

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK DENGAN
MEMANFAATKAN TIK UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN
HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR**

*(The Uses of Project-Based Learning Model by Utilizing ICT Media to Increase the
Creativity and Student's Learning Outcome in Primary School)*

Bahrudin

SD Negeri Tegalwangi Grogol - Cilegon

bahrudincilegon@gmail.com

Sholeh Hidayat, Aan Hendrayana

Teknologi Pembelajaran Pascasarjana Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Abstract

The research aims to find out : (1) to design project-based learning model in increasing the creativity and the result of science study, (2) to apply the project-based learning in increasing fifth grade students' creativity and science study result, (3) To evaluate the project-based learning in class V, (4) to know the increase of students' creativity after the implementation of project, (5) to know the increase of science study result after the implementation of project-based learning for the fifth grade students of SDN Tegalwangi, Cilegon. This class action method research also uses integrated-based learning, done in SDN Tegalwangi Cilegon. The research was conducted on February until April 2018. The subjects of this researchers and the implementation of project-based learning to increase science study result and students' creativity, as a benchmark of classroom action research success by applying the research for thirtysix of the fifth grade students, SDN Tegalwangi Cilegon. The research of project-based learning can improve the student's creativity and learning result of science study on environmental themes of our companions on the water cycle for students in class V of SDN Tegalwangi Cilegon.

Keywords: *Project Based Learning, Result of Science, Creativity*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui : (1) cara mendesain pembelajaran model pembelajaran berbasis proyek untuk peningkatan kreativitas dan hasil belajar IPA, (2) cara menerapkan pembelajaran berbasis proyek untuk peningkatan kreativitas dan hasil belajar IPA siswa kelas V, (3) cara mengevaluasi pembelajaran berbasis proyek di kelas V, (4) peningkatan kreativitas setelah diterapkannya pembelajaran berbasis proyek, (5) Peningkatan hasil belajar IPA setelah diterapkannya pembelajaran berbasis proyek kelas V SDN Tegalwangi Kota Cilegon. Penelitian ini menggunakan metode PTK (Penelitian Tindakan Kelas), dengan menggunakan pembelajaran berbasis proyek, bertempat di SDN Tegalwangi Kota Cilegon. Penelitian dilaksanakan pada bulan Februari sampai bulan April 2018. Subyek penelitian terdiri dari peneliti dan penerapan pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan hasil belajar IPA dan kreativitas siswa sebagai tolak ukur keberhasilan penelitian tindakan kelas, sementara obyeknya adalah siswa kelas V SDN Tegalwangi Kota Cilegon berjumlah 36 siswa. Hasil penelitian menunjukkan penerapan pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar IPA pada tema lingkungan sahabat kita pada materi siklus air pada siswa kelas V SDN Tegalwangi Kota Cilegon

Kata kunci: Pembelajaran Berbasis Proyek, Hasil Belajar IPA, Kreativitas

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah

Dalam perkembangan zaman modern ini kreativitas sangatlah penting, karena kreativitas merupakan suatu kemampuan yang sangat berarti dalam proses kehidupan manusia. Ada beberapa nilai penting kreativitas dalam kehidupan secara nyata seperti; Adanya kemampuan untuk melahirkan sesuatu yang baru yang berupa pikiran maupun karya nyata dalam mengerjakan persoalan hidup bagi orang kreatif; Tingkat kualitas dari kinerja, karya, gagasan, dan perbuatan manusia dapat diantisipasi dari sejauh mana seseorang memiliki tingkat kreativitas tertentu; Suatu karya kreatif sebagai hasil kreativitas seseorang dapat menimbulkan kepuasan pribadi yang tak terhingga nilainya. Dengan kreativitas tinggi yang dimiliki seseorang maka seseorang tersebut akan mempunyai pengembangan diri secara optimal. Hal ini menuntut pendidikan agar mampu melengkapi lulusannya untuk memiliki keterampilan teknis (*hard skill*), dan kemampuan untuk berpikir analitis, berkomunikasi, serta bekerjasama dan berkolaborasi bersama tim yang dirangkum sebagai keterampilan lunak (*soft skill*).

