

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *PROJECT BASED LEARNING*  
DENGAN MEDIA *SCRAPBOOK* UNTUK MENINGKATKAN  
KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR SEJARAH KELAS X MIPA 4  
SMA BATIK 1 SURAKARTA TAHUN 2019/2020<sup>1</sup>**

Oleh :

**Sulastriningsih<sup>2</sup>, Leo Agung S<sup>3</sup>, Akhmad Arif Musadad<sup>4</sup>**

***Abstract***

*This research intends to increase the creativity and learning outcomes of history by practicing a learning model based on projects with the manufacturing of Scrapbook learning media in class X MIPA 4 of SMA Batik 1 Surakarta in 2019/2020. The research method uses classroom action research. Class X MIPA 4. Student research subjects 4. The object of research activities of teacher teaching and student learning activities is measured by the assessment of teacher and student activities, student creativity is measured by questionnaire and supported by observation, student learning outcomes are measured by cognitive evaluation tests. Examination of data or the validity of the data used in this study utilizes the Correlate formula from Pearson, or better known Product Moment Correlation and also uses causal triangulation, namely by the principle of checking, analogizing information from a source of information to other information. The research approach is carried out by researchers together with collaborator Mr. Manggara as a history subject teacher with a level of planning, implementing, observing, reflecting research. The results of this study indicate that the intervention of the PPA learning model can increase creativity and learning outcomes that have increased per cycle ie the average learning creativity when pre-cycle reaches 70.03% to 77% in Cycle I increased by 0.4 and finally to 80% for learning outcomes also increased mastery learning outcomes with the acquisition of Pre Cycle data by 67% then Cycle I rose to 75% and ended in Cycle II 81%. The conclusion of this study proves that the intervention of the Project Based Learning model with Scrapbook media can improve creativity and learning outcomes in Class X MIPA 4 SMA Batik 1 Surakarta*

*Keywords : classroom action research, project based learning, scrapbook, creativity and historical learning outcome.*

**PENDAHULUAN**

---

<sup>1</sup> Ringkasan Penelitian Skripsi.

<sup>2</sup> Mahasiswa pada Program Studi Pendidikan FKIP Sejarah Universitas Sebelas Maret.

<sup>3</sup> Staff Pengajar pada Program Studi Pendidikan FKIP Sejarah Universitas Sebelas Maret.

<sup>4</sup> Staff Pengajar pada Program Studi Pendidikan FKIP Sejarah Universitas Sebelas Maret.

Pendidikan berperan luar bisa selama menentukan perkembangan serta permbangunan suatu negara. Perubahan dan pembaharuan dalam pendidikan terus menerus diperbaharui demi memperbaiki mutu pengajaran, seiring dengan perbahan zaman.

Tujuan pendidikan nasional PP. No. 19 tahun 2005 mengenai penyeragaman pendidikan nasional, pasal 19 ayat 1 memaklumkan bahwa sebenarnya cara belajar di ranah pendidikan dilakukan secara bersama-sama serta saling bersungguh-sungguh, dengan menginspirasi, banyak tantangan, membawa peserta didik turut aktif, memberi peluang berkarya, kreatif dan independen sesuai dengan fitrah, kehendak, dan pengalaman peserta didik.

Harapan pendidikan nasional sesuai dengan pengajaran sejarah selayaknya menyampaikan informasi yang dapat dipertanggung jawabkan serta memiliki kemampuan berfikir kritis dengan pemikiran yang dapat dilogika agar jawaban yang diberikan benar dan logis. Seiring pemecahan masalah ditentukan oleh guru sehingga kecakapan siswa dalam menganalisis masalah dari berbagai perspektif dan memberikan banyak alternatif penyelesaian masalah kurang dikembangkan.

Angan-angan dan arah pembelajaran sejarah tersebut kurang searah dengan persoalan yang ada di sekolah kini. Persoalan secara global yang dapat ditemukan di berbagai Sekolah Menengah Atas antara lain : 1) Sudah tertanam mindset bahwa pelajaran sejarah itu hanya peristiwa masa lalu yang tidak penting untuk dipelajari bahkan banyak orang yang bilang belajar sejarah sama dengan tidak bisa *move on* sehingga apabila sudah terstigma seperti itu banyak siswa yang kurang tertarik dan malas untuk memahami konsep-konsep dasar sejarah. 2) Sejarah kurang menarik dan membosankan serta kurangnya inovasi-inovasi media, model, metode pembelajaran. 3) Saat pelajaran sejarah banyak yang mengantuk sebab sejarah hanya berisi hafalan dan cerita-cerita.

Meskipun lokasi peneliti salah satu sekolah swasta favorit di Solo akan tetapi terdapat berbagai masalah yang tercermin saat kegiatan belajar. Selepas melaksanakan pengamatan peneliti menyimpulkan jik kelas X MIPA 4 di SMA Batik 1 Surakarta kreativitas dan hasil belajar belum maksimal hal tersebut dapat diperlihatkan seperti : 1) Ketika diadakan diskusi kelompok dan diperbolehkan

browsing melalui handphone banyak anak yang tidak menggunakan handphone untuk searching dan mengerjakan tugas akan tetapi malah bermain game. 2) Ketika diadakan diskusi kelompok, belum berlangsung dengan maksimal karena banyak siswa yang diam dan enggan untuk bertanya. 3) Hanya beberapa siswa yang berani menarik kesimpulan tanpa direncanakan terlebih dahulu. 4) Rasa keingin tahuan yang kurang di kelas X MIPA 4 juga ditunjukkan dalam Daftar pengunjung perpustakaan 2020/2021 dalam daftar tersebut dari 44 siswa yang tercatat berkunjung ke perpustakaan hanya 2 orang saja (*daftar pengunjung perpustakaan 2020/2021 terlampir*). 5) Siswa hanya mengandalkan buku pegangan dari sekolah dan tidak memiliki buku sejarah sebagai penunjang yang lain.

