

**PENERAPAN *PROJECT BASED LEARNING* DENGAN *PERFORMANCE ASSESSMENT*  
UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR SEJARAH  
PESERTA DIDIK KELAS XI IPS 1 SMA NEGERI RAMBIPUJI SEMESTER GENAP  
TAHUN AJARAN 2014/2015**

Emilliyah Nurjanah, Suranto, Nurul Umamah  
Program Studi Pendidikan Sejarah Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember (UNEJ)  
Jln. Kalimantan 37, Jember 68121  
E-mail: umamahnurul@gmail.co.id

**ABSTRAK**

Pembelajaran sejarah memiliki tujuan agar peserta didik memiliki beberapa kemampuan, kemampuan tersebut salah satunya adalah peserta didik mampu mengembangkan kemampuan berpikir historis (*historical thinking*) yang menjadi dasar untuk kemampuan berpikir logis, kreatif, inspiratif, dan inovatif. Berdasarkan salah satu tujuan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran sejarah diharapkan dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa mata pelajaran sejarah sampai sekarang masih kurang mengembangkan ide-ide kreatif peserta didik. Permasalahan ini terjadi karena metode yang digunakan dalam pembelajaran masih menggunakan ceramah, sehingga kurang mengasah kreativitas peserta didik. Untuk mengatasi permasalahan tersebut dapat dilakukan dengan penerapan metode pembelajaran yang mengasah kreativitas peserta didik yakni dengan metode *Project Based Learning*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis peningkatan kreativitas dan hasil belajar sejarah peserta didik kelas XI IPS 1 SMA Negeri Rambipuji dengan menerapkan *Project Based Learning* dengan *Performance Assessment*. Pelaksanaan penelitian dilakukan dari bulan Maret sampai bulan Mei 2015. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas XI IPS 1 SMA Negeri Rambipuji yang berjumlah 30 peserta didik. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi, wawancara, tes, dan studi dokumen. Indikator yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah kreativitas dan hasil belajar mata pelajaran sejarah peserta didik. Kreativitas peserta didik secara klasikal pada siklus 1 memperoleh presentase sebesar 61,11% dengan kategori cukup kreatif, dan mengalami peningkatan pada siklus 2 sebesar 14,54% menjadi 70% dengan kategori kreatif pada siklus 3 juga mengalami peningkatan sebesar 11,1% sehingga menjadi 77,77% dengan kategori kreatif. Hasil belajar aspek psikomotor pada siklus 1 yaitu sebesar 57,77% dan mengalami peningkatan pada siklus 2 sebesar 20,06% sehingga menjadi 69,38% pada siklus 3 juga mengalami peningkatan sebesar 12,58% sehingga menjadi 78,09%. Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Project Based Learning* dengan *Performance Assessment* dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar sejarah peserta didik kelas XI IPS 1 SMA Negeri Rambipuji

**Kata kunci:** *Metode Project Based Learning, Performance Assessment, Kreativitas Peserta Didik, Hasil Belajar*

**ABSTRACT**

Learning history has a purpose that the students have some ability, the ability of one of them is that learners are able to develop the ability to think historically (*historical thinking*) that became the basis for logical thinking ability, creative, inspirational, and innovative. Based on one of these purpose shows that learning history is expected to develop creative thinking abilities of learners. This problem occurs because of the learning method that used are still using lectures, making it less hone the creativity of learners. As a result, the ability of learners to think creatively less honed. To overcome these problems can be done with the application of learning methods that hone the creativity of learners that is *Project Based Learning* method. The purpose of this research is to analyze the increase in creativity and history learning outcomes of students of class XI IPS SMAN 1 Rambipuji by implementation of *Project Based Learning* with *Performance Assessment*. The research was conducted from March to Mei 2015. The subjects were students of class XI IPS SMAN 1 Rambipuji totaling 30 learners. Data collection research using observation, interview, test, and document research. The indicators will be examined in this reasearch is the creativity and the learning outcomes of learners historical subjects. Creativity of learners in classical at cycle 1 to obtain a percentage of 61.11% with a category quite creative, and an increase in cycle 2 by 14.54% to 70% with the creative category in cycle 3 was also increased by 11.1% to be 77.77% with creative category. Psychomotor aspects of learning results in cycle 1 that is equal to 57.77% and increased in the second cycle of 20.06% to be 69.38% in cycle 3 was also increased by 12.58% to be 78.09%. Based on the explanation above it can be concluded that the application of the method *Project Based Learning* with *Performance Assessment* can improve the creativity and learning outcomes of history of learners class XI IPS SMAN 1 Rambipuji.

## PENDAHULUAN

Pembelajaran sejarah merupakan pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk dapat mengkaji peristiwa masa lalu dalam rangka memvisualisasikan peristiwa-peristiwa sejarah yang berdasarkan fakta-fakta. Pembelajaran sejarah yang baik adalah pembelajaran yang mampu menumbuhkan kemampuan peserta didik dalam merekonstruksi kondisi masa sekarang dengan mengkaitkan atau melihat pengalaman dan pengetahuan di masa lalu yang menjadi basis topik pembelajaran sejarah (Subakti, 2010: 4).

