

**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK
DENGAN PENILAIAN PRODUK UNTUK MENINGKATKAN
KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR SEJARAH
PESERTA DIDIK KELAS X MIA 4
SMA NEGERI 1 GAMBIRAN
TAHUN AJARAN 2014/2015**

Erly Nurul Hidayah, Nurul Umamah, Marjono
Program Studi Pendidikan Sejarah Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember (UNEJ)
Jln. Kalimantan 37, Jember 68121
E-mail: erlynurulhidayah@yahoo.com

ABSTRAK

Paradigma baru dalam pembelajaran dan penilaian kurikulum 2013 sejalan dengan tujuan pembelajaran sejarah. Tujuan pembelajaran sejarah mengharapkan peserta didik mampu mengembangkan kreativitasnya. Penilaian hasil belajar dalam paradigma baru ditujukan untuk mengukur tingkat kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik. Faktanya saat dan sesudah pembelajaran sejarah berlangsung pendidik kurang memfasilitasi tumbuhnya kreativitas peserta didik sehingga peserta didik cenderung pasif dan kurang kreatif. Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan merubah metode pembelajaran dengan metode pembelajaran berbasis proyek dan teknik penilaian produk. Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan kreativitas dan hasil belajar sejarah menggunakan metode pembelajaran berbasis proyek dengan penilaian produk pada peserta didik kelas X MIA 4 SMA Negeri 1 Gambiran. Pelaksanaan penelitian dimulai bulan Maret sampai bulan Mei 2015. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas X MIA 4 SMA Negeri 1 Gambiran dengan jumlah 37 peserta didik. Indikator yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah kreativitas dan hasil belajar sejarah peserta didik. Hasil penelitian kreativitas peserta didik secara klasikal pada siklus I memperoleh persentase 59,86%, pada siklus II meningkat sebesar 9,05% dan pada siklus III meningkat 9,60%. Hasil belajar yang diukur adalah ranah psikomotorik. Hasil belajar psikomotorik peserta didik diukur dengan penilaian produk. Pada siklus I memperoleh persentase 57,70%, pada siklus II meningkat 10,13%, pada siklus III meningkat sebesar 9,87%. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran berbasis proyek dengan penilaian produk dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar sejarah pada peserta didik kelas X MIA 4 SMA Negeri 1 Gambiran.

Kata kunci: Metode Pembelajaran Berbasis Proyek, Penilaian Produk, Kreativitas, Hasil Belajar

ABSTRACT

The new paradigm in learning and curriculum assessment in 2013 in line with the purpose of teaching history. The purpose of teaching history is expecting students are able to develop their creativity. Assessment of learning outcomes in the new paradigm is intended to measure the level of cognitive ability, affective and psychomotor. In fact when teaching history in progress, teachers are less to facilitate the growth of students creativity so that students tend to be passive and less creative. Those problems can be solved by changing the method of learning with project-based learning methods and techniques of product assessment. The purpose of this research is to improve the creativity and history of learning outcomes using project-based learning with the product assessment of students class X MIA 4 SMA Negeri 1 Gambiran. The implementation of the research begun from March to May 2015. This research is a classroom action research. The subjects were students of class X MIA 4 SMA Negeri 1 Gambiran with 37 students. The indicators will be examined in this research is creativity and the history of learning outcomes of students. Results of research in the classical creativity's students in the first cycle to obtain the percentage of 59.86%, on the second cycle increased by 9.05% to 68.91% and in the third cycle increased by 9.60% to 78.51%. Psychomotor learning outcomes of students measured by product assessment. In the first cycle to obtain the percentage of 57.70%, on the second cycle increased by 10.13% to 67.83%, the third cycle increased by 9.87% to 77.70%. Based on this it can be concluded that the implementation of project-based learning method with product assessment can boost creativity and history of learning outcomes of students in class X MIA 4 SMA Negeri 1 Gambiran.

Keywords: Project Based Learning method, Product Assessment, Creativity, Student Learning Output.