Permasalahan mengenai kreativitas yang masih belum optimal tersebut berakibat pada kurangnya hasil belajar sejarah terutama di X MIPA 4. Bersumber dari hasil nilai ulangan sejarah kemudian dihitung oleh peneliti hasil, tercatat bahwa ketuntasan belajar siswa di X MIPA 4 dengan KKM 75 sebanyak 57%, sedangkan X MIPA 1 mencapai 67%, X. MIPA 2 persentase tingkat ketuntasan belajar mencapai 70%, dan yang paling tinggi adalah X MIPA 3 sebagai kelas unggulan di SMA Batik 1 Surakarta dengan persentase tingkat ketuntasan belajar sebesar 86%.

Kurangnya kreativitas dan hasil belajar tersebut disebabkan oleh : 1) Pembelajaran saat ini belum bisa menarik antusias siswa hal tersebut terlihat saat diskusi yang tidak berjalan dua arah hanya yang persentasi yang aktif sedangkan pendengar pasif. 2) Buku pegangan siswa hanya terbatas pada Buku Siswa Sejarah Indonesia kurikulum 2013 sehingga menghambat untuk memiliki ketartarikan keinginatahuan yang belum makismal, terlihat ketika siswa hanya memiliki satu pegangan buku dan guru memberikan tugas namun jawaban tersebut tidak ada di buku, maka siswa akan cenderung untuk berhenti mencari dan pasrah 3) Guru lebih dominan menjelaskan materi sedangkan siswa fokus mencatat penjelasan dari guru dan PPT.

Permasalahan mengenai belum maksimal kreativitas juga ditemukan dalam penelitian A.D. Kurniawan yang menggunakan desain pembelajaran inkuiri untuk

menambah apresiasi kreativitas siswa. Dalam penelitian Ardian Ramadhani dkk juga ditemukan permasalahan mengenai hasil belajar yang berupaya diatasi dengan intervensi pembelajaran PjBL untuk meningkatkan hasil.

Intervensi pembelajaran berbasis proyek memasrahkan peluang pengembangan bakat siswa sehingga kreativitas siswa tersalurkan secara optimal. Metode *Project Based Learning* ini menekankan kreativitas siswa dan menekankan keterampilan siswa untuk bekerjasama beregu untuk menyelesaikan problem melalui produksi karya (Yulistyana dkk, 2015: 93).

Intervensi model pembelajaran berbasis proyek memberikan peluang pengembangan potensinya siswa sehingga kreativitas siswa tersalurkan secara optimal. Metode *Project Based Learning* ini menekankan kreativitas siswa dan menekankan keterampilan siswa untuk bersama-sama satu kelompok untuk menyelesaikan masalah dengan menghasilkan produk (Yulistyana dkk, 2015: 93). Penelitian mengenai penggunaan media pembelajaran *Scrapbook* pernah dilakukan oleh Maita Damayati (2017) yang membuktikan bahwa melalui penerapan *Scrapbook* hasil belajar siswa mengalami kenaikan.

Besumber uraian di atas peneliti mencoba mengatasi permasalahan dengan intervensi model pembelajaran *Project Based Learning* dengan media *Scrapbook*. Alasan pemilihan intervensi *Project Based Learning* Intervensi model pembelajaran berbasis proyek memberikan peluang pengembangan potensinya siswa sehingga kreativitas siswa tersalurkan secara optimal dengan Produk yang dapat dihasilkan melalui intervensi model *Project Based Learning* ini adalah membuat media pembelajaran.

Besumber permasalahan tersebut peneliti menerapkan intervensi melalui pengimplementasian pembelajaran berbasisi proyek melalui piranti *Scrapbook* dengan judul : 1) Bagaimanakah penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* dengan peranti *Scrapbook* dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siwa?". Penilitia ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar di kelas X MIPA 4 SMA Batik 1 Surakarta Tahun Pelajaran 2019/2020.

## **KAJIAN TEORI**

### **Kreativitas**

Kreativitas membentuk suatu keahlian yang memelikkan saat menguasai dan melawan keadaan atau permasalahan dari sudut pandang berbeda biasanya diungkapkan seseorang. Kreativitas mengharuskan seseorang untuk menemukan, mengaitkan, atau mengkombinasi bermacam realita, pendapat-pendapat atau situasi berlainan yang awalnya kurang berkaitan kemudian menjadi menjadi sebuah ide atau karya aktual yang bermanfaat untuk memecahkan problem (Soesilo. 2015: 15). Menurut Slameto (2015: 147) Pengertian kreativitas juga selalu berkaitan dengan perolehan objek, misalnya penemuan menciptakan objek baru bersama memanfaatkan objek yang telah ada. Pandangan ini berkaitan dengan asumsi kreativitas secara klasik yang berargumen bahwa kreativitas merupakan reka cipta objek baru yang telah ada.

Indikator menurut Munandar (2005: 73) antara lain: mengemukakan persoalan, getol selama menuntaskan tugas, mengutarakan argument, memberi banyak gagasan terhadap suatu masalah, rasa ingin tahu yang cukup besar, menyampaikan jawaban, mempunyai preferensi saat memecahkan persoalan.

### **Hasil Belajar**

Arikunto (2009: 133) berpendapat jika hasil belajar merupakan nilai pasca merasakan kegiatan pembelajaran, dengan alterasi terlihat saat aksi yang bisa ditonton, serta bisa dihitung. Pendapat Arikunto diperkuat oleh Susanto (2013: 5) adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada siswa, baik perubahan yang menyangkut afektif, kognitif, psikomotorik sebagai hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.

Proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil atau tidak dipengaruhi oleh beberapa faktor. Menurut Dalyono (1997: 55-60) berhasil tidaknya seseorang dalam belajar dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal berasal dari kesehatan, intelegensi, bakat, minat, cara belajar dan faktor eksternal berasal dari keluarga masyarakat dan lingkungan sekitar.

