

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING  
DENGAN MEDIA AUDIO VISUAL UNTUK MENINGKATKAN  
KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR SEJARAH<sup>1</sup>**

**Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP UNS**

**M.Gunawan Tarmudi Nugroho<sup>2</sup>, Musa Pelu<sup>3</sup>, Sri Wahyuni<sup>4</sup>**

**ABSTRACT**

*The purpose of this research was to improve the creativity and historical learning outcomes in the XI IPS 2 class of SMA N 1 Kartasura in academic year 2017/2018 using Project Based Learning (PjBL) model and audiovisual media. This research was a classroom action research (CAR). The research was conducted in two cycles, each of which consisted of planning, acting, observing, and evaluation-reflection. The subject of research was XI IPS 2 class of SMA N 1 Kartasura, consisting of 36 students. Data source was obtained from teachers, students, and learning process. The result of research showed that : (1) the application of the Project Based Learning (PjBL) model and audiovisual media could improve the creativity of the XI IPS 2 class of SMA N 1 Kartasura in academic year 2017/2018. It could be seen from the proportion of indicator achievement in the student creativity questionnaire and observation. The mean of achievement was 61,52 % in the cycle I and it increased to 70,11 % in cycle II, this gain had surpassed the specified target, 70%; (2) the application of the Project Based Learning (PjBL) model and audiovisual media could improve the historical learning outcome of the XI IPS 2 class of SMA N 1 Kartasura in academic year 2017/2018. It could be seen from the successfully passing value in the cognitive test result. The proportion of the of the students passing successfully passing successfully was 50,0% in cycle I and it increased to 69,55% in the cycle II, this gain had surpassed the specified target, 65%.*

**Keywords :** *Project Based Learning (PjBL) model, audiovisual media, creativity, historical learning outcome*

<sup>1</sup>Ringkasan Penulisan Skripsi

<sup>2</sup>Mahasiswa Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP UNS

<sup>3</sup>Dosen dan Pembimbing pada Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP UNS

<sup>4</sup>Dosen dan Pembimbing pada Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP UNS

## ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar sejarah pada siswa kelas XI IPS 2 SMA N 1 Kartasura, dengan menggunakan model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) dan media audio-visual. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dengan tiap siklus terdiri atas perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan evaluasi-refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS 2 SMA N 1 Kartasura yang berjumlah 36 siswa. Data dan sumber data berasal dari guru, siswa, dan proses pembelajaran. *Project Based Learning (PjBL)* dengan menggunakan media audio-visual dapat meningkatkan kreativitas siswa di kelas XI IPS 2 SMA N 1 Kartasura tahun pelajaran 2017/2018. Hal ini dapat dilihat dari persentase ketercapaian indikator dalam angket dan lembar pengamatan kreativitas siswa. Pada siklus I rata-rata ketercapaian sebesar 61,52 % dan pada siklus II rata-rata kreativitas siswa meningkat menjadi 70,11 % perolehan ini telah melampaui target yang telah ditentukan yaitu 70%; (2) Penerapan model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* dengan menggunakan media audio-visual dapat meningkatkan hasil belajar sejarah siswa di kelas XI IPS 2 SMA N 1 Kartasura tahun pelajaran 2017/2018. Hal ini dapat dilihat dari ketuntasan nilai hasil tes kognitif, pada siklus I siswa yang tuntas sebanyak 50,0% dan pada siklus II meningkat menjadi 69,55% perolehan ini telah melampaui target yang telah ditetapkan yaitu 65%.

**Kata kunci** : model *Project Based Learning* (PjBL), media audiovisual, kreativitas, hasil belajar sejarah

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu usaha untuk mewujudkan peserta didik yang dapat mengenali dan mengembangkan bakat yang ada di dalam diri baik dalam bidang intelektual, spiritual maupun keterampilan, sehingga bermanfaat bagi diri peserta didik maupun masyarakat luas. Hal ini sesuai dengan UU Republik Indonesia No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 yaitu :

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Suryosubroto (2010: 9) menyatakan bahwa pendidikan adalah suatu kegiatan yang sadar akan tujuan. Tujuan dari pendidikan tidak hanya membentuk kemampuan intelektual semata, tetapi juga membentuk sikap dan keterampilan.

Tujuan pendidikan Nasional di atas mengungkapkan bahwa diharapkan melalui pendidikan dapat menjadikan manusia yang cakap, kreatif serta mandiri. Untuk itu dalam melaksanakan tujuan pendidikan nasional tersebut pemerintah membuat suatu kurikulum yang diharapkan akan mampu untuk melaksanakan tujuan pendidikan nasional.

Kurikulum yang diterapkan di SMA N 1 Kartasura ada 2 yaitu KTSP dan Kurikulum 2013. KTSP digunakan untuk kelas XII, sedangkan kelas X dan kelas XI sudah menggunakan Kurikulum 2013.

Sariono (2013: 6) menyatakan :

Kurikulum 2013 telah merespons terhadap perkembangan jaman, karena penekanan pada domain ketrampilan (skill) dan karakter (afektif) secara terencana membentuk dan menyiapkan peserta didik menjadi orang yang tidak hanya mampu dalam aspek teoritis semata, tetapi juga dalam hal ketrampilan yang dibutuhkan dikala dewasa.