Oleh karena itu lembaga pendidikan harus mampu mengantisipasi perkembangan tersebut dengan terus menerus mengupayakan suatu program yang sesuai dengan perkembangan anak, perkembangan zaman, situasi, kondisi, dan kebutuhan peserta didik dengan suatu inovasi modernisasi, seperti yang disampaikan Sa'ud (2011:19) bahwa;

“Modernisasi adalah proses perubahan social dan masyarakat tradisional (yang belum modern) ke masyarakat yang lebih maju (masyarakat industry yang sudah modern). Diantara tanda tanda masyarakat yang sudah (modern) ialah bidang ekonomi telah makmur, bidang politik sudah stabil, dan terpenuhinya pelayanan kebutuhan pendidikan dan kesehatan”

Pendekatan saintifik yang dipetik dari beberapa ranah pencapaian hasil belajar yakni sikap, pengetahuan, dan keterampilan serta melahirkan peserta didik yang produktif, kreatif, inovatif, dan afektif melalui penguasaan sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang terintegrasi. Lebih lanjut dijelaskan dalam Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan nomor 81A tahun 2013 bahwa beberapa pendekatan dan model pembelajaran yang mendukung pelaksanaan kurikulum 2013

selain pendekatan saintifik dan model Tematik berbasis proyek adalah *discovery/inquiry learning, problem based learning, dan project based learning* (Hosnan, 2014:13-14).

Permasalahan yang ditemukan di SDN Tegalwangi Grogol Cilegon diantaranya adalah pembelajaran belum mengembangkan kemampuan siswa secara menyeluruh mencakup ranah afektif, kognitif, dan psikomotorik. Kegiatan pembelajaran yang seharusnya berpusat pada peserta didik masih didominasi oleh peran guru sebagai transformator pengetahuan. Guru belum mengembangkan strategi dan metode pembelajaran yang menstimulus siswa untuk menentukan, merancang, dan menyelesaikan proyek untuk menghasilkan sebuah karya atau produk. Selama pelaksanaan pembelajaran, guru belum sepenuhnya berperan sebagai mediator, fasilitator, dan motivator terlihat dari upaya guru dalam menyediakan media yang inovatif dan interkatif kepada siswa belum dilakukan.

Berangkat dari temuan dan permasalahan di atas, Di sekolah peneliti menemukan hasil belajar yang kurang optimal dengan belum didukungnya sarana dan media dalam meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih efektif. Berdasarkan hasil refleksi melalui hasil penilaian diri, observasi, wawancara, catatan lapangan, dan data dokumen yang dilakukan dan dihimpun peneliti bersama kolaborator menemukan permasalahan yang sama, secara spesifik pada pembelajaran kelas V SDN Tegalwangi Kecamatan Grogol Kota Cilegon. Peneliti juga mendapati temuan bahwa suasana pembelajaran kurang menyenangkan dan membuat siswa kurang antusias dalam melakukan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran belum memancing ide siswa untuk melakukan hal-hal yang bermakna atau hal-hal baru selama pembelajaran. Kemampuan siswa untuk mempresentasikan kata-kata, ide-ide (pikiran), tugas-tugas atau hal-hal lain yang dihubungkan dari ide pokok (materi utama) juga masih kurang, terbukti dengan sulitnya mengarahkan siswa untuk menyimpulkan suatu pembelajaran yang telah dipelajari.

Pada kenyataannya kreativitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V SDN Tegalwangi Kecamatan Grogol Kota Cilegon. Dari 36 siswa, sebanyak 72% atau 26 siswa memiliki nilai kurang dari KKM, sebanyak 28% atau 10 siswa memperoleh nilai di

atas KKM pada ranah pengetahuan. Selanjutnya pada kreativitas siswa terdapat 65% atau 23 siswa memperoleh nilai di atas KKM dan 35% atau 13 siswa di bawah KKM pada ranah keterampilan;

Berdasarkan beberapa temuan empiris di atas, penerapan pembelajaran berbasis proyek dengan memanfaatkan media TIK pada mata pelajaran IPA kelas V diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang meliputi keterampilan guru, aktivitas dan kreativitas siswa, maupun hasil belajar siswa. Selain itu, penerapan pembelajaran berbasis proyek dengan memanfaatkan media TIK diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang bermakna dan menyenangkan sehingga dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan potensinya secara utuh dan mencapai kompetensi yang telah ditentukan. Peneliti akan mengkaji masalah tersebut dengan melakukan penelitian berjudul "*Penerapan model pembelajaran berbasis proyek dengan memanfaatkan Media TIK untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar pada mata pelajaran IPA Siswa Kelas V SDN Tegalwangi Kecamatan Grogol Kota Cilegon*".