### **Model pembelajaran *Project Based Learning***

Pengertian model pembelajaran oleh Suryani dan Agung (2012: 6) merupakan bagian transedental menggambarkan langkah logis ketika mengintegrasikan keahlian berlatih agar memperoleh tujuan serta bermanfaat untuk acuan guru saat mengawali, melakukan kegiatan belajar. Sehingga, model pembelajaran adalah wadah untuk menerapkan sebuah penghampiran, cara, dan aktivitas belajar.

Penafsiran mengenai PJBL merupakan cara pembelajaran yang memanfaatkan aktivitas proyek untuk tujuannya. Belajar berbasis proyek memusatkan pengumpulan informasi serta pemanfaatannya agar memanifestasikan hal berguna untuk aktivitas itu seseorang maupun untuk orang lain, walaupun berkaitan dengan KD dan Kurikulum (Kosasih. 2014: 96).

Langkah-langkah pembelajaran proyek: 1) Penentu Desain 2) Memikirkan sintaks penyelesaian 3) Menyusun *deadline* pelaksanaan 4) Penyelesaian proyek dengan fasilitasi dan pemantauan guru 5) Penyampaian hasil kegiatan atau publikasi hasil dan 6) Penilaian dan hasil proyek (Kosasih. 2014: 48)

### **Media pembelajaran *Scrapbook***

Suryani dan Agung (2012: 13) mendefinisikan media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana membawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (siswa).

*Scrapbook* atau buku tempel berasal dari kata “*scrap*” dan “*book*” “*Scrap*” yang artinya tempelan dan “*book*” yang artinya buku. Berdasarkan istilah tersebut maka *scrapbook* dapat artikan seni menempel gambar atau foto dengan media kertas dan menghiasinya menjadi karya kreatif.

### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dilakukan di kelas X MIPA 4 SMA Batik 1 Surakarta dengan lokasi berada di jalan Slamet Riyadi St No. 445, Pajang, Laweyan,

Surakarta 57146 Dilaksanakan selama 6 bulan, yakni bulan November 2019 – April 2020. Penelitian dilakukan pada semester genap karena materi yang diteliti mengenai “Kerajaan Islam di Nusantara” disampaikan pada semester genap. Data yang dibutuhkan dalam penelitian ini meliputi peserta didik kelas X MIPA 4 dengan jumlah 43 siswa 19 laki-laki dan 25 perempuan. Guru mata pelajaran sejarah.

Data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi tentang data kreativitas siswa yang di peroleh dari angket, data hasil belajar yang di peroleh dari soal evaluasi kognitif per siklus. Jenis Penelitian ini menggunakan pendekatan partisipatif kolaborasi, antara peneliti, guru dan siswa mahasiswa. Teknik dan alat penumpulan data dilakukan untuk mengumpulkan data berupa aktivitas mengajar dan aktivitas belajar siswa selama kegiatan belajar mengajar. Wawancara Manggara Bagus, S. Pd, M. Pd untuk memperoleh informasi tentang proses belajar mengajar sejarah yang berlangsung meliputi keadaan siswa, model pembelajaran yang selama ini diterapkan, media pembelajaran yang digunakan, hasil belajar siswa dan permasalahan yang dialami guru selama mengajar. Angket diberikan per tindakan untk mengukur krativitas siswa, Tes evaluasi kognitif diberikan siswa setiap akhir tindakan yang diberikan untuk mengukur hasil belajar, Catatan lapangan data-data yang tidak terekam dalam lembar observasi maupun wawancara. Dengan demikian, tidak ada data yang ketinggalan ketika penelitian berlangsung.

Pemeriksaan data atau validitas data yang digunakan dalam penelitian ini memanfaatkan rumus *korelate* dari Pearson, atau lebih terkenal korelasi *Product Moment* di SPSS untuk mengukur validitas dan reliabilitas angket. Validitas dan reliabilitas soal piliha ganda juga dihitung menggunakan korelasi *Product Moment* serta dihitung juga tingkat kesukaran dan daya beda soal. Selain itu pengecekan informasi dilaksanakan dengan memanfaatkan triangulasi sumber, yaitu dengan cara memeriksa, menganalogikan informasi dari sebuah sumber ke sumber yang lain.

Indikator atau tolak ukur yang digunkana untuk keberhasilan dalam penelitian ini apabila Rata-rata pencapaian nilai per indikator dari angket

mencapai 80%. Rata-rata hasil keseluruhan peserta didik yang tuntas di atas KKM 75 mencapai 80% . .

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil Penelitian**

#### **a. Pra Siklus**

Hasil observasi dan pengamatan pada tindakan pra siklus terhadap aktivitas pembelajaran didalam kelas menunjukkan perolehan persentase aktivitas mengajar guru 74% dan aktivitas belajar siswa 72%. Diperoleh rata-rata ketercapaian indikator kreativitas siswa menunjukkan presentase sebesar 70.03% belum dalam kriteria tinggi. Sedangkan tingkat ketuntasan hasil belajar siswa sebesar 67% masih dalam kategori sedang.

Berpijak dari kenyataan tersebut maka perlu upaya untuk memperbaiki tingkat kreativitas siswa dan hasil belajar siswa agar mencapai target keberhasilan yang ditentukan. Perbaikan pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik dari permasalahan siswa dalam kelas tersebut. Peneliti melakukan intervensi melalui penerapan model PJBL yang dipadukan dengan media pembelajaran *Scrapbook*, yang diharapkan dapat menyelesaikan permasalahan kreativitas siswa dan hasil belajar sehingga siswa dapat aktif dalam aktivitas pembelajaran serta berani untuk mengkonstruksi pengetahuan secara mandiri melalui pengalaman nyata dan mempermudah siswa untuk mengingat, menguasai, dan merefleksikan materi yang dipelajari

#### **b. Siklus I**

##### **a. Perencanaan**

Aktivitas yang dilakukan pada langkah ini diawali dengan konsultasi RPP terlebih dahulu kemudian menyiapkan lembar observasi, catatan lapangan, media pembelajaran, soal ulangan hasil belajar, angket kreativitas yang sudah valid. Pasca diskusi dengan kolaborator kemudian ditetapkan tanggal tindakan pada 7 Februari dan 14 Februari 2020.



