



## **Peningkatan Kreativitas Dan Prestasi Belajar Sejarah Dengan Materi Kolonialisme Dan Imperealisme Melalui Model Pembelajaran Project-Based Learning**

**Slamet Dwi Nugroho**<sup>1\*</sup>

<sup>1</sup> Guru Sejarah SMAN 1 Piyungan Yogyakarta, Yogyakarta, 55792, Indonesia.

\*Email korespondensi : [slametdwinugroho@yahoo.com](mailto:slametdwinugroho@yahoo.com)<sup>1</sup>

Diterima September 2019; Disetujui Desember 2019; Dipublikasi 31 Januari 2020

**Abstract:** *Quality education emphasis on the important learning process for students; Meaningful learning is not only evident from the high scores achieved by students. However, also the learning process can instill and foster the student's character, such as a creative attitude that will deliver a brilliant student achievement. In this study aims to analyze the increase in creativity and student learning outcomes by using a project-based learning model. This research was conducted at Public High School 1 Piyungan Yogyakarta with a sample size of 34 students of class XI IPS on the topics of Colonialism and Imperialism. This research included in this type of classroom action research whose implementation consists of two cycles I, e cycle 1 and cycle 2. Data collection technique used observation, questionnaires and learning achievement test instruments. While the data analysis technique uses the percentage of mastery learning outcomes, classically results show that there is an increase in learning achievement and creativity of the students at each cycle. It explains that the model of Project-Based Learning can increase creativity and student achievement.*

**Keywords :** *Creativitis, Learning achievement, Project-based learning.*

**Abstrak:** Pendidikan yang berkualitas menekankan pada proses pembelajaran yang bermakna bagi siswa. Pembelajaran yang bermakna tidak saja terlihat dari tingginya nilai yang dicapai oleh siswa tetapi juga proses pembelajaran yang mampu menanamkan dan menumbuhkan karakter siswa, seperti sikap kreatif yang akan mengantarkan siswa mencapai prestasi yang gemilang. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peningkatan kreativitas dan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model project-based learning. Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 1 Piyungan Yogyakarta dengan jumlah sampel sebanyak 34 orang siswa kelas XI IPS dengantopik Kolonialisme dan Imperealisme. Penelitian ini termasuk dalam jenis Penelitian Tindakan Kelas yang pelaksanaannya terdiri dari dua siklus yaitu siklus 1 dan siklus 2. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, angket dan instrumen tes prestasi belajar. Sedangkan teknik analisis data menggunakan persentasi ketuntasan hasil belajar secara klasikal. Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat peningkatan prestasi belajar dan kreativeitas siswa pada setiap siklus. Hal ini menjelaskan bahwa model Project-Based Learning dapat meningkatkan kreativitas dan prestasi belajar siswa.

**Kata kunci :** *Kreativitas, Prestasi belajar, Project-based learning*

Sekolah Menengah Atas (SMA) merupakan bagian dari salah satu tahapan pendidikan yang sangat penting. Pada periode ini siswa dididik dan diajar

untuk mampu mandiri dalam penguasaan ilmunya sebagai upaya penyiapan kepribadiannya agar setelah tamat dari SMA mampu menyongsong dan

beradaptasi di Perguruan Tinggi dengan baik dan dapat mengikuti kuliah dengan hasil maksimal. SMA Negeri 1 Piyungan merupakan salah satu sekolah menengah yang mempunyai jurusan IPA dan IPS dengan kemampuan akademik siswa yang beragam dan juga berasal dari kondisi keluarga yang beragam, baik dilihat dari tingkat pendidikan, kemampuan ekonomi maupun jenis pekerjaan orang tua. Kondisi demikian tentunya menjadi tantangan bagi guru agar mampu meningkatkan proses dan hasil pembelajaran yang dapat memberikan bekal bagi masa depan siswa untuk menjalani kehidupan sehari-hari. Peningkatan proses pembelajaran tidak sebatas pencapaian nilai yang tinggi namun yang lebih penting adalah penanaman karakter bagi siswa

Siswa SMA Negeri 1 Piyungan adalah remaja pertengahan yang sesuai tahap perkembangannya memiliki ciri khas, seperti memiliki rasa ingin tahu tinggi, keinginan untuk mencoba hal baru dan belum sepenuhnya mempertimbangkan resiko dari apa yang dilakukan. Dengan demikian, guru sebagai pembimbing dituntut untuk dapat melatih dan mengarahkan kreativitas yang dimiliki siswa agar terarah dan bermanfaat bagi kehidupannya kelak. Tidak hanya cerdas, namun diharapkan menghasilkan generasi yang berakhlak mulia, memiliki kepribadian dan mampu memahami sejarah bangsanya melalui pembelajaran Sejarah di sekolah.

Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 1 Piyungan khususnya di kelas XI IPS 1 yang dicapai selama ini mencerminkan sikap kreatif siswa yang kurang mampu menumbuhkan sikap kreatif siswa, serta tingkat prestasi akademik siswa yang masih rendah. Sedangkan dari tingkat pengetahuan,

prestasi yang dicapai siswa khususnya untuk mata pelajaran Sejarah masih rendah.

Permasalahan yang muncul dalam pembelajaran Sejarah adalah mata pelajaran Sejarah tidak mendapat perhatian yang besar, cenderung diremehkan dan dianggap tidak penting. Adanya anggapan bahwa mata pelajaran Sejarah merupakan pelajaran hapalan tentang nama, tanggal dan tahun dengan muatan materi yang banyak dan membosankan. Faktor lain adalah ketersediaan buku-buku pelajaran Sejarah di perpustakaan yang kurang memadai. Pembelajaran konvensional tidak memberikan hasil yang maksimal. Siswa merasa jenuh dan tidak tertarik dengan pembelajaran Sejarah sehingga nilai yang diperoleh siswa belum memenuhi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) sebesar 70. Selain nilai yang belum mencapai KKM, dari segi afektif siswa belum sepenuhnya tersentuh oleh nilai-nilai yang terkandung dalam pembelajaran Sejarah.

Melihat kenyataan diatas, dalam hal ini guru ditantang agar memiliki kompetensi untuk memahami karakteristik siswa, menguasai materi, mengolah program belajar mengajar, dan mampu melakukan evaluasi. Berkaitan dengan kompetensi guru untuk memahami karakter siswa, guru harus menyadari bahwa menghadapi 34 siswa di satu kelas berarti menghadapi 34 macam keunikan atau karakteristik. Guru sebagai penyelenggara kegiatan pembelajaran dituntut untuk memberikan perhatian kepada semua keunikan yang melekat pada tiap siswa (Mudjiono, 2009). Guru harus mampu menggunakan metode pembelajaran yang tepat sehingga memungkinkan siswa belajar proses dan produk. Dengan menekankan pada pembelajaran proses dan produk, tujuan belajar dalam aspek

kognitif, afektif, dan psikomotor akan mudah tercapai. Selanjutnya, guru mampu melaksanakan evaluasi karena dalam proses pembelajaran, evaluasi menempati kedudukan penting dan merupakan bagian utuh dari proses dari tahapan kegiatan pembelajaran. (Komsiyah, 2012). Dengan melaksanakan evaluasi, guru dapat mengukur kemampuan yang dicapai oleh siswa dan menentukan langkah pembelajaran selanjutnya

Selama ini mata pelajaran Sejarah di SMAN 1 Piyungan cenderung minim variasi model pembelajaran. Padatnya materi yang termuat dalam kurikulum dan banyaknya tugas administrasi guru yang harus diselesaikan, menyebabkan guru tidak mempunyai banyak kesempatan untuk mengembangkan metode pembelajarannya. Guru konsentrasi untuk menyelesaikan materi sesuai tuntutan kurikulum karena khawatir siswa tidak akan mampu mengerjakan soal dalam PAS (Penilaian Akhir Semester) maupun PAT (Penilaian Akhir Tahun). Akibatnya pembelajaran Sejarah berlangsung datar, membosankan dan jauh dari kesan menarik apalagi sebagai wahana mengembangkan pengetahuan siswa. Berbagai cara dicoba ditempuh oleh guru agar pembelajaran Sejarah bisa berlangsung maksimal sesuai tuntutan kurikulum, namun juga bisa membuat gembira siswa maupun guru.