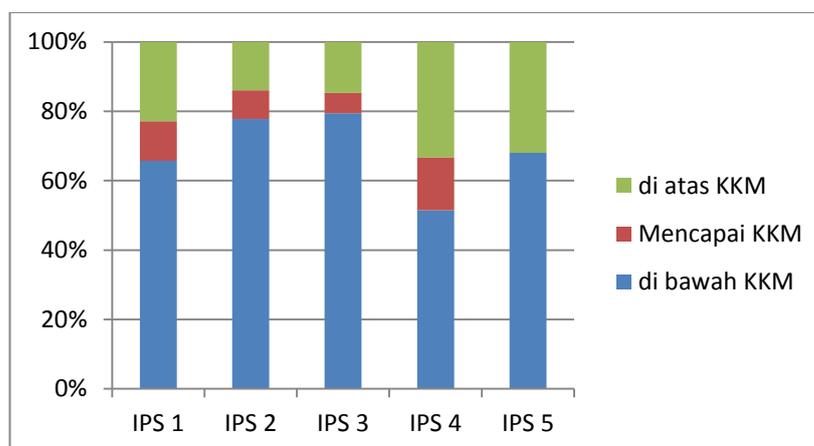
Proses pembelajaran tidak hanya menekankan pada aspek teoritis saja tetapi juga menekankan pada segi keterampilan siswa. Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang mampu menciptakan interaksi antara pendidik dengan peserta didik, maupun peserta didik dengan peserta didik lainnya, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya, baik dari segi afektif, psikomotorik, maupun keterampilan peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMA N 1 Kartasura terhadap proses pembelajaran yang dilakukan di kelas, proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru di SMA N 1 Kartasura masih banyak menggunakan metode konvensional. Penyampaian pembelajaran dengan cara ceramah masih banyak diterapkan guru termasuk guru mata pelajaran sejarah. Mata pelajaran sejarah yang selama ini hanya dianggap sebagai mata pelajaran hafalan, tentu akan sangat menjenuhkan jika hanya disampaikan dengan cara ceramah saja. Hal ini akan mengakibatkan tidak tersampainya materi sejarah secara optimal, tidak berkembangnya proses pembelajaran, serta peserta didik cenderung pasif terhadap

proses pembelajaran sehingga tidak tercapainya tujuan pendidikan yang telah ditetapkan.

Guru sudah menggunakan metode tertentu guna mencapai tujuan pembelajaran di bidang afektif, psikomotorik, maupun keterampilan, namun karena kurangnya pengetahuan yang dimiliki oleh guru tersebut, metode pembelajaran yang digunakan belum berhasil dalam mencapai tujuan pendidikan yang telah ditentukan.

Hasil observasi yang telah dilakukan pada kelas XI IPS di SMA N 1 Kartasura, kelas XI IPS 2 adalah kelas yang dipandang oleh guru sebagai kelas yang kurang baik diantara kelas XI IPS lainnya, seperti kelas paling heboh, rame, dan kelas dengan nilai cukup rendah jika dibandingkan dengan kelas XI IPS lainnya. Hal ini terlihat dari rata-rata nilai ulangan harian sejarah 1 pada diagram berikut.

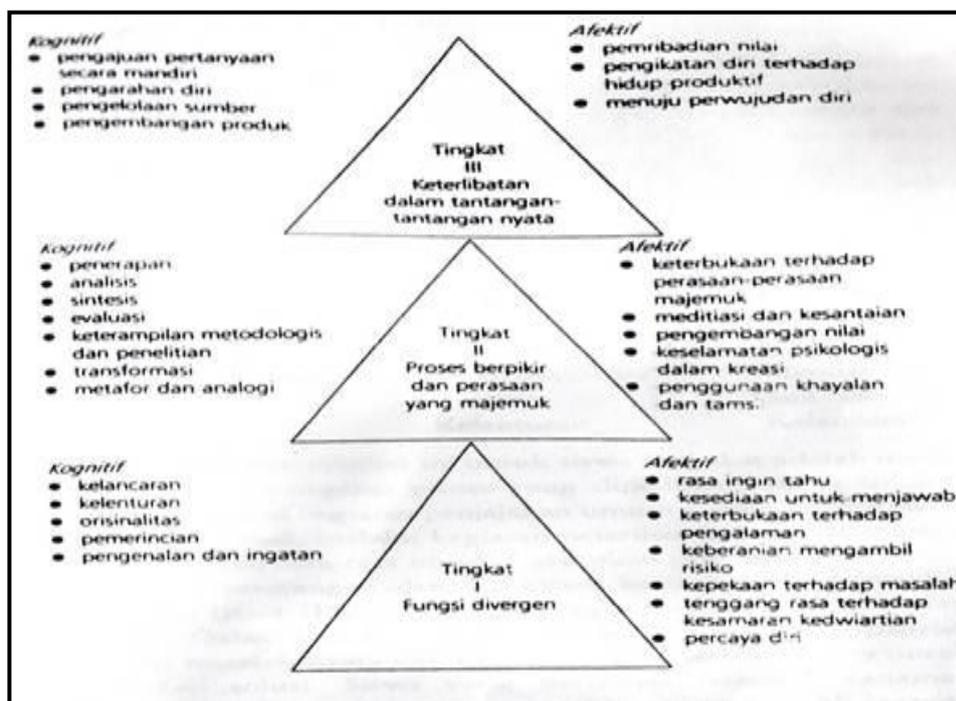


Gambar1. Tabel prosentase nilai ulangan harian 1

Berdasarkan gambar1 di atas terlihat bahwa nilai ulangan harian sejarah 1 kelas XI IPS 2 yang berada di atas KKM sangat sedikit yakni hanya 13,9 %, sedangkan 8,3 % mencapai KKM, dan 77,7 % di bawah KKM. Berdasarkan data nilai di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar sejarah kelas XI IPS, khususnya kelas XI IPS 2 masih sangat rendah. Untuk itu diperlukan adanya metode pembelajaran yang tepat guna meningkatkan hasil belajar sejarah kelas XI IPS 2.

Kreativitas juga sangat penting dalam pendidikan. Tujuan pendidikan dalam bidang keterampilan yakni untuk meningkatkan sifat kemandirian dan kreativitas. Menurut Budiarti (2015: 66), “dalam dunia pendidikan, kreativitas merupakan hal yang sangat penting dalam memahami suatu pelajaran atau memaknai dari semua kegiatan yang akan dilakukan”.