PENDAHULUAN

Perubahan paradigma pendidikan tidak hanya menuntut adanya perubahan dalam proses pembelajaran, tetapi juga perubahan dalam melaksanakan penilaian. Proses pembelajaran yang sebelumnya behavioristik berubah menjadi konstruktivistik. Paradigma konstruktivistik menekankan bahwa peranan utama dalam kegiatan belajar adalah aktivitas peserta didik dalam mengkonstruksi pengetahuan sendiri (Umamah, 2014: 30). Paradigma konstruktivistik memungkinkan peserta didik sebagai pusat dalam pembelajaran (*student centered learning*). Penilaian dalam pandangan tradisional hanyalah dipusatkan pada penilaian hasil belajar yang biasanya dilihat dari perolehan skor ulangan, baik ulangan harian maupun ulangan umum. Adanya perubahan paradigma ini penilaian juga dipusatkan pada penilaian proses belajar disamping penilaian hasil belajar. Hal ini mengisyaratkan bahwa proses pembelajaran dan penilaian selain menilai hasil belajar peserta didik juga harus memperhatikan proses belajar peserta didik. Hal tersebut sejalan dengan tujuan pembelajaran sejarah yang memperhatikan proses dan hasil belajar peserta didik agar peserta didik mampu berpikir kreatif.

Faktanya pembelajaran sejarah selama ini dianggap sebagai pelajaran membosankan yang hanya menuntut kemampuan menghafal. Pembelajaran sejarah juga sangat lemah dalam hal mendorong keterlibatan peserta didik dalam proses belajarnya sehingga peserta didik cenderung pasif dan kurang kreatif. Proses pembelajaran sejarah berpusat pada pendidik sehingga yang mendominasi proses pembelajaran adalah pendidik bukan peserta didik (Trianto, 2011: 1). Pendidik sering menggunakan metode pembelajaran yang kurang membantu tumbuhnya kreativitas peserta didik. Selain itu produktivitas peserta didik cukup rendah, terlihat dari tugas-tugas yang diberikan oleh pendidik kurang berhasil baik. Rendahnya kreativitas dan produktivitas peserta didik tersebut disebabkan oleh teknik penilaian yang fokus pada aspek kognitif. Metode pembelajaran dan teknik penilaian dalam pembelajaran harus mampu memfasilitasi peserta didik agar kreativitas dan hasil belajarnya dapat berkembang.

Hasil observasi di kelas X MIA 4 SMA Negeri 1 Gambiran menunjukkan bahwa kreativitas peserta didik masih rendah, hal ini dapat dilihat selama proses pembelajaran sebagai berikut: (1) peserta didik kurang berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, masih terdapat beberapa peserta didik yang tidak memperhatikan pendidik dan hanya bergurau dengan temannya, (2) peserta didik tidak mampu mengajukan pertanyaan, kemampuan bertanya peserta didik masih rendah terlihat pada saat pendidik memberikan kesempatan bertanya peserta didik hanya diam, (3) peserta didik kurang mampu memecahkan masalah, (4) peserta didik tidak dapat memberikan banyak gagasan/ide, (5) peserta didik tidak dapat menanggapi dan memberi jawaban lebih banyak, (6) peserta didik kurang berpartisipasi aktif dalam melaksanakan tugas, terlihat pada saat berdiskusi banyak peserta didik yang melakukan aktivitas di luar konteks pembelajaran seperti bergurau dengan teman.

Berdasarkan paparan permasalahan rendahnya kreativitas dan hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran sejarah di atas, dibutuhkan alternatif berupa metode pembelajaran dan teknik penilaian yang dapat meningkatkan kreativitas peserta didik dan hasil belajar peserta didik. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode pembelajaran berbasis proyek kemudian dikombinasikan dengan teknik penilaian produk karena dalam metode pembelajaran berbasis proyek, peserta didik dilibatkan untuk memecahkan suatu permasalahan, dan pemecahan atas permasalahan tersebut diwujudkan dalam sebuah produk sehingga perlu dinilai pula kualitas produk tersebut.

Metode pembelajaran berbasis proyek menurut Sani (2014: 174), merupakan metode pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada pendidik untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan peserta didik dalam mengerjakan sebuah proyek. Pembelajaran berbasis proyek memuat tugas-tugas yang kompleks berdasarkan pada pertanyaan dan permasalahan yang sangat menantang, membuat keputusan, melakukan kegiatan investigasi, serta memberikan kesempatan

kepada peserta didik untuk bekerja secara mandiri (Thomas, 2000: 5). Penekanan pembelajaran terletak pada aktivitas-aktivitas peserta didik untuk menghasilkan produk dengan menerapkan keterampilan meneliti, menganalisis, membuat, sampai dengan mempresentasikan produk pembelajaran berdasarkan pengalaman nyata (Kemendikbud, 2014: 12). Pembelajaran berbasis proyek memiliki potensi yang besar untuk membuat pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi peserta didik. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Tiantong & Siksen (2013: 204) yang menyatakan bahwa metode pembelajaran berbasis proyek dapat mendorong peserta didik untuk berpikir kreatif dan memecahkan masalah, serta meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Penelitian tentang pembelajaran berbasis proyek juga dilakukan oleh Guo & Yang (2012: 41), hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan aktivitas peserta didik dan memberikan dampak positif terhadap kemandirian peserta didik.