**b. Pelaksanaan**

Pasca persiapan perencanaan maka peneliti melakukan tindakan pada 7 Februari dan 14 Februari 2020. Sebelum tindakan dilakukan terdapat pembagian tugas dalam pelaksanaan ini yaitu Observer I dan II yang untuk mengamati dan menilai aktivitas guru dan siswa saat belajar serta membantu mengkondisikan siswa apabila ada siswa yang ramai sendiri di belakang. Dokumentasi untuk mendokumentasi aktivitas pembelajaran.

**c. Observasi****1) Observasi aktivitas siswa**

Berdasarkan observasi pada Siklus I secara garis besar : 1) Siswa dalam tahap menyiapkan perencanaan pembelajaran belum optimal hal tersebut terbukti dari pertemuan pertama seluruh peserta didik masuk dengan jumlah 43 peserta didik akan tetapi saat mengawali pembelajaran peserta didik dalam kelas belum berjumlah 43 baru ada 39 masih ada 4 anak yang belum masuk kelas baru setelah 15 menit kemudian ke empat anak tersebut masuk dengan alasan ke toilet. Persiapan peserta didik dalam pembuatan *scrapbook* cukup, karena masih banyak peserta didik yang pindah sana sini ke kelompok lain meminjam spidol atau latering (sumber : catatan lapangan oleh Sri Handayani). 2) Tahap pendahuluan siswa sudah menjawab salam dari guru dengan baik akan tetapi ketika selesai menjawab salam selang waktu 5 menit ketika guru memberikan apersepsi terdapat beberapa siswa bagian belakang yang ramai sendiri (sumber : catatan lapangan oleh Mia Nurvita). 3) Peran peserta didik dalam diskusi mendesain perencanaan ketika tahap pembagian tugas proyek masih belum maksimal masih ada beberapa peserta didik yang pasif dalam satu kelompok serta anggota kelompok yang sibuk mengerjakan. 4) Siswa mempresentasikan hasil proyek media pembelajaran *Scrapbook*. Ketika sesi Tanya pada kelompok I diskusi masih belum berjalan dua arah. Baru setelah kelompok II, III, IV diskusi dua arah mulai aktif. Akan

tetapi yang aktif bertanya hanya itu itu saja (sumber: catatan lapangan oleh Mia Nurvita).

## 2) Observasi aktivitas Guru

Berdasarkan observasi pada Siklus I 1) Guru sebelum memulai pembelajaran sudah menyiapkan RPP Tindakan siklus I, lembar observasi siswa, penilaian observasi, media pembelajaran, serta kertas HVS untuk membuat media pembelajaran *Scrapbook*. 2) Tahap pendahuluan guru sudah mengawali pembelajaran dengan salam, untuk tahap mengkondisikan kelas agar kondusif guru kurang tegas dalam menegur siswa yang ramai di belakang (sumber: catatan lapangan). Pendahuluan tahap apersepsi, motivasi, pemberi acuan guru sudah menyampaikannya dengan baik hal tersebut dapat dilihat di tabel pelaksanaan siklus I. 3) Guru sudah memfasilitasi siswa untuk berdiskusi secara berkelompok mengenai desain perencanaan proyek yang akan di buat meliputi: pembagian tugas mengerjakan proyek, prosedur pembuatan proyek serta desain proyek. 4) Guru sudah mencoba mendiskusikan mengenai alokasi waktu yang direncanakan dengan kesepakatan pertemuan pertama siswa mengerjakan proyek dan menyelesaikannya sedangkan pertemuan ke dua atau minggu depan sudah harus jadi *Scrapbook* dan siap mempresentasikan hasil karya di depan kelas. 5) Guru sudah melibatkan peserta didik untuk pembuatan media pembelajaran *Scrapbook* se cara berkelompok. Guru juga sudah mengelilingi kelompok untuk mengamati keaktifan perkembangan proyek dan menilai keaktifan siswa dalam membuat proyek. 6) Guru melibatkan peserta didik untuk menyimpulkan materi pembelajaran hari ini tetapi suara guru kurang dijangkau di belakang 7) Guru kurang memotivasi siswa untuk aktif mempresentasikan hasil proyek media pembelajara *Scrapbook*.

## 3) Kreativitas dan Hasil Belajar

Kreativitas dan hasil belajar di Siklus I sudah mengalami peningkatan yang baik akan tetapi belum mencapai target yang telah

ditetapkan. Hal tersebut bisa ditunjukkan dengan berbagai kelemahan-kelemahan dalam tindakan Siklus I antara lain : 1) Siswa belum kreatif dalam memanfaatkan sumber hal ini dibuktikan dari hasil pembuatan media *Scrapbook* siswa tidak mencantumkan sumber. 2) Selama diskusi berlangsung itu itu saja aktif bertanya. 3) Durasi waktu yang singkat, sehingga ada 1 kelompok yang kurang memaksimalkan waktu dengan baik akibat *Scrapbook* belum selesai. Karena ada kelemahan-kelemahan itulah maka kreativitas siswa dan hasil belajar kognitif belum mencapai target yang telah ditentukan.