Proses kreativitas memiliki tahapan tersendiri, seperti halnya kreativitas model treffinger yang membagi kreativitas menjadi 3 tahapan, yaitu tahapan pertama berupa *basic tools*, tahap kedua adalah *practice with process*, dan tahapan ketiga adalah *working with real problem*. Adapun pembagian tiap-tiap tahapan dapat dilihat pada gambar 2 dibawah ini :

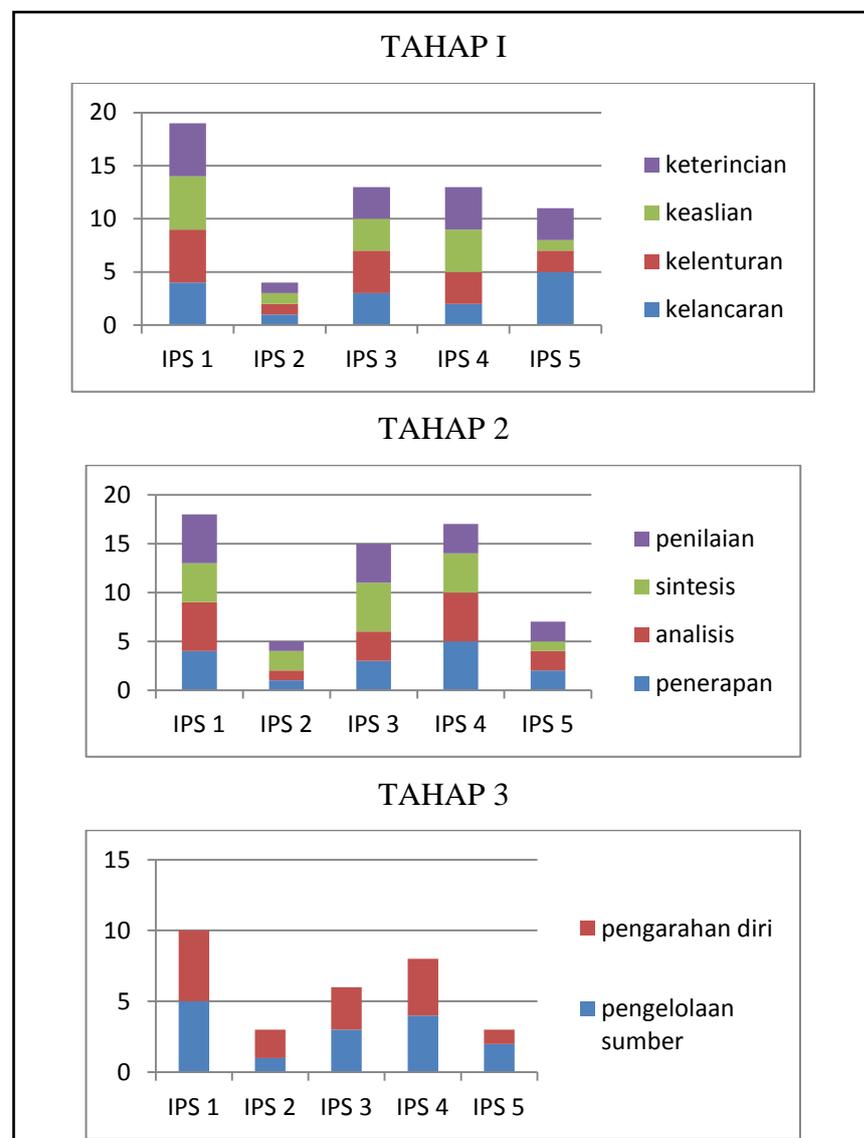


Gambar 2. Tahapan kreativitas berdasarkan Model Trefferinger (Munandar, 2000: 173)

Berdasarkan gambar 3 tersebut, kreativitas model trefferinger dapat dicapai melalui 3 tahapan, baik dalam bidang afektif maupun bidang kognitif. Dalam bidang kognitif, guru telah mencoba menerapkan metode untuk meningkatkan kreativitas peserta didik yaitu dengan menggunakan mind mapping, namun metode tersebut hanya dilakukan sekali karena keterbatasan pengetahuan guru

mengenuhi metode tersebut. Guru telah berusaha untuk meningkatkan keterampilan siswa melalui metode tersebut.

Tingkat kreativitas siswa kelas XI IPS SMA N 1 Kartasura dapat diketahui berdasarkan hasil observasi yang mengacu pada model treffinger, yaitu terbagi menjadi tiga tahapan. Tahap I yang mengacu pada keterincian, keaslian, kelenturan, dan kelancaran. Tahap II mengacu pada penilaian, sintesis, analisis, dan penerapan, serta Tahap III mengacu pada pengarahan diri dan pengelolaan sumber belajar. Adapun hasilnya terlihat pada diagram sebagai berikut.



Gambar3. Diagram tingkat kreativitas kelas XI IPS SMA N 1 Kartasura berdasarkan tahapan model treffinger

Hasil belajar dan kreativitas siswa kelas XI IPS SMA N 1 Kartasura, diketahui bahwa kelas XI IPS 2 menduduki peringkat terendah jika dibandingkan dengan kelas XI IPS lainnya. Dengan adanya permasalahan tersebut maka penggunaan metode pembelajaran yang bervariasi sangatlah diperlukan. Metode pembelajaran yang menyenangkan dapat menghilangkan kejenuhan siswa dalam belajar sejarah perlu dikembangkan. Penggunaan metode yang sesuai serta diimbangi dengan media yang tepat dan dapat diintegrasikan dalam pelajaran sejarah guna tercipta pelajaran sejarah yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar serta kreativitas siswa.

Berdasarkan pemaparan di atas melahirkan suatu gagasan dalam mengatasi permasalahan pembelajaran sejarah kelas XI IPS 2 yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)*. Model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* akan mengajak siswa mengerjakan suatu proyek yang telah ditentukan oleh guru. Menurut Warsono dan Hariyanto (2013: 153), “secara sederhana pembelajaran berbasis proyek didefinisikan sebagai suatu pengajaran yang mencoba mengaitkan antara teknologi dengan masalah kehidupan sehari-hari yang akrab dengan siswa, atau dengan suatu proyek sekolah”.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti melakukan penelitian tentang penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* disertai menggunakan media audio-visual dengan tujuan untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar sejarah pada siswa kelas XI IPS 2 SMA N 1 Kartasura Tahun Pelajaran 2017/2018.