Mengacu pada permasalahan diatas, peneliti mencoba menerapkan pembelajaran dengan model *project-based learning* yang diajukan untuk penelitian serta peningkatan kedisiplinan, kreativitas, dan prestasi belajar sejarah siswa di kelas XI IPS 1 Tahun Pelajaran 2019/2020. Penelitian dengan model pembelajaran *Project*

*Based Learning* belum pernah dilakukan dalam pembelajaran Sejarah di kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Piyungan. Model pembelajaran *project-based learning* melibatkan siswa berperan aktif untuk memahami materi yang dipelajari, siswa tertantang intelektualnya, sehingga mampu meningkatkan sikap kreativitasnya. Pembelajaran Sejarah melalui penerapan model pembelajaran *project-based learning* dapat menambah aspek intelektual dan kreativitas siswa serta mampu menjadi inspirasi guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Sejarah.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan pada latar belakang maka pertanyaan penelitian dituliskan sebagai berikut :

1. Apakah melalui penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* dapat meningkatkan kreativitas siswa kelas XI IPS<sub>1</sub> SMAN 1 Piyungan pada tahun pelajaran 2019/2020?
2. Apakah melalui penerapan model pembelajaran *project-based learning* dapat meningkatkan prestasi siswa kelas XI IPS<sub>1</sub> SMAN 1 Piyungan pada tahun pelajaran 2019/2020?

## KAJIAN PUSTAKA

### Kreativitas

Konsep dasar kreativitas menurut para ahli sangat beragam. Kreativitas adalah kemampuan berfikir dan semangat yang memungkinkan kita untuk berada, seolah tidak ada apa-apa, sesuatu yang berguna, jasa, kebaikan atau kepentingan (Kamply dan Berki, 2014). Menurut Kim (2007) dan Hurlock (1978) kreativitas adalah suatu proses yang menghasilkan sesuatu yang baru, apakah suatu

gagasan atau suatu objek dalam suatu bentuk atau susunan yang baru. Kreativitas juga ditinjau dari fungsi rasio seperti yang dikemukakan oleh Rhodes (1961) bahwa “*The birth of an idea its embodiment in form recognizable by someone or society as valuable*”. Munculnya gagasan diwujudkan dalam bentuk yang dapat dikenal oleh seseorang atau masyarakat seperti barang berharga.

Dalam gagasan populer, kreativitas adalah proses mental yang unik, suatu proses yang semata-mata dilakukan untuk menghasilkan sesuatu yang baru, berbeda, dan orisinal (Hurlock, 1978). Proses mental yang unik ini membedakan antara kemampuan manusia dengan binatang yang tidak memiliki kemampuan berkreasi.

### **Prestasi Belajar**

Prestasi belajar merupakan hasil dari belajar. Untuk memahami lebih lanjut tentang pengertian prestasi belajar, peneliti akan menjabarkan makna dari kedua kata tersebut, yaitu belajar dan prestasi belajar. Belajar adalah proses atau usaha yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang tercermin dalam pemahaman terhadap pengetahuan, keterampilan maupun perubahan nilai dan sikap yang positif. Belajar adalah perubahan tingkah lakusebagaihasil dari praktik. Belajar merupakan usaha yang dilakukan secara sadar untuk mendapat dari bahan yang dipelajari dan adanya perubahan dalam diri seseorang baik itu pengetahuan, keterampilan, maupun sikap dan tingkahlakunya. Perubahan dalam belajar yang terjadi dalam diri seseorang tidak statis yaitu terus menerus berkelanjutan untuk memperoleh hasil yang lebih baik dari waktu sebelumnya Suryabrata (2013).

Menurut pengertian secara psikologis, belajar

merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah lakusebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya (Slameto, 2010).

### ***Project-Based Learning***

Pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*) merupakan metode belajar yang menggunakan masalah sebagai langkah awal untuk mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya saat beraktifitas secara nyata. Siswa melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis, dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar. Dalam proses pembelajaran dengan model *project-based learning* berdasarkan uraian diatas, siswa harus aktif dalam pembelajaran. Keaktifan siswa dalam belajar dengan cara mendengarkan, membaca, mencari dan berfikir, dimana pikiran siswa fokus pada apa yang sedang dipelajari. Dengan berperan aktif dalam pembelajaran siswa akan tertantang untuk menyelesaikan tugas yang diberikan guru (Sukariasih *et al.* 2019).

Metode proyek merupakan pemberian tugas kepada siswa untuk dikerjakan secara individu maupun kelompok (Yulizon, 2017). Siswa dituntut untuk mengamati, membaca, dan meneliti. Selanjutnya, siswa diminta membuat laporan dari tugas yang diberikan kepadanya dalam bentuk makalah. Karakteristik pembelajaran berbasis proyek adalah siswa mendesain proses untuk menentukan solusi atas permasalahan atau tantangan yang diajukan. Produk akhir aktivitas belajar dievaluasi secara kualitatif. Situasi pembelajaran sangat toleran terhadap perubahan dan kesalahan

### **METODE PENELITIAN**

### Jenis, Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini termaksud dalam jenis Penelitian Tindakan Kelas yang didalamnya dimuat 2 siklus pembelajaran. Penelitian dilaksanakan di SMAN1 Piyungan. Waktu penelitian selama 3 bulan dimulai pada bulan Juli 2019 sampai dengan September 2019. Dilaksanakan setiap hari Selasa pada jam pelajaran ke 7-8 secara berturut-turut sebanyak 6 kali pertemuan pada tanggal 30 Juli, 6, 13, 20, 27 Agustus dan 3 September 2019 sesuai dengan jam mengajar peneliti pada kelas tersebut.