Pembelajaran sejarah memiliki tujuan agar peserta didik memiliki beberapa kemampuan, kemampuan tersebut salah satunya adalah peserta didik mampu mengembangkan kemampuan berpikir historis (*historical thinking*) yang menjadi dasar untuk kemampuan berpikir logis, kreatif, inspiratif, dan inovatif (Kemendikbud, 2013: 89). Peserta didik dalam pembelajaran sejarah diharapkan dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatifnya. Kreativitas dalam pembelajaran sejarah bisa dilihat dari aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran, sikap ataupun keterampilan-keterampilan yang ditunjukkan oleh peserta didik, juga dapat dilihat dari karya atau produk yang dihasilkan dalam pembelajaran, bisa dari tugas/proyek atau yang lainnya.

Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa mata pelajaran sejarah sampai sekarang masih dianggap sebagai pelajaran yang kurang menarik, membosankan, membuat mengantuk, banyak hafalan, dan kurang banyak diminati oleh peserta didik. Pelajaran sejarah di sekolah pembelajaran sejarah bertumpu pada paradigma konvensional, yaitu paradigma 'pendidik menjelaskan – peserta didik mendengarkan'. Pembelajaran sejarah yang demikian menjadikan pelajaran sejarah membosankan (Subakti, 2010: 3). Kurangnya minat dan motivasi peserta didik dalam pembelajaran secara otomatis akan mempengaruhi ketertarikan peserta didik terhadap pelajaran sejarah. Kemampuan peserta didik untuk mengembangkan ide-ide kreatifnya juga menjadi kurang muncul dalam pembelajaran sejarah yang demikian.

Kondisi ini juga terjadi di SMA Negeri Rambipuji pada kelas XI IPS 1 . Hasil observasi juga menunjukkan tingkat kreativitas yang dimiliki peserta didik dalam pembelajaran sejarah. Kreativitas tersebut diamati dari aktivitas dan kegiatan yang dilakukan peserta didik selama proses pembelajaran sejarah berlangsung, baik dari sudut pandang dan cara berpikir peserta didik, kemampuan peserta didik dalam berbicara, bertanya, menjawab pertanyaan, menanggapi, mengemukakan pendapat, dan menyelesaikan suatu masalah, juga dengan melihat hasil pekerjaan yang telah dikerjakan oleh peserta didik selama kegiatan pembelajaran sejarah. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, tingkat kemampuan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran sejarah masih belum terasah. Peserta didik masih terlihat kurang optimal dalam melakukan kegiatan pembelajaran yang menunjukkan kreativitas mereka dalam pembelajaran sejarah.

Pembelajaran sejarah yang dilakukan pendidik kurang optimal , sehingga terlihat pendidik yang lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran dengan ceramah, sedikit tanya jawab, dan memberikan materi kepada peserta didik untuk dicatat, dan pemberian tugas untuk mengerjakan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) kepada peserta didik. Penekanan materi dalam pembelajaran juga masih terlihat belum optimal. Kondisi inilah yang menimbulkan kurang terasahnya kreativitas peserta didik dalam pembelajaran sejarah. Penilaian yang dilakukan pendidik lebih banyak ditekankan pada aspek kognitif, dalam artian pendidik hanya menilai kemampuan yang dimiliki peserta didik dari hasil belajar kognitifnya. Penilaian yang lain seperti afektif dan psikomotor kurang dilakukan oleh pendidik karena pendidik memang menjadikan aspek kognitif sebagai penilaian utama tanpa menerapkan jenis penilaian lain dalam pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa ada kekurangan yang perlu diperbaiki dalam pembelajaran sejarah di kelas XI IPS 1 yakni berkaitan dengan metode pembelajaran yang

digunakan. Metode dapat diterapkan adalah yang lebih bersifat mengembangkan keaktifan dan kreativitas peserta didik dalam belajar baik di sekolah maupun diluar sekolah, baik secara individual maupun kelompok, bisa mengembangkan kemampuan mensistesis dan mengintegrasikan informasi yang ada, mengembangkan kecakapan, dan kebiasaan belajar. Penerapan metode tersebut mengharapkan peserta didik dapat meningkatkan kreativitas dan meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran sejarah. Metode tersebut adalah *Project Based Learning* (Pembelajaran Berbasis Proyek).

*Project Based Learning* merupakan suatu strategi pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk mengerjakan sebuah proyek yang bermanfaat untuk menyelesaikan permasalahan. Permasalahan yang dikaji merupakan permasalahan yang kompleks dan membutuhkan penguasaan dari berbagai konsep atau materi pelajaran dalam usaha penyelesaiannya. Proses pembelajaran ini, peserta didik menggali, mengumpulkan dan mengintegrasikan sendiri informasi/pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktivitas secara nyata. Pembelajaran ini memungkinkan peserta didik untuk mengembangkan kreativitasnya dalam merancang dan membuat proyek yang dapat dimanfaatkan untuk mengatasi permasalahan (Sani, 2014: 172-173).