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **Model Pembelajaran**

Istilah pembelajaran sama dengan proses belajar mengajar. Dalam konteks pembelajaran terdapat dua komponen penting, yaitu guru dan peserta didik yang saling berinteraksi. Dengan demikian, pembelajaran sebagai penciptaan atau pengaturan suatu kondisi lingkungan yang sebaik-baiknya yang memungkinkan terjadinya proses belajar pada peserta didik. Di dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 diterangkan bahwa pembelajaran adalah

proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Penerapan model pembelajaran yang tepat sangat menentukan ketercapaian tujuan pembelajaran untuk peserta didik. Selain itu dapat digunakan untuk mensukseskan skenario belajar yang dilakukan guru di dalam kelas. Guru dapat merancang kegiatan pembelajaran dari awal hingga akhir pertemuan dengan menggunakan model pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Sudrajat (2008: 3) yang menyatakan bahwa model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bingkai dari penerapan suatu pendekatan, strategi, metode, dan teknik pembelajaran.

Model pembelajaran juga digunakan untuk mencapai tujuan dari pembelajaran. Tujuan pembelajaran dapat berupa tujuan dari materi pembelajaran yang sedang diterangkan maupun tujuan dari mempelajari suatu mata pelajaran tertentu, sesuai dengan pendapat Santayasa (2007: 7) bahwa “model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar”.

### **Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL)**

Model Pembelajaran *Project Based Learning* atau biasa disebut dengan Model Pembelajaran Berbasis Proyek menurut pendapat Thomas (Prabowo, 2012: 3) adalah sebagai berikut :

Model pembelajaran berbasis proyek merupakan suatu model pembelajaran yang menyangkut pemusatan pertanyaan dan masalah yang bermakna, pemecahan masalah, pengambilan keputusan, proses pencarian berbagai sumber, pemberian kesempatan kepada anggota untuk bekerja secara kolaborasi, dan menutup dengan presentasi produk nyata. Project Based Learning merupakan pembelajaran inovatif yang berpusat pada siswa (student centered) dan menempatkan guru sebagai motivator dan fasilitator, dimana siswa diberi peluang bekerja secara otonom mengkonstruksi belajarnya.

Model pembelajaran berbasis proyek menuntut siswa untuk membuat suatu produk dari permasalahan yang telah dirumuskan sebelumnya. Pembelajaran dengan metode ini juga sangat efektif digunakan karena berpusat pada siswa dan

siswa dituntut untuk mandiri di dalam mengerjakan proyek yang diberikan. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Baidovi, Sumarmi dan Amirudin (2015: 3) yang menyatakan bahwa model pembelajaran Project Based Learning dapat mendorong siswa untuk kreatif dan mandiri menghasilkan produk sebagai hasil pembelajaran.

*Project Based Learning* (PjBL) sangatlah berfokus pada produk hasil pemikiran peserta didik sehingga ada tahapan-tahapan khusus yang harus dilaksanakan dalam model PjBL. Menurut Mahanal (2009: 2), “Pembelajaran PjBL secara umum memiliki pedoman langkah: *Planning* (perencanaan), *Creating* (mencipta atau implementasi), dan *Processing* (pengolahan)”. Pendapat tersebut hanyalah langkah secara umum, adapun dalam praktek dan pelaksanaan proyek dapat dikombinasikan sesuai kebutuhan pembelajaran guna mempermudah pelaksanaan dan pencapaian hasil pembelajaran

### **Media Audio-Visual**

Media adalah suatu alat perantara atau alat penyampai. Hal ini sesuai dengan pendapat Munadi (2013: 6) yang menyatakan bahwa media berasal dari bahasa Latin, yakni *medius* yang secara harfiahnya berarti tengah, pengantar, atau perantara, yakni yang menghubungkan atau mengantarkan sesuatu hal dari satu sisi ke sisi yang lainnya.

Alat yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran harus dapat menyalurkan pesan pembelajaran dari guru kepada siswa, sehingga tidak semua benda dapat digunakan sebagai media untuk proses belajar mengajar. Menurut Anitah (Wulandari, 2015: 33), media dibagi tiga yaitu media visual, media audio, dan media audio-visual.

Setyosari dan Sihkabuden (Waryanto, 2007: 3) menyatakan bahwa media audio (media dengar) adalah media yang isi pesannya hanya diterima melalui indera pendengaran. Dengan kata lain, media jenis ini hanya melibatkan inderadengar dan memanipulasi unsur bunyi atau suara semata.

Media audio juga dapat disajikan dengan berbagai hal. Menurut Munadi (2013: 67) penyajian media audio dapat dilakukan dengan berbagai hal diantaranya yaitu :1) Talkshow dan diskusi; 2) Drama dan sandiwara; 3) Bercerita (menuturkan kisah); 4) model-audio yang didengar siswa; 5) Musik dan lagu.

Pemanfaatan musik sebagai media pembelajaran, menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan. Hal ini sesuai dengan pendapat Jamalus (Evaria 2016: 8) yang menyatakan bahwa musik adalah suatu hasil karya seni berupa bunyi dalam bentuk lagu atau komposisi yang mengungkapkan pikiran dan perasaan penciptanya melalui unsur-unsur pokok musik yaitu irama, melodi, harmoni, dan bentuk atau struktur lagu serta ekspresi sebagai suatu kesatuan.

Media visual merupakan media yang menggunakan indera penglihatan. Hal ini sesuai dengan pendapat Sukiman (2012: 85) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis visual adalah media pembelajaran yang menyalurkan pesan lewat indera pandang/penglihatan.

Sanjaya (2014: 118) menyatakan bahwa media visual adalah media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Beberapa hal yang termasuk dalam media ini adalah film slide, foto, transparansi, lukisan, gambar, dan berbagai bahan yang di cetak seperti media grafis.

Salah satu jenis media visual adalah *slide*. *Slide* presentasi dapat dibuat dengan menggunakan media *power point*. Media *power point* mempunyai beberapa kelebihan. Djamarah dan Suwarna (Tirtiana, 2013: 16) mengungkapkan:

indikator media pembelajaran *power point* sebagai berikut: (1) ketepatan media pembelajaran *power point* dengan tujuan pembelajaran; (2) kesesuaian media pembelajaran *power point* dengan taraf berfikir siswa; (3) ketersediaan waktu untuk menggunakan media pembelajaran; (4) bersifat interaktif dan *content rich*.