### Subjek Penelitian

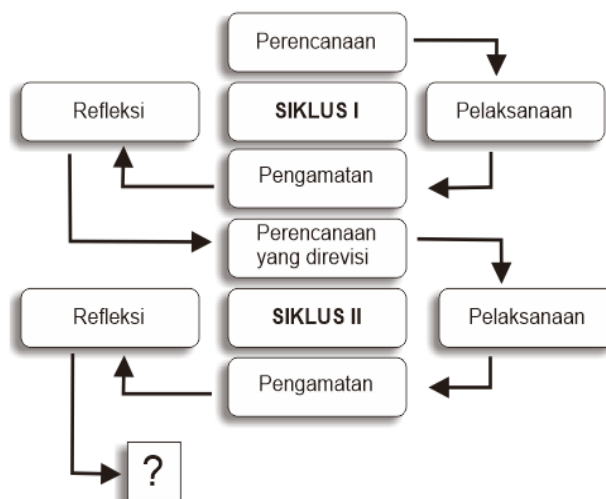
Subyek penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Piyungan tahun pelajaran 2019/2020 yang berjumlah 34 orang terdiri dari 14 putra dan 20 putri, dengan tingkat kemampuan yang dan latar belakang keluarga, ekonomi dan lingkungan sosial berbeda beda. Sedangkan obyek penelitian adalah proses pembelajaran dengan model *Project Based Learning*, kreativitas dan prestasi belajar Sejarah.

### Prosedur Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research*. Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilaksanakan di dalam kelas ketika pembelajaran berlangsung. Tujuan penelitian tindakan kelas adalah untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas pembelajaran. Menurut Kemmis dan MC Taggart (1988), penelitian tindakan adalah suatu bentuk penelitian refleksi diri yang dilakukan oleh para partisipan dalam situasi-situasi sosial (termasuk pendidikan) untuk memperbaiki praktik yang dilakukan sendiri.

Dalam penelitian tindakan ini, peneliti

menggunakan model dari Kemmis dan MC Taggart (1988). Pada hakekatnya model Kemmis dan MC Taggart berupa perangkat atau untaian dengan setiap perangkat terdiri dari empat komponen yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi yang dipandang sebagai suatu siklus. Banyaknya siklus dalam PTK tergantung dari permasalahan yang perlu dipecahkan, yang pada umumnya lebih dari satu siklus atau paling tidak dua siklus. Berikut disajikan siklus penelitian yang ditampilkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Siklus Penelitian Model Kemmis & Taggart  
Sumber (Arikunto, 2014)

Prosedur secara umum terdiri dari 4 tahap dalam setiap siklus, meliputi:

#### (1) Siklus 1

- a. Perencanaan Tindakan (*planning*)
  - 1) Mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi di kelas yang akan diteliti.
  - 2) Merumuskan permasalahan yang ditemukan dalam proses pembelajaran.
  - 3) Merumuskan tindakan yang akan dilakukan untuk mengatasi masalah tersebut.

- 4) Memilih topik materi yang tepat sehingga dapat meningkatkan kreativitas, dan prestasi belajar sejarah
- 5) Membuat skenario pembelajaran dengan Model *project-based learning*
- 6) Membuat instrumen yang digunakan dalam siklus
- 7) Membuat lembar angket kreativitas

#### b. Pelaksanaan Tindakan

Guru (peneliti) melaksanakan kegiatan pembelajaran seperti yang telah direncanakan. Guru menyampaikan pertanyaan awal sebagai penuntun (*guiding question*) berkaitan dengan masalah Kolonialisme dan Imperialisme. Selanjutnya membahasnya dalam kelompok. Kelas dibagi dalam lima kelompok dari 34 siswa sehingga tiap kelompok terdiri dari 6 atau 7 siswa. Hasil dari diskusi kelompok dipresentasikan di depan kelas. Guru menyampaikan secara jelas aktivitas yang harus dilakukan siswa, baik selama diskusi kelompok maupun ketika siswa mempresentasikan hasil diskusi. Selama pelaksanaan, guru senantiasa mengarahkan siswa untuk mengoptimalkan aktivitasnya sehingga tujuan penelitian dapat tercapai. Sedangkan observer mengamati proses pembelajaran dan mencatat kelebihan dan kekurangan selama proses pembelajaran berlangsung untuk digunakan sebagai pertimbangan pada siklus berikutnya.