Kreativitas peserta didik dalam penerapan metode *Project Based Learning* bisa dilihat dari hasil proyek berupa produk yang dihasilkan, sejak bagaimana penemuan ide/gagasan dikemukakan, rencana rancangannya seperti apa, pelaksanaannya bagaimana dan tentunya produk yang dihasilkan dari proyek yang diberikan oleh pendidik. Hasil akhir dari kerja proyek tersebut adalah suatu produk yang antara lain berupa laporan tertulis atau lisan, presentasi atau rekomendasi. Hasil proyek berupa produk selanjutnya dipresentasikan secara kolaboratif kepada kelompok peserta didik yang lain didepan kelas. Penilaian yang digunakan juga harus diperhatikan untuk menilai tugas proyek berupa produk. Terkait dengan penilaian, bahwa dalam pembelajaran sejarah penilaian yang cocok digunakan untuk menilai proyek adalah penilaian kinerja (*Performance Assessment*). Penilaian kinerja dipilih karena menekankan pada kemampuan peserta didik dalam

menggunakan pengetahuan dan keterampilannya untuk melaksanakan tugas berupa unjuk kinerja (selama diskusi dan presentasi), membuat produk (karya tulis ilmiah), dan menyelesaikan masalah-masalah realistik dan otentik (melalui pemberian proyek).

Hasil penelitian mengkaji bahwa *Project Based Learning* (pembelajaran berbasis proyek) dapat menjadikan peserta didik yang kreatif dalam memecahkan permasalahan yang nyata dalam kehidupan mereka dengan merancang, merencanakan, mengorganisir dan menerapkan proses pembelajaran. Dalam pembelajaran yang menerapkan metode *Project Based Learning* peserta didik dilatih untuk bertanggung jawab atas apa yang menjadi tanggungjawabnya, menilai rencana kerja dan bekerja sesuai rencana yang dibuat, berkompetensi secara sehat, dan menerapkan atau mencari penerapan ilmu yang telah dipelajari (Baron, 1998: 271-311). *Project Based Learning* merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang membentuk peserta didik kepada masalah-masalah praktis melalui stimulus dalam belajar.

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut, maka peneliti tertarik melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan memfokuskan pada metode dan juga penilaian dalam pembelajaran. Peneliti akan melakukan Penelitian Tindakan Kelas di SMA Negeri Rambipuji dengan judul "**Penerapan *Project Based Learning* dengan *Performance Assessment* untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Sejarah Peserta Didik Kelas XI IPS 1 SMA Negeri Rambipuji Semester Genap Tahun Ajaran 2014/2015**".

#### **Permasalahan yang di bahas adalah:**

1. Apakah penerapan *Project Based Learning* dengan *Performance Assessment* dapat meningkatkan kreativitas belajar sejarah peserta didik kelas XI IPS 1 SMA Negeri Rambipuji semester genap tahun ajaran 2014/2015?
2. Apakah penerapan *Project Based Learning* dengan *Performance Assessment* dapat meningkatkan hasil belajar sejarah peserta didik



kelas XI IPS 1 SMA Negeri Rambipuji semester genap tahun ajaran 2014/2015?

kualitas pembelajaran sejarah di SMA Negeri Rambipuji.

#### Tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk menganalisis peningkatan kreativitas belajar sejarah peserta didik kelas XI IPS 1 SMA Negeri Rambipuji dengan menerapkan *Project Based Learning* dengan *Performance Assessment*.
2. Untuk menganalisis peningkatan hasil belajar sejarah peserta didik kelas XI IPS 1 SMA Negeri Rambipuji dengan menerapkan *Project Based Learning* dengan *Performance Assessment*.

5. Bagi peneliti lain, dapat dijadikan sumber referensi untuk melakukan penelitian lebih lanjut tentang penerapan *Project Based Learning* dengan *Performance Assessment* untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar peserta didik.

#### Manfaat penelitian ini adalah:

1. Bagi peneliti, sebagai bekal tambahan dan wawasan tentang penerapan metode pembelajaran *Project Based Learning* dengan *Performance Assessment* yang dapat digunakan sebagai alternatif pemecahan masalah dalam pembelajaran untuk memperbaiki proses dan hasil belajar peserta didik.
2. Bagi pendidik, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif pemecahan masalah pembelajaran, yaitu untuk perbaikan proses dan hasil belajar peserta didik, juga dapat digunakan sebagai masukan dalam proses kegiatan belajar mengajar di kelas yang cocok dengan pembelajaran sejarah.
3. Bagi peserta didik, penelitian ini diharapkan dapat membangkitkan minat belajar supaya lebih aktif dan mengembangkan kreativitas peserta didik selama proses pembelajaran juga dapat mengembangkan keterampilan yang dimiliki peserta didik selama proses pembelajaran.
4. Bagi sekolah yang diteliti, dapat memberikan masukan dalam usaha peningkatan mutu dan