2. Rumusan Masalah

Dikarenakan rendahnya kreativitas dengan dan hasil belajar siswa yang belum mencapai batas KKM mata pelajaran IPA kelas V SDN Tegalwangi Kec. Grogol Kota Cilegon pada Tema Lingkungan Sahabat Kita, materi siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup dengan menerapkan pembelajaran berbasis proyek dengan memanfaatkan TIK. maka dirumuskan beberapa permasalahan pada penelitian ini, yang diantaranya adalah;

- a. Kondisi awal hasil belajar siswa dan kreativitas siswa dalam pembelajaran kelas V SDN Tegalwangi Kota Cilegon.
- b. Penerapan desain model pembelajaran berbasis proyek pada tema Lingkungan

B. KAJIAN TEORETIK

1. Pengertian Kreativitas

Menurut kamus Webster dalam Anik Pamili (2007:9) kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk mencipta yang ditandai dengan orisinalitas dalam berekspresi yang bersifat imajinatif. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia yang tercatat dalam Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (1990:599) kreativitas adalah kemampuan untuk mencipta, perihal berkreasi dan kekreativan. Menurut

Sahabat Kita, materi siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup untuk siswa kelas V SDN Tegalwangi Kota Cilegon.

- c. Penerapan TIK dalam model pembelajaran berbasis proyek pada siswa kelas V SDN Tegalwangi Kota Cilegon.
- d. Peningkatan setelah diterapkannya model pembelajaran berbasis proyek dengan memanfaatkan TIK pada kreativitas dan hasil belajar siswa kelas V SDN Tegalwangi Kota Cilegon

3. Tujuan Penelitian

Dalam penelitian ini diharapkan peneliti mengetahui beberapa konsep, fakta keterkaitan teori dengan fakta, adapun tujuan Penelitian Tindakan Kelas diharapkan dapat;

- a. Memperbaiki dan meningkatkan mutu praktik pembelajaran menggunakan penerapan berbasis proyek dengan memanfaatkan media TIK dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa.
- b. Mengidentifikasi dalam memperkuat kemampuan peneliti belajar kreativitas dan hasil belajar siswa setelah dan sebelum diterapkannya model pembelajaran berbasis proyek dengan memanfaatkan media TIK pada mata pelajaran IPA kelas V SDN Tegalwangi Kecamatan Grogol Kota Cilegon.
- c. Mengidentifikasi, meningkatkan dan memperkuat dalam merencanakan dan menyusun langkah-langkah dalam menerapkan model pembelajaran berbasis proyek dengan memanfaatkan media TIK pada mata pelajaran IPA kelas V SDN Tegalwangi Kecamatan Grogol Kota Cilegon

James J. Gallagher dalam Rachmawati dan Kurniati (2005:15) mengatakan bahwa: "*Creativity is a mental process by which an individual creates new ideas or products, or recombines existing ideas and product, in fashion that is novel to him or her*" (kreativitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan ataupun produk baru, atau mengkombinasikan antara keduanya yang pada akhirnya melekat pada dirinya).

Menurut Supriadi dalam Rachmawati dan Kurniati (2005:15) mengutarakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada. Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan atau daya cipta (Depdikbud, 1990:456) kreativitas juga dapat bermakna sebagai kreasi terbaru dan orisinal yang tercipta, sebab kreativitas suatu proses mental yang unik untuk menghasilkan sesuatu yang baru, berbeda dan orisinal. Kreativitas merupakan kegiatan otak yang teratur komprehensif, imajinatif menuju suatu hasil yang orisinal.

Menurut Semiawan dalam Rachmawati dan Kurniati (2005:16) mengemukakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk memberikan gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah. Menurut Chaplin dalam Rachmawati dan Kurniati (2005:15) mengutarakan bahwa kreativitas adalah kemampuan menghasilkan bentuk baru dalam seni, atau, dalam permesinan, atau dalam pemecahan masalah-masalah dengan metode-metode baru. Selanjutnya menurut Munandar (1992:47) kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang ada". Adapun menurut Clark Monstakis dalam Munandar (1995:15) mengatakan bahwa kreativitas merupakan pengalaman dalam mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk berbasis proyek antara hubungan diri sendiri, alam dan orang lain.