#### c. Observasi

Guru sebagai peneliti bersama kolaborator melakukan pengamatan secara sistematis terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan menerapkan model *project-based learning*. Pengamatan yang dilakukan selama proses pembelajaran, khususnya perubahan

siswa adalah kreativitas siswa selama pembelajaran berlangsung. Pengamatan ini dilakukan dengan alat bantu berupa lembar observasi dan catatan lapangan. Untuk mengetahui peningkatan kreativitas belajar Sejarah, peneliti menggunakan angket untuk disebarkan kepada siswa pada setiap akhir siklus.

#### d. Refleksi

Pada tahap refleksi ini, peneliti melakukan pengkajian secara menyeluruh terhadap tindakan yang dilakukan berdasarkan data yang telah terkumpul. Untuk selanjutnya, peneliti akan melakukan evaluasi untuk menyempurnakan tindakan berikutnya. Apabila ditemukan permasalahan dari hasil refleksi, maka akan dilakukan proses pengkajian ulang melalui siklus berikutnya, meliputi: perencanaan ulang, pelaksanaan tindakan ulang, observasi, serta akan dilakukan refleksi lagi. Hal ini akan dilakukan sampai permasalahan dapat teratasi. Pengulangan dilakukan pada bagian yang belum berhasil dan masih mengalami hambatan. Selanjutnya, guru (peneliti) bersama kolaborator akan menyusun rancangan tindakan siklus selanjutnya sesuai dengan hasil refleksi pada siklus 1.

### (2) Siklus 2

#### a. Perencanaan

Pada tahap ini guru selaku peneliti dan kolaborator melakukan beberapa tindakan antara lain :

- 1) Menyempurnakan kegiatan pembelajaran untuk siklus 2 berdasarkan permasalahan dan kekurangan yang ditemukan pada siklus 1
- 2) Memperbaiki sarana evaluasi

### 3) Menyiapkan lembar angket kreativitas

#### b. Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan pada siklus 2 ini merupakan kelanjutan dan sekaligus perbaikan dari siklus I kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model *project-based learning*, namun langkah-langkah pembelajaran dengan membentuk kelompok yang sama dengan pelaksanaan pada siklus 1. Pembentukan kelompok ini sudah berdasarkan pada kemampuan akademik siswa yang diharapkan dengan kemampuan akademik siswa yang berbeda-beda yaitu siswa dengan kemampuan akademik tinggi, sedang dan rendah proses pembelajaran akan berjalan dengan efektif. Dalam kegiatan ini guru dan kolaborator lebih cermat lagi dalam mengamati setiap perubahan yang terjadi pada masing-masing siswa baik pada sikap kedisiplinan, kreativitas sehingga akan diperoleh data yang obyektif.

#### c. Observasi

Kegiatan observasi pada siklus II ini dilakukan untuk mengetahui tingkat perkembangan pembelajaran siswa selama proses pembelajaran dan kreativitas siswa terhadap pelajaran Sejarah.

#### d. Refleksi

Tahap ini mengacu pada hasil observasi dan penyebaran angket selama penelitian berupa peningkatan sikap kedisiplinan dan kreativitas siswa dengan menggunakan *project-based learning*. Langkah berikutnya peneliti dan kolaborator membuat analisis dan kesimpulan terhadap pelaksanaan pembelajaran.

### **Teknik Pengumpulan dan Teknik Analisis Data**

Teknik pengumpulan data dalam penelitian

menggunakan lembar observasi, angket, dan tes prestasi belajar. Teknik analisis data kuantitatif ditujukan untuk mengetahui jumlah total nilai tes siswa. Sehingga dapat menentukan prestasi siswa. Teknik analisis data kuantitatif yang digunakan dengan cara menghitung ketuntasan individu dan klasikal dengan rumus sebagai berikut :

$$\text{Ketuntasan individu} = \frac{\text{Jumlah nilai}}{\text{Jumlah nilai maksimal}} \times 100$$