#### METODE PENELITIAN

Subjek penelitian ini adalah peserta didik dikelas XI IPS 1 SMA Negeri Rambipuji yang berjumlah 30 peserta didik yang terdiri dari 15 peserta didik perempuan, dan 15 peserta didik laki-laki. Dalam pemilihan kelas yang akan dijadikan penelitian didasarkan pada beberapa pertimbangan yakni kurang adanya perhatian lebih terhadap kelas XI IPS 1 dan ketuntasan hasil belajar rata-rata di bawah nilai KKM. Kreativitas kurang dapat dilihat ketika proses pembelajaran berlangsung peserta didik terlihat kurang terpancing daya imajinasi dan kreatifnya dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Pendekatan kuantitatif ini digunakan untuk menganalisis apakah terjadi peningkatan kreativitas dan hasil belajar terhadap peserta didik dalam proses pembelajaran, baik itu pada siklus 1, siklus 2, dan siklus 3. Pendekatan kualitatif ini menganalisis tentang aktivitas peserta didik selama mendemonstrasikan tugas proyeknya, aktivitas peserta didik dalam pembelajaran, dan juga aktivitas pendidik dalam pembelajaran sejarah di kelas.

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan ragam penelitian pembelajaran yang berkonteks kelas yang dilaksanakan oleh pendidik untuk memecahkan masalah-masalah pembelajaran yang dihadapi oleh pendidik, memperbaiki mutu dan hasil

pembelajaran dan mencobakan hal-hal baru pembelajaran demi peningkatan mutu dan hasil pembelajaran (Sumadayo, 2013: 20). Rancangan atau desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain penelitian tindakan Hopkins. Tahapan penelitian tindakan diawali dengan perencanaan tindakan (*planning*), penerapan tindakan (*action*), mengobservasi dan mengevaluasi proses dan hasil tindakan (*observation and evaluation*), dan refleksi (*reflection*) (Arikunto, dkk, 2014: 104-105).

Penerapan *Project Based Learning* dikatakan berhasil meningkatkan kreativitas belajar peserta didik apabila terus terjadi peningkatan dari siklus 1 ke siklus 2 dan dari siklus 2 ke siklus 3 yang diukur dari indikator: 1) keterampilan berpikir lancar; 2) keterampilan berpikir luwes/fleksibel; 3) keterampilan berpikir orisinal; 4) keterampilan merinci; 5) keterampilan menilai. Ketuntasan hasil belajar dalam penelitian ini diukur dengan menggunakan standar ketuntasan yang telah ditetapkan oleh sekolah. Ketuntasan tersebut apabila peserta didik memperoleh nilai hasil belajar yang sudah memenuhi Kriteria Ketuntasan Maksimum (KKM) sekolah yaitu 75 dari skor 100. Ketuntasan klasikal suatu kelas dikatakan telah tuntas belajar apabila di kelas tersebut terdapat nilai rata-rata klasikal minimal  $\geq 75$  dari skor maksimal 100.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan dipaparkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan selama penelitian dikelas XI IPS 1 SMA Negeri Rambipuji tahun pelajaran 2014/2015.

### A. Kreativitas Belajar Peserta Didik Kelas XI IPS 1 SMA Negeri Rambipuji

Hasil analisis persentase kreativitas belajar peserta didik dalam pembelajaran sejarah menggunakan metode *Project Based Learning* dengan *Performance Assessment*

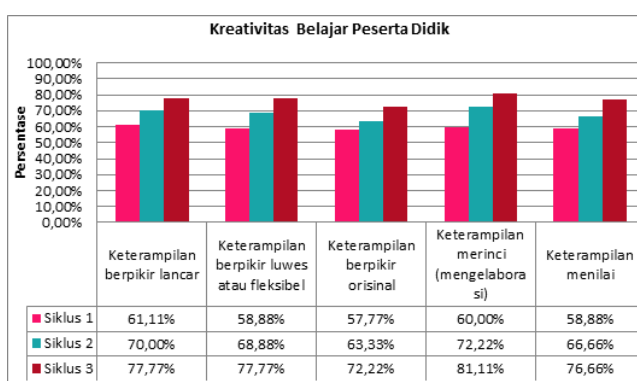
pada siklus 1, siklus 2, dan siklus 3 disajikan dalam diagram berikut ini:

Gambar 1 Peningkatan Kreativitas Peserta Didik siklus 1, 2, dan 3 (Sumber: Hasil analisis data siklus 1, siklus 2, dan siklus 3)

Berdasarkan gambar persentase 4.13 dapat diketahui bahwa kreativitas belajar peserta didik mengalami peningkatan dari siklus 1, siklus 2, dan siklus 3. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada masing-masing indikator dalam kreativitas peserta didik dalam pembelajaran. Indikator pertama yaitu keterampilan berpikir lancar, berdasarkan pada hasil analisis pada siklus 1 memperoleh persentase sebesar 61,11% dengan kriteria cukup kreatif, pada siklus 2 meningkat 14,54% sehingga persentase menjadi 70% dengan kriteria kreatif, dan pada siklus 3 mengalami peningkatan sebesar 11,1% sehingga persentase menjadi 77,77% dengan kriteria kreatif.