Media audio visual merupakan media yang terdiri dari media audio dan media visual yaitu berupa gambar dan suara. Hal ini sesuai dengan pendapat Sanaky (2013: 119) yang menyatakan bahwa media audio-visual adalah seperangkat alat yang dapat memproyeksikan gambar bergerak dan suara.

Penggunaan media audio-visual dimaksudkan dapat menjangkau indera penglihatan dan pendengaran peserta didik. Media audio-visual menurut Munadi (2013: 113) dibagi menjadi dua jenis yaitu :

Jenis pertama, dilengkapi fungsi peralatan suara dan gambar dalam satu unit, dinamakan media audio-visual murni, seperti film gerak (movie) bersuara, televisi dan video. Jenis kedua adalah media audio visual tidak

murni yakni apa yang kita kenal dengan slide, opaque, OHP dan peralatan visual lainnya bila di beri unsur suara dari rekaman kaset yang dimanfaatkan secara bersamaan dalam satu waktu atau satu proses pembelajaran.

### **Hasil Belajar**

Belajar merupakan sesuatu yang didapat dari hasil pengalaman kemudian mengalami perubahan dari pengalaman yang didapat. Perubahan tersebut merupakan perubahan menuju hal yang baik. Prabowo (2012: 9) menyatakan bahwa belajar didefinisikan sebagai suatu perubahan perilaku sebagai hasil pengalaman. Perubahan tersebut antara lain ialah cara merespon suatu sinyal, cara menguasai suatu keterampilan dan mengembangkan sikap terhadap suatu objek.

Hasil belajar adalah tingkat ketercapaian dari kegiatan belajar yang telah dilakukan siswa. Hasil tersebut dari penguasaan pengetahuan yang telah diterima siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Haryoko (2009: 4) yang menyatakan bahwa hasil belajar adalah hasil yang dicapai oleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar dimana hasil tersebut merupakan gambaran penguasaan pengetahuan dan keterampilan dari peserta didik yang berwujud angka dari tes standar yang digunakan sebagai pengukur keberhasilan.

### **Kreativitas**

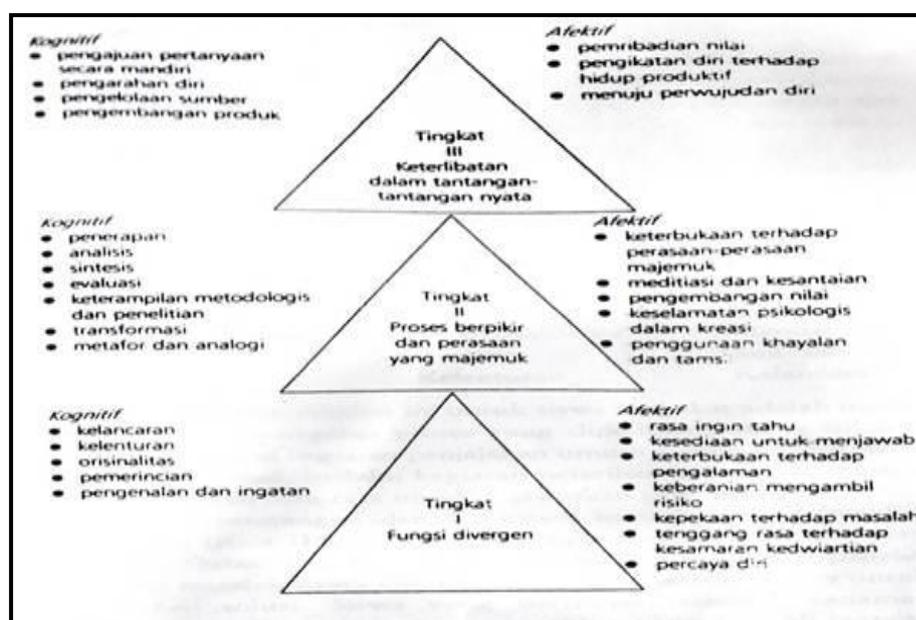
Kreativitas bukanlah bakat bawaan seseorang sejak lahir, namun dapat dimiliki oleh seseorang melalui proses tertentu. Hal ini sesuai dengan pendapat Siagian & Fitriyanti (2017: 36) yang menyatakan bahwa kreativitas merupakan suatu hal yang dapat dipelajari dan dilakukan siapa saja melalui proses tertentu, sehingga kreativitas dapat dimiliki oleh setiap siswa melalui kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru di dalam kelas.

Penilaian kreativitas dapat dinilai dalam dua hal yaitu kreativitas dalam hal berfikir, maupun kreativitas dalam hal sifat atau bakat seseorang. Hal ini sesuai dengan Al-khalili (Siagian & Nurfitriyanti, 2012: 38) yang menyatakan bahwa kreativitas sebagai suatu proses rasionalisasi maksudnya adalah bahwa kreativitas itu merupakan hasil dari pemikiran yang kreatif. Sedangkan bakat kreatif berarti proses rasionalisasi atau ia merupakan produk akal.

Peserta didik yang memiliki sikap kreatif akan mempunyai beberapa ciri-ciri tertentu. Ciri-ciri peserta didik kreatif menurut Harris (Nisa, 2011: 38) yaitu :

mempunyai rasa ingin tahu, selalu mencari masalah, menyukai tantangan, optimis, menunda keputusan, senang bermain dengan imajinasi, melihat masalah sebagai kesempatan, melihat masalah sebagai sesuatu yang menarik, masalah dapat diterima secara emosional, gigih dan bekerja keras.

Terdapat tahapan dalam proses pencapaian kreativitas, salah satu diantaranya adalah model Treffinger yang membagi menjadi tiga tahapan.



Gambar 4. Tahapan kreativitas berdasarkan Model Treffinger (Munandar, 2000: 173)

## Sejarah

Menurut Supardan (2011: 287), “istilah sejarah dikaitkan dengan arti kata syajaratun (dibaca syajarah) yang memiliki arti pohon kayu. Pengertian pohon kayu disini adalah adanya suatu kejadian, perkembangan atau pertumbuhan tentang suatu hal (peristiwa) dalam suatu kesinambungan”.