#### **d. Refleksi**

Berikut ini merupakan hasil refleksi pada Siklus I yang digunakan sebagai pedoman untuk melaksanakan upaya perbaikan pelaksanaan pembelajaran pada tindakan Siklus II yaitu : 1) Penerapan media pembelajaran perlu untuk ditampilkan secara digital agar siswa mendapat melihat semua dengan media pembelajaran yang telah dibuat oleh guru atau bisa media pembelajaran di cetak lebih banyak. 2) Tahap pembagian kelompok kelompok siswa diberikan otonomi sendiri untuk memilih anggota kelompok akan tetapi kelompok menjadi tidak seimbang ada kelompok yang semua isinya laki-laki begitupula sebaliknya. 3) Tahap perencanaan tindakan guru harus tegas kepada siswa agar siswa tepat waktu dalam masuk ke dalam kelas. 4) Tahap monitoring perkembangan proyek 5) Tahap menguji hasil, ketika diskusi berlangsung siswa banyak yang aktif berpendapat hanya beberapa saja sehingga disini guru perlu untuk memotivasi siswa agar aktif dalam bertanya 6) Tahap evaluasi, siswa kekurangan waktu karena waktu yang diberikan untuk mengerjakan angket soal evaluasi hanya 15 menit.

#### **c. Siklus II**

##### **a. Perencanaan Perbaikan Tindakan**

Berpijak dari hasil analisis refleksi dan kreativitas serta hasil belajar pada observasi di Siklus I. Maka dalam Siklus II ini dilakukan

perbaikan rencana antara lain 1) Menampilkan *scrapbook* secara digital serta juga memprint out *Scrapbook*. 2) Penentuan pemilihan kelompok ditentukan oleh guru. 3) Tahap perencanaan tindakan guru lebih matang lagi dalam menyiapkan perencanaan sebelum memulai pembelajaran. 4) Tahap memonitoring perkembangan proyek, guru harus memonitoring semua anggota kelompok untuk mengetahui perkembangan masing-masing proyek serta membantu mengatasi kendala yang dihadapi siswa. 5) Tahap menguji hasil, guru harus lebih memotivasi siswa agar siswa aktif dalam bertanya dan dikusi menjadi berkualitas karena tidak hanya berjalan satu arah saja. 6) Tahap evaluasi, guru memberikan tambahan waktu kepada siswa untuk mengerjakan angket dan soal evaluasi menjadi 20 menit.

**b. Pelaksanaan**

Pasca desain rencana perbaikan didiskusikan selanjutnya peneliti melanjutkan untuk menerapkan pembelajaran dengan intervensi PJBL dan media *Scrapbook* maka dilakukan penelitian tindakan pada 29 April dan 6 Mei 2020.

**c. Observasi**

Secara garis besar hasil observasi pada Siklus II ini telah berjalan dengan baik dengan mempertahankan kelebihan pada Siklus I dan memperbaiki refleksi di Siklus I.

**1) Aktivitas Guru**

Aktivitas guru pada Siklus II ini sudah lebih maksimal karena guru sudah menerapkan solusi dari refleksi kekurangan guru selama mengajar pada Siklus I.

**2) Aktivitas Siswa**

Aktivitas siswa pada Siklus II ini sudah lebih maksimal dibandingkan pada Siklus I. Hal ini bisa dilihat dari antusias siswa dalam mengerjakan proyek pembuatan media pembelajaran *Scrapbook* yang lebih bagus dibandingkan pada Siklus I. Serta penggunaan sumber yang mulai siswa mencari bahan untuk membuat *Scrapbook* tidak

hanya dari Buku Paket Siswa saja tapi ada beberapa dari *ebook* dan jurnal.

### 3) Kreativitas dan Hasil Belajar

Kreativitas dan hasil belajar pada Siklus II ini sudah lebih maksimal dibandingkan pada Siklus I. hal tersebut dibuktikan dari kreativitas siswa dalam menambah sumber belajar di media *Scrapbook* siswa. Dalam aktivitas kegiatan diskusi juga terlihat siswa aktif berdiskusi, diskusi tersebut juga berjalan maksimal karena sudah ada yang berani menanggapi jawaban teman apabila ada yang kurang sesuai. Bahkan beberapa kelebihan dari Siklus I dapat dipertahankan di Siklus II.

#### d. Refleksi

Bersumber hasil observasi aktivitas belajar Sejarah yang dilakukan peneliti pada Siklus II telah berjalan dengan baik. Pembelajaran yang telah di observasi pada 29 April dan 6 Mei telah mengalami kemajuan dari satu pertemuan ke pertemuan berikutnya. Dari pertemuan ke dua ini peneliti sudah memotivasi siswa dengan baik untuk aktif dalam kegiatan diskusi serta peneliti juga sudah menjalankan aktivitas pembelajaran dengan intervensi PJBL dan media *Scrapbook*. Sehingga aktivitas siswa pun menjadi meningkat dan berdampak pada meningkatnya pada kreativitas dan hasil belajar siswa yang telah melampaui target yang telah ditetapkan peneliti.

Dalam tindakan ini terdapat kelamahan akan tetapi kelamahan tersebut tidak terlalu berarti, sehingga kolaboator dan peneliti mengakhiri penelitian pada Siklus ke II.

#### e. Analisis Perbandingan

##### 1) Hasil Belajar

Bersumber dari hasil penelitian yang telah direkap peneliti Bisa di buktikan jika terjadi peningkatan kualitas hasil belajar sejarah yang dimulai dari Siklus I dan berlanjut ke Siklus II. Saat pra siklus hasil belajar masih kurang maksimal. Dibawah ini sajian tabel

analogi hasil belajar sejarah saat pra siklus maupun pasca adanya tindakan dengan menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning* dengan media *Scrapbook*.

No	Aspek	Presentase hasil belajar		
		Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Nilai Tuntas	29	33	35
2	Nilai Tidak Tuntas	14	10	8
3	Ketuntasan Belajar	67%	75%	81%

Gambar 1.1 Tabel analogi hasil belajar sejarah

Data ketuntasan hasil belajar tersebut menunjukkan adanya peningkatan dari masing-masing siklus. Ketuntasan hasil belajar diperoleh dari soal evaluasi kognitif persiklus yang di isi oleh siswa untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar di kelas tersebut. Pada Siklus ketuntasan hasil belajar mencapai 67% dengan kategori sedang kemudian dilanjutkan ke Siklus I menjadi 75% kategori tinggi dan berakhir pada Siklus II sebesar 81% dengan kategori tinggi.