Pembelajaran sejarah dengan menggunakan metode *Project Based Learning* dengan *Performance Assessment* terbukti dapat meningkatkan kreativitas belajar peserta didik dalam keterampilan berpikir lancar. Menurut Thomas dalam Hosnan (2014:321) *Project Based Learning* merupakan pembelajaran yang memerlukan tugas-tugas kompleks yang didasarkan pada pertanyaan/masalah menantang yang melibatkan peserta didik dalam mendesain, memecahkan masalah, membuat keputusan, memberikan pertanyaan dan jawaban, mengemukakan gagasan, atau kegiatan investigasi yang memberikan kesempatan peserta didik untuk dapat bekerja secara mandiri dalam periode yang lama.

Indikator kedua yaitu keterampilan berpikir luwes atau fleksibel, berdasarkan hasil analisis pada siklus 1 memperoleh persentase 58,88% dengan kriteria kurang kreatif, pada siklus 2 mengalami peningkatan sebesar 16,98% sehingga persentase menjadi 68,88% dengan kriteria cukup kreatif, dan pada siklus 3 juga mengalami peningkatan sebesar 12,90% menjadi 77,77% dengan kriteria kreatif. Kreativitas pada keterampilan ini menurut Amabile dalam Sani (2014: 14-15) yaitu apabila peserta



didik memiliki pemikiran yang berbeda dengan orang lain dan mencoba mengajukan solusi yang berbeda dari biasanya, mengkombinasikan pengetahuan yang dimiliki sebelumnya dan peserta didik juga memiliki kemampuan untuk mencari pandangan yang baru setelah meninggalkan upaya solusi untuk sementara.

Indikator kreativitas belajar peserta didik yang ketiga yaitu keterampilan berpikir orisinal, berdasarkan hasil analisis pada siklus 1 memperoleh persentase 57,77% dengan kriteria kurang kreatif, pada siklus 2 meningkat sebesar 9,62% menjadi 63,33% dengan kriteria cukup kreatif, dan pada siklus 3 juga mengalami peningkatan sebesar 14,03% sehingga persentase menjadi 72,22% dengan kriteria kreatif. Hal ini sesuai dengan pendapat Warsono dan Hariyanto (2013:154) yang mengemukakan bahwa *Project Based Learning* adalah suatu teknik pembelajaran yang khas dan berbeda dengan umumnya dengan teknik pembelajaran lainnya.

Indikator kreativitas belajar yang keempat yaitu keterampilan merinci (mengelaborasi), berdasarkan hasil analisis pada siklus 1 memperoleh persentase 60% dengan kriteria cukup kreatif, pada siklus 2 meningkat sebesar 20,36% sehingga persentase menjadi 72,22% dengan kriteria kreatif, dan pada siklus 3 juga mengalami peningkatan sebesar 12,30% sehingga persentase menjadi 81,11% dengan kriteria sangat kreatif. Munandar, (1999) mengemukakan keterampilan merinci merupakan kemampuan untuk menguraikan sesuatu secara terperinci. Indikator kreativitas belajar yang terakhir yaitu indikator keterampilan menilai, berdasarkan hasil analisis pada siklus 1 memperoleh persentase sebesar 58,88% dengan kriteria kurang kreatif, pada siklus 2 meningkat sebesar 13,31% sehingga persentase menjadi 66,66% dengan kriteria cukup kreatif, dan pada siklus 3 meningkat sebesar 15% sehingga persentase menjadi 76,66% dengan kriteria kreatif. Kunandar (2013:110) menyatakan keterampilan menilai merupakan keterampilan memberikan nilai atau penghargaan terhadap suatu kegiatan atau objek, sehingga apabila kegiatan itu tidak

dikerjakan, dirasakan akan membawa kerugian atau penyesalan.