Setelah melakukan pembelajaran yang dapat mengembangkan kreativitas peserta didik, pendidik perlu melakukan penilaian yang dapat digunakan untuk memperbaiki proses pembelajaran (Sani, 2014: 25). Teknik penilaian yang dapat digunakan untuk mendukung metode pembelajaran berbasis proyek adalah teknik penilaian produk. Teknik penilaian produk digunakan untuk menilai produk yang dihasilkan peserta didik. Penilaian produk adalah penilaian terhadap keterampilan peserta didik dalam membuat produk dan kualitas produk tersebut (Taufina, 2009: 117). Penilaian produk juga memungkinkan peserta didik mengembangkan kreativitas, potensi, dan kecakapan yang dimiliki. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Schreiber (2009: 6), hasil penelitian menunjukkan bahwa teknik penilaian produk dapat menganalisis kemampuan peserta didik dalam mempersiapkan suatu proyek/percobaan dan dalam mengevaluasi data.. Penelitian lain tentang penilaian produk dilakukan oleh Sudewi (2008: 1) yang menyatakan bahwa penilaian produk juga dapat meningkatkan

kompetensi peserta didik secara komprehensif.

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka peneliti berkolaborasi dengan pendidik melakukan penelitian tindakan kelas di SMA Negeri 1 Gambiran dengan judul **Penerapan Metode Pembelajaran Berbasis Proyek dengan Penilaian Produk untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Sejarah Peserta Didik Kelas X MIA 4 SMA Negeri 1 Gambiran Tahun Ajaran 2014/2015.**

Permasalahan dalam penelitian ini adalah:

- 1) Apakah penerapan metode pembelajaran berbasis proyek dengan penilaian produk dapat meningkatkan kreativitas belajar sejarah peserta didik kelas X MIA 4 SMA Negeri 1 Gambiran tahun ajaran 2014/2015?
- 2) Apakah penerapan metode pembelajaran berbasis proyek dengan penilaian produk dapat meningkatkan hasil belajar sejarah peserta didik kelas X MIA 4 SMA Negeri 1 Gambiran tahun ajaran 2014/2015?

Tujuan penelitian ini adalah:

- 1) Untuk meningkatkan kreativitas belajar sejarah peserta didik kelas X MIA 4 di SMA Negeri 1 Gambiran dengan menerapkan metode pembelajaran berbasis proyek dengan penilaian produk;
- 2) Untuk meningkatkan hasil belajar sejarah peserta didik kelas X MIA 4 di SMA Negeri 1 Gambiran dengan menerapkan metode pembelajaran berbasis proyek dengan penilaian produk.

Manfaat penelitian ini adalah:

- 1) Bagi pendidik, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif pemecahan masalah pembelajaran, yaitu untuk perbaikan proses dan hasil belajar peserta didik.
- 2) Bagi peserta didik, penelitian ini diharapkan dapat membangkitkan minat belajar supaya lebih aktif dan mengembangkan kreativitasnya selama proses pembelajaran.

- 3) Bagi sekolah yang diteliti, dapat memberikan masukan bagi peningkatan mutu pembelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Gambiran.
- 4) Bagi peneliti lain, penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi tentang penerapan metode pembelajaran berbasis proyek dengan penilaian produk untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar peserta didik.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berkolaborasi dengan pendidik mata pelajaran sejarah kelas X MIA 4 SMA Negeri 1 Gambiran. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas X MIA 4 SMA Negeri 1 Gambiran dengan jumlah peserta didik sebanyak 37 peserta didik, yang terdiri dari 26 peserta didik perempuan dan 11 peserta didik laki-laki. Pemilihan kelas yang dijadikan penelitian adalah kelas yang memerlukan perlakuan khusus dan berdasarkan nilai kurang di atas KKM.