## 2) Kreativitas Belajar Sejarah

Bersumber dari hasil penelitian yang telah direkap peneliti di kelas X MIPA 4 SMA Batik 1 Surakarta tahun 2019/2020. Bisa di buktikan jika terjadi peningkatan kualitas hasil belajar sejarah yang dimulai dari Siklus I dan berlanjut ke Siklus II. Saat pra siklus hasil belajar masih kurang maksimal.

Dibawah ini sajian tabel analogi kreativitas belajar sejarah saat pra siklus maupun pasca adanya tindakan dengan menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning* dengan media *Scrapbook*.

No	Indikator	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Mengutarakan argumen	68,09%	76,31 %	80,26%
2	Getol selama menuntaskan tugas	71,36%	77,79 %	81,08%

3	Mengemukakan persoalan	69,07%	76,64%	81,90%
4	Memberi banyak gagasan terhadap suatu masalah	68,91%	75,32%	80,09%
5	Rasa ingin tahu yang cukup besar	73,68%	79,38%	84,42%
6	Menyampaikan jawaban	70,39%	76,09%	81,35%
7	Mempunyai preferensi saat memecahkan persoalan	68,75%	75,00%	80,26%
Rata-Rata		70,03%	76,64%	81,34%
Pembulatan		70%	77%	81%

Gambar 1.2 Tabel gambar analogi kreativitas hasil belajar sejarah

Data hasil belajar tersebut menunjukkan adanya peningkatan pada masing-masing indikator kreativitas siswa. Hasil kreativitas siswa diperoleh dari angket kreativitas yang di isi oleh siswa untuk mengetahui kreativitas belajar siswa. Rata-rata pencapaian kreativitas hasil belajar Pra Siklus mencapai 70% kemudian dilanjutkan Siklus I mengalami kenaikan menjadi 76% selanjutnya pasca tindakan Siklus II kreativitas siswa pencapaian sebesar 81%, sehingga peneliti bisa dikahiri pada Siklus II.

## 2. Pembahasan

### a. Penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* dengan media *Scrapbook* untuk meningkatkan kreativitas serta hasil belajar sejarah kelas X MIPA 4 SMA Batik 1 Surakarta Tahun 2019/2020.

Permasalahan yang ingin diselesaikan dalam penelitian ini merupakan permasalahan mengenai belum maksimalnya kreativitas belajar di kelas X MIPA 4 SMA Batik yang ditunjukkan dengan peserta didik yang kurang aktif bertanya dan berpendapat, kurang aktif mengerjakan tugas, rasa ingin tahu yang kurang di kelas X MIPA 4 SMA Batik 1 Surakarta rasa ingin tahu tersebut dibuktikan dari daftar pengunjung perpustakaan selama 3 bulan yang berjumlah 44 hanya 2 orang yang

berkunjung ke perpustakaan, peserta didik kurang kreatif, hal tersebut terlihat ketika peserta didik cenderung kurang memanfaatkan kesempatan mereka untuk menampilkan yang terbaik saat presentasi, menarik kesimpulan kurang di kelas X MIPA 4 SMA Batik 1 Surakarta dapat terlihat ketika guru memberikan kesempatan pada siswa mengenai materi yang telah di pelajari dan jawaban yang diberikan peserta didik itu pun singkat.

Selain didukung catatan lapangan bukti bahwa kreativitas belajar di kelas X MIPA 4 SMA Batik 1 Surakarta belum optimal di perkuat juga oleh bukti wawancara dengan Bapak Manggara selaku kolaborator dalam penelitian ini bahwa salah satu penyebab dari belum optimalnya kreativitas belajar di SMA Batik 1 Surakarta disebabkan oleh kendala mengenai kedewasaan karena anak ini merupakan masa transisi dari masa SMP ke SMA. Sehingga karakteritiknya masih ke kanak-kanakan yang sedikit berpengaruh ke perilaku. Selain itu guru juga menyadari bahwa belum optimalnya kreativitas belajar tersebut karena guru juga jarang memberikan tugas pembelajaran dengan proyek sebab banyaknya materi dalam satu semester yang harus disampaikan kepada siswa.

Belum optimalnya kreativitas belajar di kelas X MIPA 4 SMA Batik 1 Surakarta juga diperkuat dengan penyebaran angket kreativitas belajar pra siklus dengan rata-rata nilai pencapaian keseluruhan indikator mencapai 70,03% dengan kategori sedang. Kondisi mengenai belum optimalnya kreativitas belajar sangat perlu untuk segera diatasi karena musimnya sekarang ini siswa tidak hanya harus dituntut pandai ilmu pengetahuan tapi juga harus mempunyai kreativitas tinggi.

Belum optimalnya kreativitas belajar di SMA Batik 1 Surakarta apabila dibiarkan berdampak terhadap hasil kognitif di kelas tersebut. Dalam *ebook* Sudarman Danim (179: 2011) mengatakan bahwa kreativitas yang kurang di aktualisasikan dengan maksimal bisa melahirkan ketaraturan buruk yang kurang optimal berupa kemacetan informasi.



Berdasarkan permasalahan mengenai belum optimalnya kreativitas di kelas X MIPA 4 SMA Batik 1 Surakarta tersebut kemudian peneliti melakukan refleksi bersama dengan kolaborator dan mencoba mengatasinya dengan menerapkan tindakan berupa kolaborasi PJBL dengan peranti *Scrapbook*.