## B. Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI IPS 1 SMA Negeri Rambipuji dengan Metode Project Based Learning berbasis Performance Assessment

Hasil belajar yang dianalisis dalam penelitian ini adalah pada aspek kognitif dan psikomotor. Peningkatan hasil belajar sejarah dengan menerapkan Metode *Project Based Learning* dengan *Performance Assessment* pada siklus 1, siklus 2, dan siklus 3 disajikan dalam diagram dibawah ini:

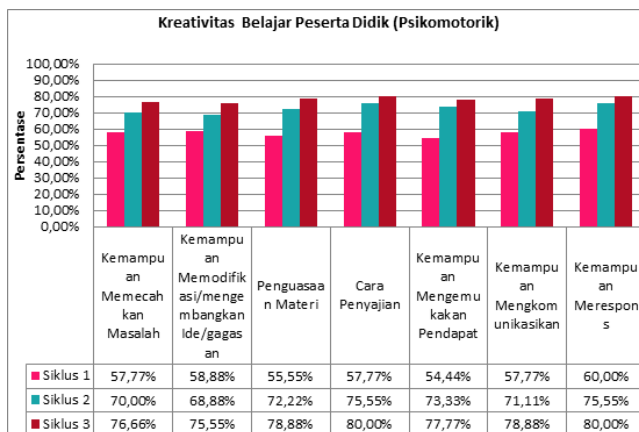


Gambar 2 Peningkatan Hasil Belajar Aspek Kognitif (Sumber: Hasil analisis siklus 1, siklus 2, dan siklus 3)

Berdasarkan gambar 2 diketahui bahwa pada siklus 1 persentase hasil belajar yang diperoleh sebesar 66,66%. Pada siklus 2 hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan sebesar 15%, sehingga persentase nilai hasil belajar aspek kognitif yang diperoleh menjadi 76,66%. Pada siklus 3 juga mengalami peningkatan hasil belajar peserta didik yang pada siklus 2 memperoleh persentase 76,66% lalu pada siklus 3 meningkat 8,70% menjadi 83,33%. Hal ini terjadi karena pelaksanaan pembelajaran dengan metode *Project Based Learning* dengan *Performance Assessment* sudah terlaksana sesuai rancangan yang dibuat. Pendidik sudah melaksanakan pembelajaran yang sesuai dengan langkah-langkah metode *Project Based Learning* dengan menggunakan *Performance Assessment* sebagai penilaian psikomotor.

Peningkatan hasil belajar sejarah pada aspek psikomotorik peserta didik XI IPS 1 SMA Negeri Rambipuji disajikan pada diagram berikut :





Gambar 3. Peningkatan Kreativitas Menggunakan Penilaian Kinerja (Psikomotorik) pada Siklus 1, Siklus 2, dan Siklus 3 (Sumber: Hasil penelitian siklus 1, siklus 2, dan siklus 3)

Berdasarkan gambar 3 dapat diketahui bahwa kreativitas belajar peserta didik menggunakan penilaian kinerja selama kegiatan pembelajaran dan presentasi mengalami peningkatan dari siklus 1 ke siklus 2, dan siklus 2 ke siklus 3. Indikator kreativitas belajar (penilaian kinerja) yang pertama yaitu kemampuan memecahkan masalah, berdasarkan pada hasil analisis pada siklus 1 memperoleh persentase 57,77% dengan kriteria kurang kreatif, pada siklus 2 meningkat 21,17% sehingga persentase menjadi 70% dengan kriteria kreatif, dan pada siklus 3 mengalami peningkatan sebesar 9,51%, sehingga persentase menjadi 76,66% dengan kriteria kreatif. Hosnan (2014: 323) mengemukakan bahwa metode *Project Based Learning* adalah metode pembelajaran yang terfokus pada pertanyaan atau masalah, yang mendorong peserta didik menjalani (dengan kerja keras) konsep-konsep dan prinsip-prinsip inti atau pokok dari disiplin yang harus diselesaikan.

Indikator kreativitas belajar (penilaian kinerja) yang kedua yaitu kemampuan memodifikasi/mengembangkan ide/gagasan, berdasarkan hasil analisis penilaian siklus 1 memperoleh persentase sebesar 58,88% dengan kriteria kurang kreatif, lalu meningkat pada siklus 2 sebanyak 16,98% sehingga persentase menjadi 68,88% dengan kriteria cukup kreatif. Pada siklus 3 juga mengalami peningkatan sebanyak 9,68% sehingga persentase menjadi

75,55 dengan kriteria kreatif. Hal ini sesuai dengan pendapat Elliot, 1995 dalam (Sa'dijah: 2009:93) yang menyatakan penilaian kinerja sebagai metode pengujian yang meminta peserta didik untuk membuat jawaban atau hasil yang menunjukkan pengetahuan (ide/gagasan) dan keahlian mereka dalam menemukan ataupun mengembangkan sesuatu.

Indikator kreativitas belajar (penilaian kinerja) yang ketiga yaitu penguasaan materi, berdasarkan hasil analisis penilaian siklus 1 memperoleh persentase sebesar 55,55% dengan kriteria kurang kreatif, lalu meningkat pada siklus 2 sebanyak 30% sehingga persentase menjadi 72,22% dengan kriteria kreatif. Pada siklus 3 juga mengalami peningkatan sebanyak 9,22% sehingga persentase menjadi 76,88 dengan kriteria kreatif. Stiggins, 1987 dalam (Basuki dan Hariyanto, 2014: 168) mendefinisikan bahwa penilaian kinerja (*Performance Assessment*) sebagai penilaian yang mensyaratkan peserta didik untuk menunjukkan kecakapan khusus dan kompetensi khusus.