Rancangan penelitian tindakan kelas ini menggunakan model penelitian tindakan Hopkins yang berbentuk spiral dengan tahapan penelitian tindakan pada satu siklus meliputi: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian diawali dengan merencanakan sesuatu yang akan dilakukan, kemudian melakukan tindakan, selama melakukan tindakan dilakukan juga observasi dalam rangka mengumpulkan data yang diinginkan, kemudian refleksi. Penelitian ini dilakukan tiga siklus, siklus I, II, dan III.

Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini meliputi: metode observasi, wawancara dan studi dokumen. Analisis data dalam penelitian tindakan kelas ini menggunakan analisis kualitatif dan kuantitatif. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini yaitu apabila pendidik dapat menerapkan pembelajaran berbasis proyek dengan penilaian produk dalam pembelajaran sejarah untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar peserta didik kelas X MIA 4 di SMA Negeri

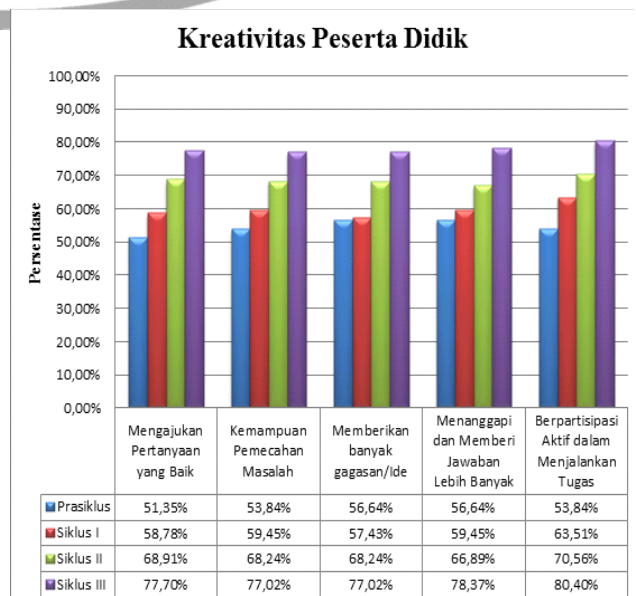
1 Gambiran. Peserta didik dinyatakan kreatif apabila skor mencapai ≥ 70 diukur dari aspek: (1) mengajukan pertanyaan yang baik; (2) kemampuan pemecahan masalah; (3) memberikan banyak gagasan/ide; (4) menanggapi dan memberi jawaban lebih banyak; (5) berpartisipasi aktif dalam melaksanakan tugas. Hasil belajar peserta didik dinyatakan baik apabila skor mencapai ≥ 70 dari skor maksimal 100 yang diukur dari aspek: (1) sistematika penulisan, (2) kelengkapan materi, (3) pengembangan gagasan pokok, (4) penggunaan sumber dan keakuratan sumber, (5) penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini memaparkan hasil dan pembahasan penelitian yang telah dilakukan di kelas X MIA 4 SMA Negeri 1 Gambiran pada semester genap tahun ajaran 2014/2015.

A. Peningkatan Kreativitas Peserta Didik Kelas X MIA 4 SMA Negeri 1 Gambiran dengan Penerapan Metode Pembelajaran Berbasis Proyek dengan Penilaian Produk dalam Pembelajaran Sejarah

Hasil analisis persentase kreativitas peserta didik dalam pembelajaran sejarah dengan menggunakan metode pembelajaran berbasis proyek dengan penilaian produk pada prasiklus, siklus I, II, dan III disajikan dalam diagram di bawah ini.



Gambar 1. Peningkatan kreativitas peserta didik prasiklus, siklus I, II, dan III (Sumber: Hasil analisis data prasiklus, siklus I, II, dan III)