Berdasarkan rata-rata keseluruhan indikator ketika tahap siklus I kreativitas belajar di SMA Batik 1 Surakarta sudah ada peningkatan sebanyak 6,61% menjadi 76,60 dengan hasil per indikator sebagai berikut : 1) Mengutarakan argumen 76,31% 2) Getol selama menuntaskan tugas 77,79% 3) Mengemukakan persoalan 76,64% 4) Memberi banyak gagasan terhadap suatu masalah 75,32% 5) Rasa ingin tahu yang cukup besar 79,38% 6) Menyampaikan jawaban 76,09% 7 Mempunyai preferensi saat memecahkan persoalan 75,00%. Pengumpulan data untuk mengetahui kreativitas belajar siswa berhenti apabila indikator kreativitas tersebut sudah terpenuhi yaitu dengan rata-rata nilai tiap indikator tercapai mencapai  $\geq 80\%$  sehingga perlu dilakukan siklus II.

Hasil kreativitas belajar dengan menggunakan angket ketika siklus II naik sebesar 4,69% dibandingkan siklus I dengan hasil kreativitas belajar sebesar 81,33% .

Keberhasilan dalam mencapai target yang telah dicapai oleh peneliti tidak terlepas dari refleksi bersama bersama kolaborator bahwa dengan adanya refleksi pasca tindakan yang dilakukan oleh guru tersebut sangat mendukung keberhasilan guru dalam menerapkan model PJBL dengan peranti *Scrapbook*.

Model pembelajaran PJBL itu sendiri merupakan pembelajaran berbasis proyek menurut Thomas 1999 dalam Made Wena (2014 : 144) mengatakan bahwa penataran berdasar proyek adalah model yang mengindependekan guru agar megatur cara belajar melalui partisipasi proyek. Pengertian mengenai kreativitas yang bertujuan untuk menghasilkan sesuatu hal yang baru juga diperkuat oleh Slameto (2010: 146) yang mengatakan bahwa kreativitas tidak harus temuan benda baru

yang belum di mengerti orang tetapi bisa sebuah pengembangan untuk melengkapi. Pernyataan Slameto tersebut juga sejalan dengan pembelajaran berbasisi proyek yang peneliti terapkan dengan menerapkan pembuatan media pembelajaran *Scrapbook* yang bermaksud agar menaikkan kretaitvas X MIPA 4 SMA Batik 1 Surakarta yang mana pembuatan media pembelajaran *Scrapboook* itu sendiri merupakan suatu yang baru bagi guru ataupun siswa.

Penelitian dari Arum Puji Astuti (2013) bahkan menguatkan jika media pembelajaran *Scrapbook* dapat meningkatkan kreativitas siswa karena siswa aktif dalam mengkontruksi pengetahuannya sendiri. Meningkatnya kreativitas siswa setelah diterapkannya media pembelajaran *Scrapbook* diperkuat oleh penelitian dari Ariani (2014) yang menyatakan bahwa penggunaan *Scrapbook* sebagai media pembelajaran membuat kreativitas siswa mengalami peningkatan sehingga siswa juga lebih berani dalam berpendapat, percaya diri dan aktif saat aktivitas pembelajaran.

Kolaborasi PJBL dengan piranti *Scrapbook* terbukti dapat meningkatkan kreativitas diperkuat oleh Yudrika Yahya (2015: 69) mengatakan bahwa semua anak mempunyai bakat kreatif. Hanya saja masalahnya terletak pada anak tersebut apakah mendapatkan sentuhan mental dan lingkungan yang mendukung anak tersebut untuk tumbuh menjadi kreatif dan mengembangkan potensinya. Dengan pembelajaran proyek siswa dapat mengkontruksi sendiri pengetahuan yang diperoleh sebab aktif mencari informasi sendiri sehingga penerapan PJBL tersebut memiliki respon yang posiitif terhadap kreativitas belajar di kelas X MIPA 4 karena pendidik mengoptimalkan kretivitas yang dimiliki siswa.

Penelitian sejenis yang terbukti mampu meningkatkan kreativitas dengan PJBL dibuktikan oleh Fitria Agustina Lubis (2018). Dewi Puspita juga menguatkan bahwa dengan menerapkan PJ BL dapat meningkatkan kreativitas belajar di Kelas VB SD Negeri 34/I Teratai dengan Mata Pelajaran IPA.

Berdasarkan teori serta pembuktian dari hasil peneliti terdahulu membuktikan bahwa. Penelitian peneliti yang berjudul Penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* dengan media *Scrapbook* terbukti mampu meningkatkan kreativitas belajar sejarah di kelas X MIPA 4 SMA Batik 1 Surakarta tahun 2019/2020.

**b. Penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* dengan media *Scrapbook* untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar sejarah kelas X MIPA 4 SMA Batik 1 Surakarta.**

Hasil belajar sejarah akan ditakar di penelitian ini merupakan hasil belajar kognitif untuk menguji kemampuan siswa dalam memahami materi yang diajarkan terdapat kesepakatan antara guru dan peneliti bahwa penelitian yang dilakukan menggunakan materi Pra Siklus “Kerajaan Islam di Nusantara”. Telah disepakati juga untuk KKM yaitu 75 dan target yang dicapai untuk siswa yang tuntas sebanyak  $\geq 80$  atau minimum siswa yang tuntas sebanyak 34 siswa dari total siswa 43 melebihi KKM yang telah ditetapkan.

Berdasarkan hasil analisis Penilaian Akhir Tahun X MIPA 1,2,3 dan 4 menunjukkan bahwa hasil belajar sejarah kelas X MIPA 4 belum maksimal di bandingkan kelas X MIPA yang lain. Penilaian Akhir Tahun X MIPA 4 ketuntasan belajar sebanyak 67%, sedangkan kelas X MIPA 3 ketuntasan belajar sebanyak 82 % sedangkan kelas X MIPA 2 ketuntasan belajar sebanyak 75% dan kelas X MIPA 1 ketuntasan belajar sejarah sebanyak 70%.