Indikator kreativitas belajar (penilaian kinerja) yang keempat yaitu cara penyajian, berdasarkan hasil analisis penilaian siklus 1 memperoleh persentase sebesar 57,77% dengan kriteria kurang kreatif, lalu meningkat pada siklus 2 sebanyak 30,77% sehingga persentase menjadi 75,55% dengan kriteria kreatif. Pada siklus 3 juga mengalami peningkatan sebanyak 5,89% sehingga persentase menjadi 80 dengan kriteria sangat kreatif. Hal ini dijelaskan oleh Endrayanto dan Harumurti (2014: 119) yang menyatakan bahwa penilaian kinerja merupakan penilaian yang meminta peserta didik mendemonstrasikan penguasaan pengetahuan dan keterampilan yang menghasilkan suatu bentuk produk atau kinerja tertentu.

Indikator kreativitas belajar (penilaian kinerja) yang kelima yaitu kemampuan mengemukakan pendapat, berdasarkan hasil analisis penilaian siklus 1 memperoleh persentase sebesar 54,77% dengan kriteria kurang kreatif, lalu meningkat pada siklus 2 sebanyak 34,69% sehingga persentase menjadi 73,33% dengan kriteria kreatif. Pada siklus 3 juga mengalami peningkatan sebanyak 6,05%

sehingga persentase menjadi 77,77 dengan kriteria kreatif. Kemampuan peserta didik dalam mengemukakan pendapat disini dapat dilihat dari aktivitas peserta didik ketika mereka berdiskusi, presentasi, menyampaikan hasil, dan pada saat mengungkap pengalaman mereka menerapkan metode *Project Based Learning* dengan *Performance Assessment*.

Indikator kreativitas belajar (penilaian kinerja) yang keenam yaitu kemampuan mengkomunikasikan, berdasarkan hasil analisis penilaian siklus 1 memperoleh persentase sebesar 57,77% dengan kriteria kurang kreatif, lalu meningkat pada siklus 2 sebanyak 23,09% sehingga persentase menjadi 71,11% dengan kriteria kreatif. Pada siklus 3 juga mengalami peningkatan sebanyak 10,92% sehingga persentase menjadi 78,88 dengan kriteria kreatif. Endrayanto dan Harumurti (2014: 129) mengatakan bahwa pada penilaian kinerja yang dinilai yaitu aspek keterampilan yang meliputi keterampilan abstrak yaitu mengamati, menanya, mengolah, menyaji, mengkomunikasikan, dan mencipta.

Indikator kreativitas belajar (penilaian kinerja) yang terakhir yaitu kemampuan merespons, berdasarkan hasil analisis penilaian siklus 1 memperoleh persentase sebesar 60% dengan kriteria cukup kreatif, lalu meningkat pada siklus 2 sebanyak 25,91% sehingga persentase menjadi 75,55% dengan kriteria kreatif. Pada siklus 3 juga mengalami peningkatan sebanyak 5,89% sehingga persentase menjadi 80 dengan kriteria sangat kreatif. Kemampuan merespons juga dapat diartikan kemampuan menunjukkan perhatian aktif, kemampuan melakukan sesuatu, dan kemampuan menanggapi (Kunandar, 2013:110).

## KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang menerapkan Metode *Project Based Learning* dengan *Performance Assessment* untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar mata pelajaran sejarah di kelas XI IPS 1

SMA Negeri Rambipuji Tahun Ajaran 2014/2015, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penerapan metode *Project Based Learning* dengan *Performance Assessment* dapat meningkatkan kreativitas belajar sejarah peserta didik kelas XI IPS 1 SMA Negeri Rambipuji Tahun Ajaran 2014/2015. Peserta didik dalam pembelajaran menjadi lebih bersemangat, aktif, dan antusias mengikuti pembelajaran sejarah. Hal ini ditandai dengan adanya peningkatan kreativitas belajar peserta didik dengan indikator sebagai berikut: 1) Keterampilan berpikir lancar; 2) Keterampilan berpikir luwes atau fleksibel; 3) Keterampilan berpikir orisinal; 4) Keterampilan merinci (mengelaborasi); 5) Keterampilan menilai. Peningkatan kreativitas terjadi pada masing-masing indikator kreativitas dengan rata-rata klasikal yaitu pada siklus 1 persentase kreativitas peserta didik sebesar 61,11% dengan kategori cukup kreatif, dan mengalami peningkatan pada siklus 2 sebesar 14,54% sehingga persentase meningkat menjadi 70% dengan kategori kreatif. Pada siklus 2 ke siklus 3 juga mengalami peningkatan sebesar 11,1% sehingga persentase menjadi 77,77% pada siklus 3 dengan kategori kreatif.
2. Penerapan metode *Project Based Learning* dengan *Performance Assessment* dapat meningkatkan hasil belajar sejarah peserta didik kelas XI IPS 1 SMA Negeri Rambipuji Tahun Ajaran 2014/2015. Hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan dari pra siklus dengan ketuntasan klasikal sebesar 53,33% yang meningkat sebesar 24,99%, sehingga menjadi 66,66% pada siklus 1. Pada siklus 2 hasil belajar aspek kognitif juga mengalami peningkatan sebesar 15%, sehingga persentase ketuntasan klasikal menjadi 76,66%. Pada siklus 3 juga mengalami peningkatan sebesar 8,70%, sehingga