Berdasarkan gambar 1. dapat diketahui bahwa kreativitas peserta didik mengalami peningkatan dari prasiklus, siklus I, II, dan III. Persentase kreativitas peserta didik dalam indikator mengajukan pertanyaan yang baik pada prasiklus sebesar 51,35%, pada siklus I meningkat 7,43% menjadi 58,78%, pada siklus II meningkat 10,13% menjadi 68,91%, dan pada siklus III meningkat 8,79% menjadi 77,70%. Persentase kreativitas peserta didik dalam indikator kemampuan pemecahan masalah pada prasiklus sebesar 53,84%, pada siklus I meningkat 5,61% menjadi 59,45%, pada siklus II meningkat 8,79% menjadi 68,24%, dan pada siklus III meningkat 8,78% menjadi 77,02%. Persentase kreativitas peserta didik dalam indikator memberikan banyak gagasan/ide pada prasiklus sebesar 56,64%, pada siklus I meningkat 0,79% menjadi 57,43%, pada siklus II meningkat 10,81% menjadi 68,24%, dan pada siklus III meningkat 8,78% menjadi 77,02%. Persentase kreativitas peserta didik dalam indikator menanggapi dan memberi jawaban lebih banyak pada prasiklus sebesar 56,64%, pada siklus I meningkat 2,81% menjadi 59,45%, pada siklus II meningkat 9,44% menjadi 68,89%, dan pada siklus III meningkat 9,48% menjadi 78,37%. Persentase kreativitas peserta didik dalam indikator berpartisipasi aktif dalam melaksanakan tugas pada prasiklus sebesar 53,84%, pada siklus I meningkat 9,67% menjadi 63,51%, pada siklus II meningkat 7,05% menjadi 70,56%, dan pada siklus III meningkat 9,48% menjadi 80,40%. Berdasarkan hasil observasi pada pelaksanaan prasiklus, siklus I, II dan III dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran berbasis proyek dengan penilaian produk dapat meningkatkan kreativitas peserta didik kelas X MIA 4 SMA Negeri 1 Gambiran.

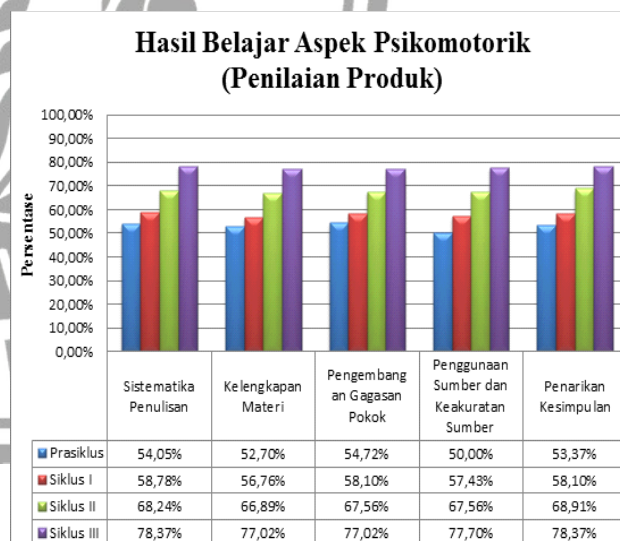
Kreativitas peserta didik kelas X MIA 4 SMA Negeri 1 Gambiran meningkat setelah dilakukan pembelajaran dengan penerapan metode pembelajaran berbasis proyek dengan penilaian produk pada siklus I,

siklus II dan siklus III. Hal ini sesuai dengan pendapat penelitian yang dilakukan oleh Tiantong & Siksen (2013: 204) yang menyatakan bahwa metode pembelajaran berbasis proyek dapat mendorong peserta didik untuk berpikir kreatif dan memecahkan masalah, serta meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

B. Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X MIA 4 SMA Negeri 1 Gambiran dengan Penerapan Metode Pembelajaran Berbasis Proyek dengan Penilaian Produk dalam Pembelajaran Sejarah

Hasil belajar yang dianalisis dalam penelitian ini adalah pada aspek psikomotorik dilihat dari produk berupa karya tulis sejarah yang dihasilkan peserta didik sebagai hasil proyek yang telah dikerjakan oleh peserta didik.

Hasil analisis data hasil belajar aspek psikomotorik dalam bentuk penilaian produk secara klasikal berdasarkan observasi pada prasiklus, siklus I, II, dan III disajikan dalam diagram berikut.