Menurut Kuper dan Kuper dalam Samsunuwiyati (2006:175) kreativitas merupakan sebuah konsep yang majemuk dan multi-dimensial, sehingga sulit didefinisikan secara operasional.

Berdasarkan beberapa definisi di atas dapat kita tarik kesimpulan bahwa kreativitas merupakan suatu proses mental individu yang melahirkan gagasan, proses, metode ataupun produk baru yang efektif yang bersifat imajinatif, fleksibel, suksesti, dan diskontinuitas, yang berdaya guna dalam berbagai bidang untuk pemecahan suatu masalah.

2. Hasil Belajar

Menurut pendapat E.P. Hutabarat (1995:11-12) hasil belajar dibagi menjadi empat golongan yaitu:

- a. Pengetahuan, yaitu dalam bentuk bahan informasi, fakta, gagasan, keyakinan, prosedur, hukum, kaidah, standar, dan konsep lainnya.
- b. Kemampuan, yaitu dalam bentuk kemampuan untuk menganalisis, mereproduksi, mencipta, mengatur, merangkum, membuat generalisasi, berpikir rasional dan menyesuaikan.
- c. Kebiasaan dan keterampilan, yaitu dalam bentuk kebiasaan perilaku dan keterampilan dalam menggunakan semua kemampuan.
- d. Sikap, yaitu dalam bentuk apresiasi, minat, pertimbangan dan selera.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar adalah hasil usaha siswa yang dapat dicapai berupa penguasaan pengetahuan, kemampuan kebiasaan dan keterampilan serta sikap setelah mengikuti proses pembelajaran yang dapat dibuktikan dengan hasil tes..

3. Pengertian Teknologi Informasi

Teknologi informasi dan komunikasi (TIK), atau *information and Communication Technologies* (ICT), adalah teknologi yang mencakup seluruh peralatan teknis untuk memproses dan menyampaikan informasi Sutopo (2012:31). TIK mencakup dua aspek yaitu teknologi informasi dan teknologi komunikasi. Teknologi informasi meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi, dan pengelolaan informasi. Untuk itu teknologi komunikasi adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan menstransfer data dari satu perangkat kelainnya. Dengan demikian, teknologi informasi dan teknologi komunikasi adalah dua konsep yang tidak terpisahkan.

Dengan demikian pendidikan berbasis TIK merupakan sarana interaksi yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik, tenaga kependidikan, dan peserta didik dalam meningkatkan efektifitas, kualitas, produktivitas, serta akses pendidikan.

4. Pengertian Pembelajaran Berbasis Proyek

Menurut BIE 1999 dalam Trianto (2014:15) pembelajaran berbasis proyek adalah model pembelajaran yang melibatkan siswa dalam kegiatan pemecahan masalah dan memberi peluang siswa bekerja secara otonom mengkonstruksi belajar mereka sendiri dan

puncaknya menghasilkan produk karya siswa bernilai realistik.

Buck Institute for Education (1999) dalam Trianto (2014:41) menjelaskan: (PBL) is a model for classroom activity that shifts away from the usual classroom activity that shifts away practices of short, isolated, teacher-centred lessons from the usual classroom. PBL learning activities are long-term, interdisciplinary, student-centred, and

C. METODE PENELITIAN

1. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat Penelitian Tindakan di laksanakan di SDN Tegalwangi Kelas V semester 2 Tahun Pelajaran 2017/2018 dengan alamat di Jl. Mayjen Sutoyo Km. 7 Link. Tegalwangi Rt.05/01 Kelurahan Rawa Arum Kecamatan Grogol Kota Cilegon. Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di Bulan Pebruari, Maret dan April 2018 Semester 2 Tahun Pelajaran 2017/2018.

