan:

Kreativitas peserta didik rendah  
= 20 - 40

Kreativitas peserta didik sedang  
= 41 - 60

Kreativitas peserta didik tinggi  
= 61 - 80

Kreativitas peserta didik sangat tinggi  
= 81 - 100

Data yang dianalisis dalam penelitian ini adalah data observasi kreativitas peserta didik dalam pembelajaran, melalui model *project based learning* dan capaian kompetensi diakhir pembelajaran. Data yang diperoleh dari lembar observasi peserta didik dianalisis dengan menggunakan teknik persentase dengan rumus yang telah dimodifikasi. (Riduwan, 2009).

$$P = f/n \times 100 \%$$

Dengan ketentuan:

P = nilai analisis

f = skor yang diperoleh

n = skor maksimum

Data dari catatan lapangan dianalisa dengan mendeskripsikan dalam bentuk kalimat-kalimat.

- Analisis Capai Kompetensi Pembelajaran peserta didik

Capaian kompetensi pembelajaran dalam kurikulum 2013 menyangkut tiga aspek yaitu aspek afektif (nilai sikap), aspek kognitif (nilai Pengetahuan) dan aspek keterampilan (nilai keterampilan) yang keberhasilannya tetap di ukur sesuai dengan Capaian Kompetensi Pembelajaran (CPK) yang ditetapkan oleh sekolah yaitu 65 (untuk Mapel Geografi kelas X) alat ukur yang dihunakan adalah untuk penilaian sikap melalui observasi dan jurnal guru mapel, untuk penilaian pengetahuan melalui tes tertulis dalam bentuk objektif sebanyak 20 soal sedangkan untuk nilai keterampilan melalui penilaian *project*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian pada setiap siklus dapat dideskripsikan sebagai berikut:

- Siklus I

(1) Pertemuan 1 Siklus I

(2) Pertemuan 2 siklus 1

### Hasil Pengamatan Kolaborator

Deskripsi dari hasil pengamatan kreativitas dan capaian kompetensi peserta didik di kelas X MIPA.5 SMA Negeri 3 Mandau pada siklus I.

- Deskripsi data kreativitas peserta didik pada siklus I



**Gambar 1.**Perkembangan kreatifitas peserta didik pertemuan 1 Siklus 1

Berikut ini adalah pengamatan kolaborator terhadap kreativitas peserta

didik pada pertemuan ke 2 siklus I pada tabel berikut ini :



**Gambar 2.** Perkembangan Kreativitas Peserta didik Pertemuan 2 Siklus I

2) Deskripsi Capaian Kompetensi Pembelajaran Peserta didik pada siklus I

Capaian kompetensi pembelajaran peserta didik dalam menganalisis capaian kompetensi pembelajaran melalui ulangan

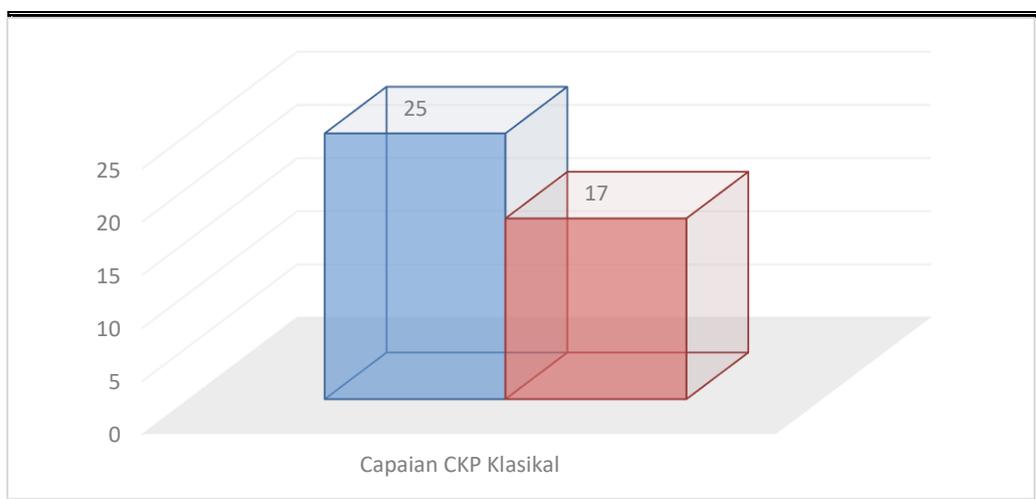
harian I dan penilaian keterampilan *project* pada materi langkah langkah penelitian geografi dengan menggunakan model *project based learning* dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 4.3** Capaian Kompetensi Pembelajaran secara klasikal pada siklus I