Pengertian sejarah mulai mengalami perkembangan karena tidak semua peristiwa masa lampau dapat dikatakan sebagai sejarah, namun perlu dilakukan suatu tahapan yang dinamakan rekonstruksi sejarah. Hal ini sesuai dengan pendapat Kuntowijoyo (Wulandari 2015: 40) yang menyatakan bahwa sejarah

merupakan rekonstruksi masa lampau dan yang direkonstruksi sejarah adalah apa saja yang dipikirkan, dikatakan, dikerjakan, dirasakan, dan dialami oleh manusia.

## METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Arikunto (2010: 16) menjelaskan, prosedur dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini mencakup langkah-langkah : 1) perencanaan, 2) pelaksanaan, 3) pengamatan, 4) refleksi.

Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI IPS 2 SMA N 1 Kartasura tahun ajaran 2017/2018 yang berjumlah 36 siswa. Selain siswa, subjek penelitian adalah guru mata pelajaran sejarah kelas XI IPS 2 yaitu Ibu Nuryanti, S.Pd. Pemilihan subyek didasarkan pada data awal observasi dan berdasarkan pada permasalahan yang sesuai dengan kegiatan penelitian yang akan dilaksanakan. Pemilihan kelas dengan tingkat kreativitas yang rendah dan hasil belajar yang rendah terdapat pada kelas XI IPS 2. Hal ini berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan dalam kegiatan observasi pra penelitian.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar sejarah siswa kelas XI IPS 2 adalah data primer dan data sekunder. Untuk memperoleh data tersebut, peneliti menggunakan metode observasi, angket, tes, wawancara, dan metode dokumentasi. Untuk mendapatkan validitas data, data dikumpulkan dan diuji keabsahannya melalui triangulasi.

Indikator keberhasilan untuk kreativitas siswa dikatakan berhasil apabila persentase indikator ketercapaian sesuai dengan klasifikasi pada Tabel 1.

Tabel 1 Indikator Ketercapaian Keaktifan Siswa

Aspek yang Diukur	Persentase siswa yang ditargetkan	Cara mengukur
Aspek Kreativitas Siswa yang dibagi menjadi tiga tahap : 1. <i>Basic tool</i> 2. <i>Practice with process</i> 3. <i>Working with real problem</i>	70%	Diukur dari rata-rata kreativitas memperoleh persentase 70% dari seluruh siswa kelas XI IPS 2 SMA N 1 Kartasura

Indikator keberhasilan untuk hasil belajar siswa dikatakan berhasil apabila persentase indikator ketercapaian sesuai dengan klasifikasi pada Tabel 2.

Tabel 2 Indikator Ketercapaian Hasil Belajar

Aspek yang diukur	Presentase siswa yang dihasilkan	Cara mengukur
Hasil belajar siswa meningkat	65%	Berdasarkan hasil tes tulis dapat dikatakan berhasil apabila terdapat lebih dari atau sama dengan 65% siswa mencapai skor lebih dari atau sama dengan 70.

## HASIL TINDAKAN DAN PEMBAHASAN

Penerapan model pembelajaran Project Based Learning dengan menggunakan media audiovisual, merupakan Penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar sejarah siswa XI IPS 2 SMA N 1 Kartasura tahun ajaran 2017/2018. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan masing-masing siklus terdiri dari tiga pertemuan. Setiap siklus terdiri dari 4 tahapan, yaitu : (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) observasi, dan (4) refleksi.

Kegiatan observasi awal terkait pembelajaran sejarah dilakukan di kelas XI IPS SMA N 1 Kartasura dengan wawancara terhadap ibu Nuryanti sebelum pelaksanaan tindakan berlangsung. Berdasarkan hasil observasi awal didapatkan kelas dengan hasil belajar serta tingkat kreativitas paling rendah yaitu kelas XI IPS 2.

Peneliti melakukan kegiatan prasiklus di kelas XI IPS 2 pada saat proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan data prasiklus, diperoleh hasil rata-rata kreativitas siswa masih rendah yaitu 54,14% dan hasil belajar siswa juga masih rendah yaitu hanya 12 dari 36 siswa atau 33,33% yang dinyatakan tuntas. Sehingga perlu dilakukan tindakan untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar mata pelajaran sejarah siswa kelas XI IPS 2 dengan menerapkan model pembelajaran *project based learning* dengan menggunakan media audio visual.

Berdasarkan hasil observasi pada prasiklus, siklus I, dan siklus II dapat diketahui bahwa melalui penerapan model pembelajaran *project based learning*

dengan menggunakan media audio visual terjadi peningkatan kreativitas dan hasil belajar siswa kelas XI IPS 2 SMA N 1 Kartasura.

Kreativitas siswa kelas XI IPS 2 SMA N 1 Kartasura diukur berdasarkan model Treffinger, yaitu dengan menggunakan lembar observasi untuk mengukur kreativitas pada aspek kognitif, serta menggunakan angket yang dibagikan kepada siswa untuk mengukur kreativitas siswa pada bidang afektif yang dibagi menjadi Tahap I, Tahap II, dan Tahap III. Berdasarkan lembar observasi dan angket kreativitas siswa kelas XI IPS 2 SMA N 1 Kartasura diperoleh perbandingan hasil tiap siklus adalah sebagai berikut :

Tabel 3 Perbandingan Ketercapaian Indikator kreativitas Siswa antarsiklus

No	Indikator	Nilai		
		Prasiklus	Siklus I	Siklus II
1	Tahap I	56,25 %	61,51 %	70,05 %
2	Tahap II	55,94 %	64,90 %	68,88 %
3	Tahap III	50,22 %	58,15 %	71,41 %
	Rata-Rata	54,14 %	61,52 %	70,11 %

Pada kegiatan prasiklus diperoleh rata-rata kreativitas siswa sebesar 54,14%. Pada siklus I mengalami peningkatan sebesar 7,32% menjadi 61,52%. Peningkatan tersebut sudah cukup baik namun belum mencapai indikator kreativitas yang telah ditentukan sebelumnya yaitu 70%. Untuk itu perlu dilakukan tindakan selanjutnya guna meningkatkan kreativitas siswa dengan siklus II. Setelah dilakukan tindakan pada siklus II, kreativitas siswa meningkat lagi sebesar 8,59% menjadi 70,11%. Berdasarkan hasil kreativitas pada siklus II, maka kreativitas siswa telah mencapai indikator kreativitas yang telah ditentukan sehingga penelitian dapat dihentikan.