Gambar 2. Peningkatan Hasil Belajar Aspek Psikomotorik (Sumber: Hasil analisis prasiklus, siklus I, siklus II, dan siklus III)

Berdasarkan gambar 2 dapat diketahui bahwa hasil belajar aspek psikomotorik dalam bentuk produk yang dihasilkan peserta didik mengalami peningkatan dari prasiklus, siklus I, II dan III. Persentase kemampuan peserta didik dalam indikator sistematisa penulisan pada prasiklus sebesar 54,05%, pada siklus I meningkat sebesar 4,73% menjadi 58,78%, pada siklus II meningkat 9,46% menjadi 68,24%, dan pada siklus III

meningkat 10,13% menjadi 78,37%. Persentase kemampuan peserta didik dalam indikator kelengkapan materi pada prasiklus sebesar 52,70%, pada siklus I meningkat sebesar 4,06% menjadi 56,76%, pada siklus II meningkat 10,13% menjadi 66,89%, dan pada siklus III meningkat 10,13% menjadi 77,02%. Persentase kemampuan peserta didik dalam indikator pengembangan gagasan pokok pada prasiklus sebesar 54,72%, pada siklus I meningkat sebesar 3,38% menjadi 58,10%, pada siklus II meningkat 9,46% menjadi 67,56%, dan pada siklus III meningkat 9,46% menjadi 77,02%. Persentase kemampuan peserta didik dalam indikator penggunaan sumber dan keakuratan sumber pada prasiklus sebesar 50,00%, pada siklus I meningkat sebesar 7,43% menjadi 57,43%, pada siklus II meningkat 10,13% menjadi 67,56%, dan pada siklus III meningkat 10,14% menjadi 77,70%. Persentase kemampuan peserta didik dalam indikator penarikan kesimpulan pada prasiklus sebesar 53,37%, pada siklus I meningkat sebesar 4,73% menjadi 58,10%, pada siklus II meningkat 10,81% menjadi 68,91%, dan pada siklus III meningkat 9,46% menjadi 78,37%. Berdasarkan hasil observasi pada pelaksanaan siklus I, II, dan III dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran berbasis proyek dengan penilaian produk dapat meningkatkan hasil belajar pada aspek psikomotorik peserta didik kelas X MIA 4 di SMA Negeri 1 Gambiran.

Hasil belajar peserta didik kelas X MIA 4 SMA Negeri 1 Gambiran meningkat setelah dilakukan pembelajaran dengan penerapan metode pembelajaran berbasis proyek dengan penilaian produk pada siklus I, siklus II dan siklus III. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Schreiber (2009: 6) yang menunjukkan bahwa teknik penilaian produk dapat menganalisis kemampuan peserta didik dalam mempersiapkan suatu proyek/percobaan dan dalam mengevaluasi data.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang penerapan metode pembelajaran berbasis proyek dengan penilaian produk untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar peserta didik kelas X MIA 4 SMA Negeri 1 Gambiran

tahun ajaran 2014/2015, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penerapan metode pembelajaran berbasis proyek dengan penilaian produk dapat meningkatkan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran sejarah di kelas X MIA 4 SMA Negeri 1 Gambiran tahun ajaran 2014/2015. Peserta didik menjadi lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran sejarah. Hal ini ditandai dengan adanya peningkatan kreativitas peserta didik dengan indikator sebagai berikut: (1) mengajukan pertanyaan yang baik, (2) kemampuan pemecahan masalah, (3) memberikan banyak gagasan/ide, (4) menanggapi dan memberi jawaban lebih banyak, dan (5) berpartisipasi aktif dalam melaksanakan tugas. Kreativitas peserta didik diukur melalui penilaian proses dengan mengamati indikator kreativitas peserta didik. Pada pelaksanaan siklus I, II, dan III terdapat peningkatan pada kreativitas peserta didik. Pada siklus I persentase kreativitas peserta didik secara klasikal 59,86% dengan kategori kurang kreatif. Pada siklus II persentase kreativitas peserta didik secara klasikal 68,91% dengan kategori cukup kreatif. Pada siklus III persentase kreativitas peserta didik secara klasikal 78,51% dengan kategori kreatif. Peningkatan kreativitas peserta didik dari siklus I ke siklus II sebesar 9,05% dari 59,86% menjadi 68,91% dan peningkatan kreativitas peserta didik dari siklus II ke siklus III sebesar 9,60% dari 68,91% menjadi 78,51%.
2. Penerapan metode pembelajaran berbasis proyek dengan penilaian produk dapat meningkatkan hasil belajar sejarah peserta didik kelas X MIA 4 SMA Negeri 1 Gambiran tahun ajaran 2014/2015. Hasil belajar peserta didik yang diukur yaitu aspek psikomotorik dilihat dari kreativitas peserta didik membuat produk berupa karya tulis sejarah. Hasil belajar peserta didik

diukur menggunakan indikator penilaian produk sebagai berikut: (1) sistematika penulisan, (2) kelengkapan materi, (3) pengembangan gagasan pokok, (4) penggunaan sumber dan keakuratan sumber, dan (5) penarikan kesimpulan. Pada siklus I persentase klasikal hasil belajar aspek psikomotorik peserta didik memperoleh 57,70%, pada siklus II meningkat 10,13% dari 57,70% menjadi 67,83%, pada siklus III meningkat sebesar 9,87% dari 67,83% menjadi 77,70%.