2. Subjek Penelitian Tindakan

Subjek penelitian ini adalah para siswa Kelas V dengan jumlah 36 siswa yang ada di SDN Tegal wangi pada semester 2 tahun pelajaran 2017/2018

3. Teknik Pengolahan dan Analisis Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian tindakan ini adalah menggunakan teknik pengumpulan data dengan tiga cara yaitu pengalaman, pengungkapan dan pembuktian.

a. Pengalaman (*experiencing*)

Pengalaman dilakukan dalam bentuk observasi. Peneliti pelaksana (penulis) melakukan observasi sambil melakukan tugas pembelajaran sehari-hari. Ada beberapa variasi bentuk observasi yang dilakukan dalam proses penelitian: (1) observasi partisipatori, (2) observasi kolaboratif, (3) observasi khusus, (4) observasi pasif, Pengungkapan (*enquiring*) Pengungkapan dilakukan melalui wawancara. Penulis melakukan wawancara dengan pihak-pihak terkait (siswa, guru) untuk mendapatkan data yang diperlukan. Strategi pengungkapan menggunakan beberapa bentuk, antara lain: (1)

integrated with real-world issues and practices).

Maka dengan demikian model pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) adalah sebuah model pembelajaran yang menggunakan proyek (kegiatan) sebagai inti pembelajaran. Dalam kegiatan ini, siswa melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, dan sintesis informasi untuk memperoleh berbagai hasil belajar (pengetahuan, keterampilan, dan sikap).

wawancara informal tidak terstruktur, (2) wawancara formal terstruktur, (3) pengukuran tes standar, (4) diskusi antara guru, (5) angket atau kuesioner, (6) analisis dokumen, (7) catatan harian (diaries), (8) catatan introspektif dan evaluatif-diri di mana peneliti mencatat pengalaman, pemikiran, dan perasaan pribadi dalam rangka memahami penelitiannya.

b. Pembuktian (*examining*)

Pembuktian dilakukan untuk mencari bukti-bukti dokumenter dengan menggunakan: (1) dokumen arsip, (2) foto-foto, (3) catatan lapangan

Ada 3 teknik yang dapat dilakukan dalam pemeriksaan keabsahan data:

- a. Memperpanjang masa pengamatan. Hal ini memungkinkan peningkatan derajat kepercayaan data yang dikumpulkan, bisa mempelajari kebudayaan dan dapat menguji informasi dari responden, dan untuk membangun kepercayaan para responden terhadap peneliti dan juga kepercayaan diri peneliti sendiri.
- b. Pengamatan yang terus menerus. Dilakukan untuk menemukan ciri-ciri dan unsur-unsur dalam situasi yang sangat relevan dengan persoalan atau isu yang sedang diteliti, serta memusatkan diri pada hal-hal tersebut secara rinci.
- c. Triangulasi. Pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain diluar data untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembandingan terhadap data tersebut.

D. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Desain Pembelajaran Proyek

Siklus I

Sebelum melaksanakan proses pembelajaran, guru membuat rancangan pembelajaran. Rancangan atau tahapan desain pembelajaran tersebut digunakan sebagai

panduan dalam pelaksanaan pembelajaran. Hasil observasi berkaitan dengan desain pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran berbasis proyek pada siklus I memperoleh nilai pengetahuan sebesar 71,94, keterampilan 75,83 dan kreativitas 68,93 dengan

kategori kurang.

Siklus II

Pada siklus II desain pembelajaran atau RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) yang ditelaah atau diamati desain pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran berbasis proyek mengalami peningkatan skor sebesar pengetahuan sebesar 75,56, keterampilan 80,35 dan kreativitas 72,40 dengan kategori cukup.

Siklus III

Dengan menggunakan lembar observasi atau pengamatan berkaitan dengan desain pembelajaran hasil penilaian semakin baik dibandingkan dengan siklus II mencapai keterampilan 80,63 dan kreativitas 75,69 dengan kategori baik.

Seperti dikatakan Trianto (2014:15) Berkaitan dengan desain pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran berbasis proyek akan memberikan penjelasan tentang fungsi dari perencanaan pembelajaran sbb;

- a. memberi guru pemahaman yang lebih jelas tentang tujuan pendidikan sekolah dan hubungannya dengan pengajaran yang dilaksanakan untuk mencapai tujuan itu,
- b. membantu guru memperjelas pemikiran tentang sumbangan pengajarannya terhadap pencapaian tujuan pendidikan,
- c. menambah keyakinan guru atas nilai-nilai pengajaran yang diberikan dan prosedur yang dipergunakan,
- d. membantu guru dalam rangka mengenal kebutuhan-kebutuhan siswa, minat-minat siswa, dan mendorong motivasi belajar,
- e. mengurangi kegiatan yang bersifat trial and error dalam mengajar dengan adanya organisasi kurikuler yang lebih baik, metode yang tepat dan menghemat waktu.