Berdasarkan tes evaluasi hasil belajar tiap siklus, dapat diperoleh hasil belajar siswa kelas XI IPS 2 SMA N 1 Kartasura. Pada prasiklus terdapat 12 siswa mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan dinyatakan tuntas, sedangkan 24 siswa lainnya belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan dinyatakan tidak tuntas. Persentase ketuntasan pada prasiklus sebesar 33,33% dengan rata-rata perolehan nilai sebesar 57,36. Perolehan persentase

ketuntasan pada prasiklus tergolong kurang, untuk itu peneliti berupaya untuk meningkatkan perolehan hasil belajar siswa kelas XI IPS 2 SMA N 1 Kartasura dengan target ketercapaian yaitu sebesar 65% siswa dinyatakan tuntas. Pada siklus I terjadi peningkatan siswa yang dinyatakan tuntas yaitu sebanyak 18 siswa atau 50,00% dengan rata-rata perolehan nilai sebesar 64,86. Dengan hasil dari siklus I, dapat dikatakan hasil belajar siswa meningkat, namun belum mencapai target yang telah ditetapkan yaitu 65% sehingga perlu dilanjutkan ke siklus II. Pada siklus II siswa yang dinyatakan tuntas semakin meningkat yaitu 25 siswa atau 69,55% dengan rata-rata perolehan nilai sebesar 71,81. Pada siklus II, perolehan ketuntasan hasil belajar siswa sudah mencapai target yang telah ditetapkan yaitu 65%.

Hasil belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran project based learning di kelas XI IPS 2 SMA N 1 Kartasura pada mata pelajaran sejarah mengalami peningkatan dari prasiklus, siklus I, hingga siklus II. Pencapaian target keberhasilan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di kelas XI IPS 2 SMA N 1 Kartasura dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4 Presentase Pencapaian Keberhasilan Target Penelitian

No	Indikator	Persentase		Kesimpulan
		Target	Pencapaian	
1	Kreativitas Siswa	70%	70,11%	Tercapai
2	Hasil Belajar	65%	69,55%	Tercapai

Berdasarkan hasil pembahasan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *project based learning* dengan media audiovisual dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar sejarah siswa kelas XI IPS 2 SMA N 1 Kartasura.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan dengan penerapan model pembelajaran *Project Based Learning*(PjBL) dengan menggunakan media audio-visual untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar sejarah siswa, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Penerapan model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* dengan menggunakan media audio-visual dapat meningkatkan hasil belajar sejarahsiswa di kelas XI IPS 2 SMA N 1 Kartasura tahun pelajaran 2017/2018. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari prasiklus, siklus I, hingga siklus II. Persentase ketuntasan pada prasiklus sebesar 33,33% dengan rata-rata perolehan nilai sebesar 57,36, terdapat 12 siswa mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan dinyatakan tuntas, sedangkan 24 siswa lainnya belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan dinyatakan tidak tuntas. Pada siklus I terjadi peningkatan siswa yang dinyatakan tuntas yaitu sebanyak 18 siswa atau 50,00% dengan rata-rata perolehan nilai sebesar 64,86. Pada siklus II siswa yang dinyatakan tuntas semakin meningkat yaitu 25 siswa atau 69,55% dengan rata-rata perolehan nilai sebesar 71,81. Perolehan ketuntasan hasil belajar siswa tersebut sudah mencapai target yang telah ditetapkan yaitu 65% siswa lulus KKM.
2. Penerapan model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* dengan menggunakan media audio-visual dapat meningkatkan kreativitas siswa di kelas XI IPS 2 SMA N 1 Kartasura tahun pelajaran 2017/2018. Hal ini dapat terlihat pada peningkatan indikator kreativitas yang terbagi menjadi 3 tahapan yaitu tahap I, tahap II, dan tahap III. Tahap I meliputi rasa ingin tahu, kesediaan untuk menjawab, keterbukaan terhadap pengalaman, keberanian mengambil resiko, kepekaan terhadap masalah, tenggang rasa, dan percaya diri. Untuk tahap II meliputi keterbukaan, kesantiaian, pengembangan nilai, kreasi dan imajinasi untuk menyelesaikan masalah. Sedangkan untuk tahap III meliputi pemribadian nilai, pengikatan diri terhadap hidup produktif, dan perwujudan diri. Kreativitas diukur melalui lembar observasi dan angket kreativitas. Pada siklus I rata-rata kreativitas siswa adalah 61,52 % sementara pada siklus II rata-rata kreativitas siswa sebesar 70,11 %. Sehingga didapatkan persentase rata-rata hasil kreativitas siswa XI IPS 2 SMA N 1 Kartasura mengalami kenaikan sebanyak 8,86 %. Prosentase rata-rata kreativitas siswa pada siklus II telah memenuhi target yang ditentukan yaitu 70 %.

## **SARAN**

Berdasarkan Penelitian Tindakan Kelas yang telah dilakukan, maka dapat disampaikan beberapa saran sebagai bahan pertimbangan antara lain :

### **1. Bagi Guru**

- a. Guru hendaknya dapat memilih dan menggunakan metode pembelajaran yang tepat dan bervariasi dalam kegiatan pembelajaran, serta disesuaikan dengan kondisi kelas dan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Guru diusahakan tidak menggunakan model pembelajaran yang monoton, karena dapat membuat peserta didik jenuh dan bosan. Pembelajaran yang menyenangkan tentunya akan sangat diminati oleh peserta didik sehingga peserta didik semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
- b. Bagi guru yang belum menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dengan menggunakan media audio-visual, dapat menggunakan model pembelajaran tersebut. Hal ini dikarenakan model tersebut sangat menyenangkan serta dapat meningkatkan hasil belajar dan kreativitas siswa.
- c. Guru hendaknya selalu memberikan semangat, motivasi, dan dorongan kepada siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung agar siswa dapat aktif dan bersemangat di dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sejarah.
- d. Guru hendaknya mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan baik. Hal ini bertujuan agar kegiatan pembelajaran menjadi berkualitas, bervariasi dan semua tujuan pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik.