No.	Jumlah peserta didik	(%)	Kategori CKP
1	25 orang	60%	Tercapai
2	17 orang	40%	Tidak Tercapai

**Sumber :** pengolahan data primer 2017

lebih lanjut nilai ketuntasan klasikal dapat dilihat pada gambar berikut ini :



**Gambar 3.** Ketuntasan Klasikal Capaian Kompetensi Pembelajaran Peserta siklus I

Secara klasikal pada siklus I 60% peserta didik yang telah mencapai CKP yaitu 25 orang dan 40% peserta didik yang belum mencapai CKP yaitu 17 orang. Nilai rata-rata secara klasikal adalah 60,71 atau masih dibawah CKP.

### 3) Refleksi Siklus I

Berdasarkan hasil analisis data kreativitas peserta didik pada pertemuan pertama pada kategori sedang, dan kedua mulai meningkat menuju kategori tinggi. Kemudian pada capaian kompetensi pembelajaran secara klasikal pada siklus I hanya 60 % peserta didik yang telah mencapai capaian kompetensi pembelajaran yaitu 25 orang dan 40% peserta didik yang belum mencapai capaian kompetensi pembelajaran yaitu 17 orang. Nilai rata-rata secara klasikal adalah 60,25 atau masih dibawah capaian kompetensi pembelajaran.

Berdasarkan analisis data tersebut pada refleksi siklus I di atas perlu dilakukan perbaikan pada siklus II, alasan dilakukan perbaikan karena belum tercapai target dan sasaran penelitian. Selanjutnya

Guru peneliti secara bersama-sama mendiskusikan rancangan perbaikan.

### 4) Siklus II

Pada siklus II ini membahas tentang penggunaan model *project based learning* untuk meningkatkan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran Geografi di kelas X MIPA 5 SMA Negeri 3 Mandau yang terdiri dari perencanaan pembelajaran, proses pelaksanaan model *project based learning* yang meliputi aktivitas guru dan peserta didik, pengamatan perencanaan, pelaksanaan, dan capaian kompetensi pembelajaran peserta didik dari aspek afektif, kognitif dan psikomotor, dan refleksi di setiap pertemuan dalam siklus II. Penelitian dilaksanakan 3 kali pertemuan yaitu pertemuan pertama pada hari rabu tanggal 23 November 2016 pukul 7.15 sampai pukul 9.45 WIB, pertemuan kedua pada hari rabu tanggal 30 November 2016 pukul 7.30 sampai 9.45 WIB dan pertemuan ketiga pada hari rabu tanggal 3 Desember 2016 pukul 7.30 sampai pukul 10.00 WIB.

### Hasil Pengamatan Kolaborator

- a) Deskripsi data kreativitas peserta didik pada Siklus II



**Gambar 4.** Perkembangan kreativitas peserta didik pertemuan 1 Siklus II (Pengolahan data primer, 2017)

Lebih lanjut perkembangan kreativitas peserta didik pada pertemuan

kedua Siklus II dapat diamati pada grafik radar (jaring laba-laba) dibawah ini:



**Gambar 5.** Perkembangan kreativitas peserta didik pertemuan 2 Siklus II( Pengolahan data primer, 2017)

Lebih lanjut perkembangan kreativitas peserta didik pada pertemuan

ketiga Siklus II dapat diamati pada grafik radar (jaring laba-laba) dibawah ini:



**Gambar 6.** Perkembangan kreativitas peserta didik pertemuan 3 Siklus II(Pengolahan data primer, 2017)

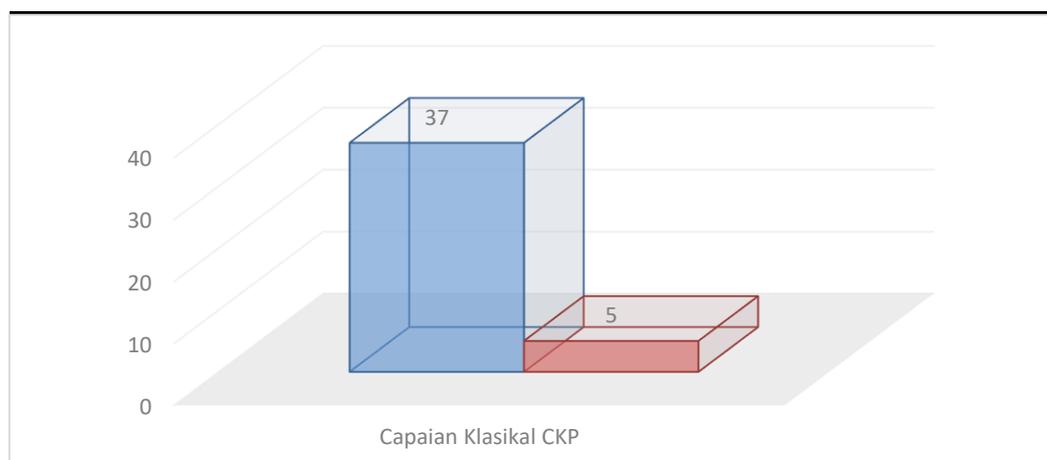
Deskripsi Capaian Kompetensi Pembelajaran pada Siklus II

**Tabel 4.**Data capaian kompetensi pembelajaran peserta didik siklus II

No.	Jumlah Peserta didik	(%)	Kategori CKP
1	37 orang	88%	Tercapai
2	5 orang	12%	Tidak Tercapai

*Sumber: pengolahan data primer, 2017*

Rata-rata capaian kompetensi berikut :  
pembelajaran dapat dilihat pada gambar



**Gambar 7.** Ketuntasan Klasikal Capaian Kompetensi Pembelajaran Peserta didik Siklus II

Secara klasikal pada siklus II, 88% peserta didik yang telah mencapai Capaian Kompetensi Pembelajaran yaitu 35 orang dan 12% peserta didik yang belum mencapai Capaian Kompetensi Pembelajaran yaitu 5 orang. Nilai rata-rata secara klasikal telah melebihi Capaian Kompetensi Pembelajaran.

#### 5) Refleksi Siklus II

Berikut ini adalah hasil pengamatan oleh kolaborator terhadap proses pembelajaran dengan menggunakan model *project based learning* pada siklus II. Berdasarkan hasil pengamatan penelitian dan kolaborator ( Eliza, S.Pd, Zulfahmi, S.Pd dan Selfi Yulia, S.Pi) terhadap pelaksanaan proses pembelajaran dikemukakan hal-hal sebagai berikut :

- Saat presentasi peserta didik sudah tidak malu-malu untuk menanggapi hasil laporan penelitin yang dipaparkan oleh kelompok lain
- Peserta didik sudah sangat kreatif dan bersemangat dalam diskusi, hanya beberapa peserta didik saja yang belum berani untuk bertanya dan mengeluarkan pendapatnya.

- Guru lebih memotivasi dan menginspirasi peserta didik untuk kreatif dalam mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan, menyatakan pendapat dan mengemukakan ide serta menanggapi pendapat temanya.
- Guru lebih memperjelas dalam penyampaian dan penegasan materi, serta memberikan catatan-catatan penting, agar pemahamn siswa semakin meningkat.
- Rasa keingintahuan peserta didik tampak meningkat.

Berdasarkan hasil analisis data kreativitas peserta didik pada pertemuan pertama pada kategori tinggi, dan pada pertemuan kedua juga kategori tinggi. Kemudian berdasarkan capaian kompetensi pembelajaran secara klasikal pada siklus II, 88% peserta didik telah mencapai capaian kompetensi pembelajaran yaitu 35 orang dan hanya 12% peserta didik yang belum mencapai capaian kompetensi pembelajaran yaitu 5 orang. nilai rata-rata secara klasikal adalah 78,00 atau telah melewati batas capaian kompetensi pembelajaran.