Berdasarkan pertimbangan hasil belajar sejarah yang belum optimal tersebut peneliti menerapkan PJBL dengan piranti *Scrapbook* agar bisa menyelesaikan masalah mengenai belum maksimalnya hasil belajar. Indikator pencapaian hasil belajar ini sebanyak 80% siswa tuntas dengan KKM 75. Penilaian hasil belajar sejarah ketika Pra Siklus mencapai 67% dengan kategori ketuntasan hasil belajar sedang sehingga perlu diadakan siklus selanjutnya untuk mencapai target yang telah disepakati sebanyak

80% ketuntasan belajar siswa. Siklus I mencapai 75% dengan kategori sedang dan siklus II ketuntasan belajar sebanyak 81% dengan kategori tinggi. Penelitian ini berhenti pada siklus II karena sudah melampaui target yang telah dibuat sebanyak 80% ketuntasan hasil belajar siswa.

Hipotesis tindakan mengenai “Intervensi PJBL dan piranti *scrapbook* bisa menaikkan hasil belajar X MIPA 4 SMA Batik 1 Surakarta pada 2019/2020” telah terbukti kebenarannya hal tersebut terlihat dari meningkatnya rata-rata hasil belajar setiap tindakan.

Keberhasilan dari tindakan yang telah tercapai tersebut tidak luput dari langkah perbaikan yang dilakukan oleh peneliti bersama kolaborator serta di dukung juga oleh penilaian kegiatan guru dan yang naik per tindakan. Berdasarkan kajian kegiatan siswa dalam pembelajaran ketika pras siklus menunjukkan 72,00 kemudian setelah ada refleksi naik sebesar 0,5 menjadi 77,00 dan pada siklus II naik sebesar 0,3 menjadi 80,00. Meningkatnya aktivitas siswa dalam pembelajaran tersebut menunjukkan bahwa siswa merespon dengan baik model pembelajaran *Project Based Learning*.

Intervensi PJBL ini dinilai mampu menaikkan hasil belajar sebab *PJBL* itu sendiri adalah pengajaran inovatif yang memasrahkan independensi kepada siswa agar mendesain kegiatan belajar dengan melakukan pembelajaran proyek dengan kerjasama sama beregu untuk menghasilkan karya yang bisa di paparkan (Madani, Eka. 2014:5). Pembelajaran proyek menurut Madani tersebut sejalan dengan teori konstruktivisme yang mengatakan bahwa teori konstruktivisme ini menekankan aktivitas siswa yang dominan yangmana siswa bisa mengkontruksi sendiri. Konstruktivisme dalam belajar merupakan suatu pengetahuan konstruk secara individu dan konstruk sosial oleh peserta didik berdasarkan pada intrepetasi dan pengalamannya (Sumarsih. 2009: 55)

Pembelajaran dengan intervensi PJBL terbukti menaikkan kretivitas dan hasil belajar tesebut sejalan dengan (Wena, 2010: 45) yang mengatakan bahwa pembelajaran proyek kreativitas siswa mengalami

peningkatan. Meningkatnya dengan diterapkan pembelajaran *PJBL* didukung hasil penelitian Ardian Ramadani (2016: 15-16) yang menyatakan bahwa dengan diterapkannya *PJBL* hasil belajar dan kreativitas XI IPS MAN Temanggung mengalami peningkatan. Penelitian Ardian Ramadani (2016) sejalan dengan penelitian Yanuar Eko Saputro (2016) yang menunjukkan bahwa kreativitas dan hasil belajar mengalami peningkatan

Penelitian dari Nindya Okky Aryani (2014) menggunakan media buku tempel menunjukkan bahwa adanya ketercapaian hasil belajar siswa meningkatkan. Intervensi media *Scrapbook* yang diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar diperkuat oleh penelitian dari Syahriani (2016) yang menyatakan bahwa media pembelajaran *Scrapbook* berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa dengan peningkatan yang signifikan.

Berdasarkan teori dan pembuktian dari hasil peneliti terdahulu membuktikan bahwa. Penelitian peneliti yang berjudul kolaborator *PJBL* dengan piranti *Scrapbook* terbukti mampu meningkatkan hasil belajar sejarah di kelas X MIPA 4 SMA Batik 1 Surakarta tahun 2019/2020.

## SIMPULAN

1. Kolaborasi *PJBL* melalui piranti *Scrapbook* terbukti menaikkan kreativitas belajar di X MIPA 4 SMA Batik 1 Surakarta. Hal tersebut dibuktikan dengan tercapainya indikator pencapaian kreativitas hasil belajar sebanyak 80% dengan kenaikan persiklus. Perolehan data Pra Siklus rata-rata kreativitas mencapai 70.00% lalu mengalami peningkatan sebesar menjadi 76.46% di siklus II terjadi peningkatan sebanyak 4.88% bertambah menjadi 81.34%.
2. Kolaborasi *PJBL* melalui piranti *Scrapbook* bisa menaikkan hasil belajar kelas X MIPA 4 SMA Batik 1 Surakarta. Hal tersebut dibuktikan berdasarkan hasil ketuntasan belajar di kelas X MIPA 4 pada pra siklus mencapai 67% dengan 29 siswa mengalami ketuntasan belajar kemudian siklus II 75% siswa mencapai ketuntasan belajar dengan 33 peserta didik

mengalami ketuntasan dengan KKM 75 karena siklus I belum mencapai indikator yang telah ditetapkan dengan ketentuan rata-rata hasil keseluruhan peserta didik yang tuntas di atas KKM 75 mencapai 80% belum tercapai maka peneliti melakukan Siklus II dengan memberikan hasil tes evaluasi kognitif sebanyak 20 soal maka hasil ketuntasan belajar siklus II mencapai 81% dengan 35 siswa mencapai ketuntasan dengan KKM 75.