Sedangkan untuk ketuntasan klasikal menggunakan Persamaan :

$$KK = \frac{A}{B} \times 100$$

Dengan,

*KK* = Ketuntasan klasika

*A* = Jumlah peserta didik yang tuntas belajar

*B* = Jumlah seluruh Peserta Didik

### **Indikator Keberhasilan**

Indikator keberhasilan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah :

1. Peningkatan kreativitas siswa kelas XI IPS<sub>1</sub> SMA Negeri 1 Piyungan tahun pelajaran 2019/2020 ditandai siswa menjadi lebih kreatif dalam diskusi kelompok maupun saat presentasi
- Peningkatan prestasi belajar Sejarah siswa kelas XI IPS<sub>1</sub> SMA Negeri 1 Piyungan tahun pelajaran 2019/2020 pada materi kolonialisme dan imperialisme ditandai dengan rata-rata nilai 70 sesuai KKM secara individu dan ketuntasan klasikal mencapai 80%.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Deskripsi Kondisi Awal**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian CAR (*Classroom Action Reserch*) atau Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian dilaksanakan di kelas XI IPS<sub>1</sub> semester ganjil tahun pelajaran 2019/2020, dengan jumlah siswa 34 orang.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan berdasarkan pertimbangan peneliti dan kolaborator dalam upaya meningkatkan kreativitas dan prestasi belajar Sejarah. Penelitian dengan menerapkan model pembelajaran *project-based learning*, untuk mengatasi permasalahan yang terjadi selama ini.

Mata pelajaran Sejarah dianggap sebagai pelajaran yang tidak penting bagi siswa untuk masa depannya karena sejarah identik dengan masa lampau sementara kehidupan sekarang ini berbeda dengan kehidupan masa lalu. Pemilihan model pembelajaran ini untuk mengatasi permasalahan tersebut diatas, karena sejarah tidak sekedar membahas masa lalu yang tidak penting namun dapat memberikan kesadaran dan inspirasi pada kehidupan di masa kini dan masa yang akan datang, apalagi tantangan di era global semakin besar, dituntut siswa memiliki karakter yang baik, tangguh dan ulet serta memiliki jiwa nasionalisme terhadap bangsanya untuk menghadapi masa depannya.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilaksanakan dengan sasaran siswa kelas XI IPS<sub>1</sub> dengan tujuan meningkatkan kreativitas dan prestasi belajar Sejarah. Penelitian ini dilakukan oleh peneliti sebagai observer dan berkolaborasi dengan guru mata pelajaran Sejarah. Sebelum penelitian tindakan, dilaksanakan observasi awal untuk mengetahui gambaran kelas yang akan diteliti, meliputi kegiatan belajar mengajar, kendala yang ditemui selama pembelajaran, sikap kreatif dan prestasi belajar Sejarah.

Selanjutnya hasil dari observasi awal akan dijadikan sebagai bahan evaluasi untuk tindakan berikutnya. Observasi awal dilakukan selama dua minggu mulai 15 Juli 2019 sampai dengan 26 Juli 2019. Pembelajaran dilaksanakan dengan

Kompetensi Dasar menganalisis proses masuk dan perkembangan penjajahan bangsa Eropa (Portugis, Spanyol, Belanda, Inggris) ke Indonesia pada indikator menjelaskan latar belakang kedatangan bangsa Barat dan melacak kronologi kedatangan bangsa-bangsa Barat ke Indonesia dengan menggunakan metode ceramah bervariasi dan kompetensi dasar menganalisis proses masuk dan perkembangan penjajahan bangsa Eropa ke Indonesia dan bangsa-bangsa Barat dengan metode diskusi. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan dua pertemuan yang meliputi keseluruhan kegiatan pembelajaran dari pendahuluan inti dan penutup.