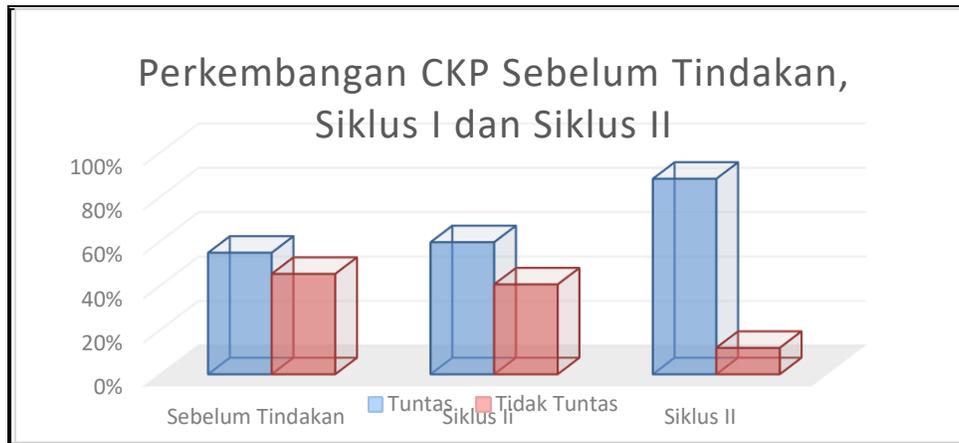
**Tabel 5.** Perkembangan Capaian Kompetensi Pembelajaran Klasikal

No	Kategori Capaian Kompetensi Pembelajaran (CKP)	Sebelum Tindakan		SIKLUS I		SIKLUS II	
		%	jumlah	%	Jumlah	%	Jumlah
1	Tercapai	55%	23	60%	25	88%	35
2	Tidak Tercapai	45%	19	40%	17	12%	5

*Sumber : pengolahan data primer, 2017*

Berdasarkan tabel diatas perkembangan capaian kompetensi pembelajaran peserta didik Sebelum Tindakan Penelitian, siklus I, dan siklus II dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan capaian kompetensi pembelajaran secara klasikal, dimana capaian kompetensi pembelajaran peserta didik sebelum Tindakan penelitian 55%

pada siklus I meningkat 60% dan meningkat lagi menjadi 88% pada siklus II mengalami peningkatan 5% menjadi 28% sedangkan peserta didik yang tidak mencapai capaian kompetensi pembelajaran mengalami penurunan dari siklus I yaitu 55% turun 40% turun pada siklus II menjadi 12% dan pada siklus II ini mengalami penurunan menjadi 18%.



**Gambar 8.** Perbandingan Capaian Kompetensi Sebelum Tindakan, Siklus I dan Siklus II

Dengan telah terjadinya peningkatan kreativitas peserta didik menjadi 85% tinggi dan capaian kompetensi pembelajaran juga tercapai 85% dengan nilai rata-rata 78.00 diatas capaian kompetensi pembelajaran, maka pembelajaran dengan model *project based learning* untuk kelas X MIPA 5, telah mencapai target. Untuk itu tindakan dihentikan sampai siklus kedua.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Kegiatan pembelajaran dengan model *project based learning*

Pada mulanya guru peneliti masih belum terbiasa menerapkan pembelajaran dengan model *project based learning* yang mana peserta didik dijadikan berkelompok-kelompok dengan kemampuan yang belum dipahami oleh guru peneliti. Akibatnya muncul kendala-kendala seperti keteledoran waktu, lebih sulit dalam mengelola kelas, sulit untuk memotivasi dan menginspirasi

peserta didik untuk percaya diri dalam menunjukkan kreativitas sehingga terdapat ketimpangan-ketimpangan antar kelompok.

Target penelitian tindakan dapat tercapai sedikit demi sedikit dan banyak kemajuan yang pesat dan sangat berarti ketika pembelajaran dengan model *project based learning* memasuki siklus ke II.

## 2. Penyajian Materi oleh Guru

Penyajian materi yang diberikan oleh guru melalui tahapan-tahapan model *project based learning* dimulai dari merumuskan permasalahan yang menggiring peserta didik menuju *project* laporan penelitian yang diharapkan. Guru peneliti hanya menyajikan konsep dan prinsip dasar yang membekali peserta didik untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan secara garis besar.