### **2. Bagi Siswa**

- a. Siswa hendaknya meningkatkan partisipasinya ketika kegiatan pembelajaran berlangsung. Diusahakan ketika guru sedang menerangkan, siswa tidak berbicara sendiri, tidak bermain Handphone, serta tidak tidur-tiduran di kelas.
- b. Dengan diterapkannya model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) menggunakan media audio-visual, siswa hendaknya mencari dan mempelajari materi pembelajaran dari referensi lain maupun berdiskusi

dengan teman serta mengembangkan referensi tersebut, karena guru bukanlah satu-satunya sumber belajar. Siswa sebaiknya tidak hanya bergantung pada materi atau referensi yang diberikan oleh guru saja.

- c. Siswa hendaknya lebih mematuhi tata tertib sekolah, yaitu untuk datang ke kelas dengan tepat waktu. Hal ini dikarenakan masih ada siswa yang datang terlambat masuk kelas, sehingga kegiatan pembelajaran tidak dapat diikuti secara maksimal.

### **3. Bagi Sekolah**

- a. Wakil kepala sekolah bidang akademik hendaknya memberikan pelatihan dan pendampingan terhadap guru. Hal ini dikarenakan masih banyak guru yang belum menguasai mengenai model pembelajaran maupun media pembelajaran. Masih banyak guru yang belum menggunakan model pembelajaran yang bervariasi dalam menyampaikan materi pembelajaran di kelas.
- b. Wakil kepala sekolah bidang sarana dan prasarana hendaknya memberikan fasilitas berupa LCD proyektor terhadap kelas IPS, karena hanya ada satu Proyektor untuk semua kelas IPS. Dengan ditambahkan LCD Proyektor diharapkan dapat membuat kegiatan pembelajaran lebih menarik, sehingga materi dapat tersampaikan kepada siswa dengan baik.
- c. Perpustakaan sekolah hendaknya menyediakan buku pendamping lainnya yang relevan sebagai bahan rujukan terhadap materi siswa, khususnya materi sejarah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Baidovi, Sumarmi & Amirudin. (2015). *Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Kemampuan Menulis Karya Ilmiah Geografi Siswa SMA*. Jurnal Pendidikan Geografi, Th. 2015, No.1
- Budiarti, Y. (2015). *Pengembangan Kemampuan Kreativitas Dalam Pembelajaran IPS*. Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro ISSN: 2442-9449 Vol.3.No.1 (2015) 61-72
- Evaria Ratnasari, Beata. (2016). *Musik Sebagai Ekspresi Emosional Remaja Ketika Menghadapi Masalah Pada Kehidupan Remaja*. JURNAL SENI MUSIK 5 (1) ISSN 2301-6744
- Haryoko, S. (2009). *Efektifitas pemanfaatan media audio visual sebagai alternatif optimalisasi model pembelajaran*. Jurnal Edukasi@Elektro vol.5 no.1
- Mahanal, S., dkk. (2010). *Pengaruh Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) pada Materi Ekosistem terhadap Sikap dan Hasil Belajar Siswa SMAN 2 Malang*. Jurnal Bioedukasi vol.1 no.1
- Munadhi, Y. (2013). *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Referensi.
- Nisa, T.F. (2010). *Pembelajaran Matematika Dengan Setting Model Treffinger Untuk Mengembangkan Kreativitas Siswa*. Jurnal PEDAGOGIA Vol. 1, No. 1, Desember 2011: 35-50 diunduh pada 16 april 2017.
- Prabowo, Ardhi. (2012). *Pembelajaran Berbasis Proyek Untuk Meningkatkan Pemahaman Mahasiswa atas Permasalahan Statistika pada Perkuliahan Studi Kasus dan Seminar* dalam JURNAL KREANO, ISSN : 2086-2334 Volume 3 Nomor 2.diunduh pada 16 April 2017
- Sanaky, H, A. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta:Kaukaba.
- Sanjaya, Wina. (2012). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Santayasa, I.W. (2007). *Model-model Pembelajaran Inovatif* Makalah disajikan pada Disajikan dalam pelatihan tentang Penelitian Tindakan Kelas bagi Guru-Guru SMP dan SMA, Nusa Penida.diunduh pada 16 April 2017
- Sariono. (2013). *Kurikulum 2013 Kurikulum Generasi Emas*. Dalam Jurnal Pendidikan Kota Surabaya. Vol 3
- Siagian, R.E.F & Nurfitriyanti, M. *Metode Pembelajaran Inquiry dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Matematika Ditinjau dari Kreativitas*

- Belajar*. Jurnal Formatif 2(1): 35-44 ISSN: 2088-351X diunduh pada 16 april 2017
- Sudrajat, A. (2008). *Pengertian Pendekatan, Strategi, Metode, Teknik, dan Model Pembelajaran*. Diperoleh, dari [http://103.23.244.11/ Direktori/ FIP/ JUR.\\_PEND.\\_LUAR\\_SEKOLAH/ 197012101998022-IIP\\_SARIPAH/ Pengertian\\_Pendekatanx.pdf](http://103.23.244.11/Direktori/FIP/JUR._PEND._LUAR_SEKOLAH/197012101998022-IIP_SARIPAH/Pengertian_Pendekatanx.pdf) diunduh pada 11 April 2017
- Sukiman (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta : PT Pustaka Insan Madani.
- Supardan, D. (2011). *Pengantar Ilmu Sosial : Sebuah Kajian Pendekatan Struktural*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suryosubroto. (2002). *Proses Belajar Mengajar Di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.