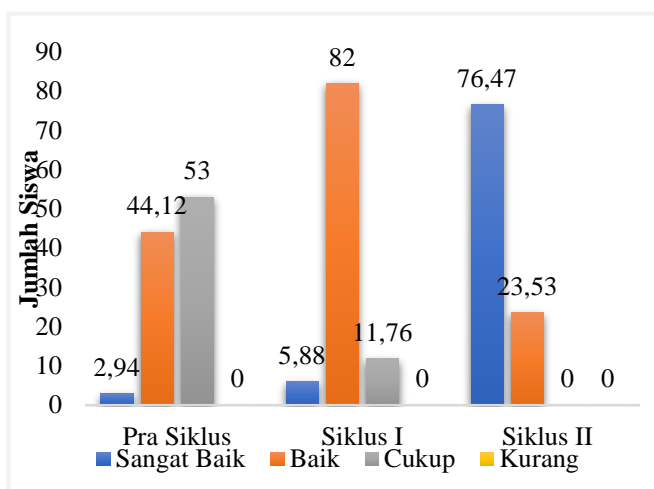
### Sikap Kreativitas

Sikap kreativitas siswa ditingkatkan dalam proses belajarnya dan melatih siswa mampu mencari alternatif pemecahan permasalahan yang ada dalam kehidupan sehari-hari. Peningkatan tersebut dapat terlihat dari perubahan yang terjadi setelah diadakan tindakan. Peningkatan kreativitas terjadi karena siswa dipaksa keadaan untuk turut serta aktif dalam kegiatan yang diciptakan guru. Suasana kolaboratif selama diskusi kelompok serta suasana kompetitif selama presentasi membuat siswa tertantang untuk aktif membuat kreasi agar kelompoknya bisa berkompetisi dengan kelompok lainnya. Hasil peningkatan sikap kreativitas siswa dengan penerapan pembelajaran model *project-based learning* pada pra siklus, Siklus I dan Siklus II disajikan pada Tabel 1.

**Tabel 7. Rekapitulasi Sikap Kreativitas pada Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II**

No	Kategori	Persentase		
		Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Sangat baik	2,94 %	5,88 %	76,47 %
2	Baik	44,12 %	82 %	23,53 %
3	Cukup	53 %	11,76 %	0 %
4	Kurang	0	0	0





**Gambar 1. Peningkatan Kreativitas Siswa pada Tiap Siklus**

Tabel 1 dan Gambar 1 terlihat jelas peningkatan sikap kreativitas siswa setelah dilakukan tindakan pada Siklus I dan Siklus II. Pada Siklus II telah menunjukkan tingkat kreativitas siswa yang tinggi dengan prosentase sangat baik mencapai 76,47 % dan baik 23,53 %. Hal ini menunjukkan ketertarikan siswa pada mata pelajaran Sejarah dan telah memunculkan ide-ide kreatif dalam mempelajari dan memahami materi setiap kompetensi dasar.

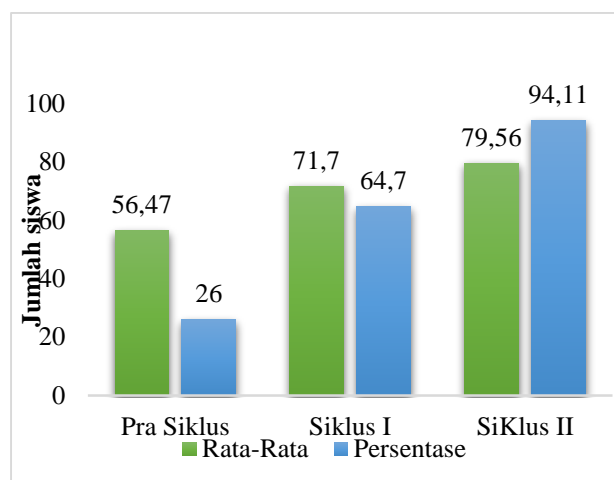
### Prestasi Belajar

Penilaian hasil belajar dilaksanakan untuk mengetahui tingkat penguasaan siswa terhadap materi yang telah diajarkan dan dilakukan setelah akhir materi yang dibahas. Rekapitulasi prestasi belajar siswa pada pra siklus, siklus I dan siklus II dituliskan dalam Tabel 2.

**Tabel 2. Rekapitulasi prestasi belajar siswa pada pra siklus, Siklus I dan Siklus II**

No	Kategori	Persentase		
		Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Jumlah	1.863,5	2.438	2.705
2	Rata-rata	56,47	71,70	79,56
3	Nilai tertinggi	85	90	92
4	Nilai terendah	35	37,5	60
5	Jumlah siswa tuntas	9	22	32

6	Persentase ketuntasan	26 %	64.70 %	94.11 %
---	-----------------------	------	---------	---------



**Gambar 2. Peningkatan Hasil Belajar pada Setiap Siklus**

Tabel 2 dan Gambar 2 mengidentifikasi adanya peningkatan hasil belajar siswa dimana pada tiap siklus siswa mengalami peningkatan dan hal ini menunjukkan pula tingkat pemahaman terhadap materi pelajaran yang semakin baik setelah penerapan model *project-based learning*.