## 3. Pembahasan Kegiatan Pembelajaran Peserta didik

Pembelajaran adalah suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan memperbaiki perilaku sikap dan mengkokohkan kepribadian (Suyono, 2012). Pelaksanaan model *project based learning* di kelas X MIPA 5 SMA Negeri 3 Mandau ini telah memberikan dampak yang sangat positif terhadap peningkatan kreativitas peserta didik.

Pada siklus II, kreativitas peserta didik semakin meningkat, terlihat pada perubahan tingkah laku mereka dalam proses pembelajaran dan juga telah selesai melaksanakan tugas *project* dan uji kompetensi, dimana capaian kompetensi pembelajaran peserta didik makin tinggi dan makin banyak peserta didik mencapai

capaian kompetensi pembelajaran  
Capaian Kompetensi Pembelajaran

Perbandingan persentase pencapaian capaian kompetensi pembelajaran pada siklus I dan siklus II adalah sebesar 60% dan 88%. ketercapaian capaian kompetensi pembelajaran ini terjadi karena peserta didik memahami dan dapat mengikuti pembelajaran melalui model *project based learning*.

## SIMPULAN

### 1. Peningkatan Kreativitas Peserta didik dengan Menggunakan Model *Project Based Learning*.

Proses pembelajaran yang terencana pada setiap tahapan pembelajaran dengan menggunakan model *project based learning* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menemukan dan merumuskan permasalahan sesuai dengan kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik. Dengan kreativitas yang tinggi peserta didik mampu menyelesaikan kesulitan-kesulitan yang mereka hadapi dalam proses pembelajaran.

### 2. Peningkatan Capaian Kompetensi Pembelajaran (CPK) peserta didik dengan menggunakan model *project based learning*

Capaian kompetensi pembelajaran peserta didik dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model *project based learning* mengalami peningkatan. Siklus I rata-rata capai kompetensi pembelajaran hanya 60,25 atau tidak mencapai batas capaian kompetensi pembelajaran, meningkat pada siklus II menjadi 78,00 nilai uji kompetensi peserta didik telah melewati capaian kompetensi pembelajaran yaitu 60,50.

Pada uji kompetensi siklus I adalah peserta didik yang mencapai capaian kompetensi pembelajaran 25 orang atau hanya 60%, dan yang tidak mencapai capaian kompetensi pembelajaran adalah 17 orang atau 40%. Sedangkan pada siklus II peserta didik yang mencapai capaian kompetensi pembelajaran meningkat menjadi 35 orang atau 88% dan yang tidak mencapai capaian kompetensi pembelajaran berkurang menjadi 5 orang atau 12%.

### **Implikasi**

Pelaksanaan pembelajaran dengan model *project based learning* telah menunjukkan peningkatan kreativitas dan

capaian kompetensi peserta didik khususnya dalam pembelajaran Geografi. Untuk itu guru perlu meningkatkan kemampuannya dalam menggunakan model, metode, media, alat dan bahan ajar agar pembelajaran mudah dipahami oleh peserta didik.

Mengingat model pembelajaran *project based learning* yang tergolong masih jarang digunakan dan guru masih belum menguasai teknik model pembelajaran ini secara mendalam maka perlu dilakukan semacam kegiatan pelatihan kepada guru sehingga guru dapat menguasai teknik model-model pembelajaran dengan baik.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Handayani, Siti. Dkk. 2014. *Peningkatan Aktivitas Dan Kreativitas Belajar Geografi Dengan Menggunakan Model Discovery Learning*. Tesis Pascasarjana Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
- Hosnan. 2014. *Pendekatan Sainifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran abad 21*, Bogor: Ghalia Indonesia.
- Indra, Chepy R, Gurniwan Kamil Pasya, Wanjat Kastolani. 2013. *Kontribusi Motivasi Belajar Dan Kreativitas Peserta Didik Terhadap Kemampuan Berpikir Geografis*. GEA Jurnal Pendidikan Geografi. Vol 13. No. 1 Jurusan Pendidikan Geografi, FPIPS UPI.
- Kemendikbud, 2016 *Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta. Kemendikbud.
- Munandar, Utami. 1999. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta
- Tim Pembina Mata Kuliah Perkembangan Peserta Didik UNP. 2007. *Perkembangan Peserta Didik*. Padang: UNP
- Piaget, trianto 2009
- Suprijono, Agus. 2012. *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suyono, Hariyanto. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT. Rosdakarya Remaja.