Berdasarkan hasil penelitian tentang penerapan metode pembelajaran berbasis proyek dengan menggunakan penilaian produk untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar peserta didik kelas X MIA 4 SMA Negeri 1 Gambiran tahun ajaran 2014/2015 maka peneliti memberikan saran bagi pendidik sejarah, sebaiknya menggunakan metode pembelajaran berbasis proyek sebagai salah satu metode pembelajaran dan menggunakan penilaian produk sebagai salah satu penilaian yang digunakan dalam pembelajaran sejarah di sekolah. Bagi lembaga pendidikan, hasil penelitian ini merupakan sebuah masukan yang dapat berguna dan digunakan sebagai umpan balik bagi kebijaksanaan yang diambil dalam rangka peningkatan mutu pendidikan dan kegiatan pembelajaran sejarah di sekolah. Bagi peneliti, agar lebih mengembangkan penelitian pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran berbasis proyek dengan penilaian produk pada materi yang lain dalam ruang lingkup yang luas dan waktu yang lama.

UCAPAN TERIMA KASIH

Erly Nurul Hidayah mengucapkan terimakasih kepada Ibu Dr. Nurul Umamah, M.Pd dan Bapak Drs. Marjono, M.Hum yang telah meluangkan waktu, memberikan bimbingan dan saran dengan penuh kesabaran demi terselesainya jurnal ini. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada Kepala SMA Negeri 1 Gambiran yang telah memberikan izin untuk pelaksanaan penelitian dan Bapak Nur Ahmadi, S.Pd selaku pendidik

mata pelajaran sejarah yang telah membantu pelaksanaan penelitian ini. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada teman-teman yang telah membantu penulis dalam melakukan observasi pada penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Guo, S. & Yang, Y. 2012. Project-based learning: an effective approach to link teacher professional development and students learning. *Journal of Educational Technology Development and Exchange*. Vol 5 (2): 41-56.
- [2] Kemendikbud. 2014. *Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013 Tahun 2014 Mata Pelajaran Sejarah SMA/SMK*. Jakarta: Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan dan Kebudayaan dan Penjaminan Mutu Pendidikan.
- [3] Sani, R.A. 2014. *Pembelajaran Saintifik untuk Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- [4] Schreiber, N., Theyßen, H. dan Schecker, H. 2009. *Process-Oriented And Product-Oriented Assessment Of Experimental Skills In Physics: A Comparison*. (Online). http://www.google.com/urlsa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=0CCIQEjAA&url=http%3A%2F%2Fwww.esera.or%2Fmedia%2FBook_2013%2Fstran%252011%2FNico_Schreiber_16Dec2013.pdf&ei=sKy8VNKwFZL98AXT3YHACw&usq=AFQjCNFiKX70ltzZZe8kWtJ2adKn2MSxxQ&sig2=TM0lkIQijEEWQm17PkdWw&bvm=bv.83829542.d.dGc [diakses tanggal 19 Januari 2015]
- [5] Sudewi. 2008. Pendekatan Penilaian Berbasis Produk pada Praktikum Cipta Boga Sebagai Upaya Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Universitas Pendidikan Indonesia*. Vol 5 (13).
- [6] Taufina. 2009. Authentic Assesment dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas Rendah SD. *Pedagogi*. Vol IX (1): 113-120.
- [7] Thomas, J.W. 2000. *A Review Of Research On Project-Based Learning*. (Online).

<http://www.bie.org/research/study/review-of-project-based-learning-2000>. [diakses tanggal 5 Desember 2014]

- [8] Tiantong, M. & Siksen, S. 2013. The Online Project-based Learning Model Based on Student's Multiple Intelligence. *International Journal of Humanities and Social Science*. Vol. 3 (7).
- [9] Trianto. 2011. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- [10] Umamah, N. 2014. *Bahan Ajar Perencanaan Bidang Studi*. Jember.