Upaya peningkatan kreativitas maupun prestasi belajar siswa yang diawali dengan tes awal sebelum dimulainya siklus sebagai pra siklus dilanjutkan dengan siklus I dan siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan. Bila pada saat belum diterapkan siklus dengan model pembelajaran *project-based learning* siswa terkesan tidak tertarik terhadap pelajaran Sejarah sehingga malas mengikuti pembelajaran dan hasil ulangan hariannya juga rata-rata kurang baik, maka pada siklus I sebagian besar siswa sudah mulai mengikuti pelajaran dengan baik. Pada siklus II pembelajaran dengan model *project-based learning* sudah dapat berjalan dengan optimal sehingga terjadi peningkatan kreativitas dan peningkatan prestasi belajar Sejarah siswa dengan sangat baik. Oleh

karena itu siklus ini sudah bisa dianggap selesai.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Berdasarkan data analisis data dan pembahasan hasil penelitian terdahulu mengenai kreativitas dan prestasi belajar Sejarah, dapat disimpulkan sebagai berikut :

Pembelajaran Sejarah dengan penerapan model *project-based learning* pada kelas XI IPS 1 SMAN 1 Piyungan dapat meningkatkan kreativitas siswa. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya peningkatan kreativitas siswa. Peningkatan kreativitas siswa 26.47 % pada pra siklus menjadi 41.17 % pada Siklus I meningkat menjadi 94.11 % dan pada Siklus II.

Pembelajaran Sejarah dengan penerapan model *project-based learning* pada kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Piyungan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Hal tersebut dibuktikan berdasarkan hasil tes pra siklus rata-rata hasil belajar sejarah mencapai 56,47 dengan ketuntasan 26 %. Pada siklus I rata-rata hasil belajar mencapai peningkatan menjadi 71,71 dengan prosentase ketuntasan meningkat menjadi 64.70 %. Pada siklus II rata-rata hasil belajar sejarah adalah 79,56 dan mencapai peningkatan dalam ketuntasan belajar menjadi 94.11 %.

### Saran

Berdasarkan temuan yang diperoleh dalam penelitian ini maka dapat disarankan yaitu ditahap monitoring hendaknya guru lebih meningkatkan pendampingan secara intensif supaya merasa diperhatikan sepenuhnya, terutama pada saat mengalami kesulitan dalam penyelesaian proyek.

## DAFTAR PUSTAKA

Peningkatan Kreativitas Dan Prestasi....  
(Nugroho, 2020)

Arikunto, S. (2014). *Penelitian Tindakan kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.

Hurlock, E. B. (1978). *Child Development (3rd ed.)*. NY: McGraw-Hill.

Kampylis, P. & Berki, E. (2014). *Nurturing creative thinking*. [pdf] International Academy of Education, UNESCO, p. 6. Available at: <http://unesdoc.unesco.org/images/0022/002276/227680e.pdf>

Kemmis, S. & McTaggart, R. (1988) *The action research planner*. Geelong, Australia: Deakln University Press.

Kim, K. H. (2007). Exploring the interactions between Asian culture (Confucianism) and creativity. *The Journal of Creative Behavior*, 41(1), 28-53.

Komsiyah, I, S. (2012). *Belajar dan pembelajaran*. Yogyakarta: Teras.

Mudjiono, D. D. (2009). *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

Rhodes, M. (1961). An analysis of creativity. *The Phi Delta Kappan*, 42(7), 305-310.

Slameto. (2010). *Belajar dan faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Suryabrata, S. (1993). *Psikologi pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Sukariasih, L., Ato, A. S., Fayanto, S., Nursalam, L. O., & Sahara, L. (2019). Application of SSCS model (Search, Solve, Create and Share) for improving learning outcomes: the subject of optic geometric. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1321, No. 3, p. 032075). IOP Publishing.

Sunardi, M. I., & Dwi, F. F. (2015). Pembelajaran kolaboratif berbasis proyek: inovasi untuk meningkatkan kesesuaian kompetensi produktif di SMK dengan kebutuhan dunia kerja. In *Seminar Nasional Teknologi Pendidikan UM* (pp. 140-153).

Yulizon, Y. (2017). Penerapan metode pemberian tugas untuk meningkatkan kemampuan guru dalam memanfaatkan lingkungan sekolah sebagai sumber belajar SDN 001 Kunto Darussalam. *Jurnal Pajar*, 1(1), 153-160.

---

▪ *How to cite this paper :*

Nugroho, S. D. (2020). Peningkatan Kreativitas Dan Prestasi Belajar Sejarah Dengan Materi Kolonialisme Dan Imperealisme Melalui Model Pembelajaran Project-Based Learning. *Jurnal Dedikasi Pendidikan*, 4(1), 98–108.