ketuntasan klasikal hasil belajar aspek kognitif memperoleh persentase sebesar 83,33%. Selain itu, Penerapan metode *Project Based Learning* dengan *Performance Assessment* dalam penelitian ini juga mengukur hasil belajar aspek psikomotor menggunakan penilaian kinerja dengan indikator: 1) Kemampuan memecahkan masalah; 2) Kemampuan memodifikasi/mengembangkan ide/gagasan; 3) Penguasaan materi; 4) Cara penyajian; 5) Kemampuan mengemukakan pendapat; 6) Kemampuan mengkomunikasikan; 7) Kemampuan merespons. Hasil belajar aspek psikomotor pada siklus 1 yaitu sebesar 57,77% dan mengalami peningkatan pada siklus 2 sebesar 20,06% sehingga persentase menjadi 69,38%. Pada siklus 3 juga mengalami peningkatan sebesar 12,58% sehingga persentase meningkat menjadi 78,09%. Hasil data penelitian ini menunjukkan bahwa dengan menerapkan metode *Project Based Learning* dengan *Performance Assessment* dalam pembelajaran sejarah dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar sejarah peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian tentang metode *Project Based Learning* dengan *Performance Assessment* dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar sejarah peserta didik kelas XI IPS 1 SMA Negeri Rambipuji Tahun Ajaran 2014/2015, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut bagi peneliti, agar lebih mengembangkan penelitian pembelajaran menggunakan metode pembelajaran *Project Based Learning* dengan *Performance Assessment* pada materi yang lain dalam lingkup yang lebih luas dan waktu yang lama. Bagi pendidik, sebaiknya menggunakan metode *Project Based Learning* dengan *Performance Assessment* sebagai pilihan salah satu metode pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran di sekolah. Bagi peserta didik, hasil penelitian ini diharapkan dapat lebih membuat peserta

didik berminat pada pembelajaran sejarah yang demikian dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar peserta didik dengan menerapkan metode *Project Based Learning* dengan *Performance Assessment*. Bagi sekolah yang diteliti, dapat memberikan masukan dalam usaha peningkatan mutu dan hasil dari penelitian ini merupakan sebuah masukan yang dapat berguna dan digunakan sebagai umpan balik bagi kebijakan yang diambil dalam rangka peningkatan mutu pendidikan dan kegiatan pembelajaran sejarah di SMA Negeri Rambipuji. Bagi peneliti lain, dapat melakukan penelitian lebih lanjut tentang penerapan *Project Based Learning* dengan *Performance Assessment* untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar peserta didik dari hasil penelitian ini.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Emilliyah Nurjanah mengucapkan terimakasih kepada Bapak Dr. Suranto, M. Pd dan Ibu Dr. Nurul Umamah, M.Pd yang telah meluangkan waktu, memberikan bimbingan dan saran dengan penuh kesabaran demi terselesainya jurnal ini. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada Kepala SMA Negeri Rambipuji yang telah memberikan izin untuk pelaksanaan penelitian dan Bapak Drs. Wasito Wahyudi selaku pendidik mata pelajaran sejarah yang telah membantu pelaksanaan penelitian ini. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada teman-teman yang telah membantu penulis menjadi observer dan memberikan semangat untuk terselesainya penelitian ini.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Arikunto, S., Suhardjono.,Supardi. 2014. *Penilaian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- [2] B. Baron, Doing with Understanding: Lesson from Research of on Problem-and Project-Based Learning. *Journal of the Learning Sciences*, Vol 7 (3&4), 1998, pp. 271-311.
- [3] Basuki, I., dan Hariyanto. 2014. *Asesmen Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- [4] Endrayanto, H.Y.S, dan Harumurti, Y. W. 2014: *Penilaian Belajar Siswa di Sekolah*. Yogyakarta: PT Kanisius.
- [5] Hosnan. 2014. *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21 (Kunci Sukses Implementasi Kurikulum 2013)*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- [6] Kunandar. 2014. *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik berdasarkan Kurikulum 2013) Suatu Pendekatan Praktis disertai dengan Contoh*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- [7] Sani, RidwanA. 2014. *Pembelajaran Saintifik untuk Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- [8] Subakti, Y.R. 2010. *Paradigma Pembelajaran Sejarah Berbasis Konstruktivisme*. *SPPS, Vol 24 (1), April 2010*.
- [9] Sumadayo, Samsu. 2013. *Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- [10] Warsono dan Hariyanto.2012. *Pembelajaran Aktif Teori dan Asesmen*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