Penerapan model pembelajaran berbasis proyek

Siklus I

Penerapan model pembelajaran berbasis proyek pada siklus I dinilai dengan menggunakan lembar observasi untuk menilai kualitas pembelajaran yang dilakukan dengan skor 78,47 atau 78 % dengan kategori cukup.

Siklus II

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II mengalami kenaikan menjadi 81,48 atau 81% kategori baik.

Siklus III

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus III mengalami peningkatan yang signifikan karena dipengaruhi oleh desain pembelajaran yang disesuaikan dengan langkah-langkah pembelajaran berbasis proyek hal ini erat kaitannya bahwa pembelajaran berbasis proyek memiliki beberapa kelebihan dibandingkan dengan pendekatan konvensional dijelaskan sebagai berikut:

- a. Pengalaman dan kegiatan belajar peserta didik akan selalu relevan dengan tingkat perkembangan anak.
- b. Kegiatan yang dipilih dapat disesuaikan dengan minat dan kebutuhan anak.
- c. Seluruh kegiatan belajar lebih bermakna bagi peserta didik sehingga hasil belajar akan bertahan lebih lama.
- d. Pembelajaran berbasis proyek menumbuhkembangkan keterampilan berpikir dan sosial anak.
- e. Pembelajaran berbasis proyek menyajikan kegiatan yang bersifat pragmatis dengan permasalahan yang sering ditemui dalam kehidupan atau lingkungan peserta didik.
- f. Pembelajaran berbasis proyek dirancang bersama, dapat meningkatkan kerja sama guru dengan peserta didik, peserta didik dengan peserta didik, peserta didik atau guru dengan nara sumber, sehingga belajar lebih menyenangkan, belajar dalam situasi yang nyata, dan dalam konteks yang lebih bermakna Hasil kualitas pembelajaran pada siklus III sudah mencapai skor 85,65 atau 86% kategori baik.

Salah satu model pembelajaran yang sangat baik dalam mengembangkan berbagai keterampilan dasar yang harus dimiliki siswa termasuk keterampilan berpikir, keterampilan membuat keputusan, kemampuan berkeaktifitas, kemampuan memecahkan masalah, dan sekaligus dipandang efektif untuk mengembangkan rasa percaya diri dan manajemen diri para siswa (Abidin, 2014).

Evaluasi model pembelajaran berbasis proyek

Siklus I

Pada siklus I diperoleh data ketuntasan belajar pengetahuan sebanyak 75 % (27 siswa) dan keterampilan 94% (34 siswa)

Siklus II

Cara mengevaluasi pembelajaran berbasis proyek pada siklus II dapat dilihat dari ketuntasan belajar siswa, sudah mencapai 83% (30 siswa). Dan keterampilan 100% (36) Ketuntasan meningkat.

Siklus III

Hasil evaluasi pada siklus III sudah mencapai ketuntasan belajar yang maksimal mencapai 100% (36 siswa). Cara mengevaluasi pembelajaran tentunya harus memperhatikan prinsip-prinsip penilaian menurut Ibnu Badar (2014:204) yang meliputi: (a) valid, (b) mendidik, (c) berorientasi pada kompetensi, (d) adil, (e) terbuka, (f) berkesinambungan, (g) menyeluruh, (h) bermakna.

Kreativitas Siswa

Siklus I

Dari 36 siswa diperoleh hasil angket kreativitas siswa sebesar 58% dengan kategori kurang. Dari 12 pernyataan, ada dua indikator yang belum baik yaitu kecepatan menduga kemungkinan jawaban atas permasalahan dan siswa kurang dalam mencari informasi dari sumber lain yang relevan jika penjelasan guru kurang dimengerti.

Siklus II

Pencapaian kreativitas siswa pada siklus II sebesar 83% lebih besar dari siklus I sebesar 58 %. Perbaikan/peningkatan ini menunjukkan bahwa perbaikan tampilan peneliti (performance) dan sikap siswa semakin berdampak positif terhadap kreativitas siswa. Peningkatan kreativitas siswa ini banyak dipengaruhi oleh sikap berani siswa, baik dalam diskusi kelompok maupun individu, serta individu dengan individu semakin aktif melakukan langkah-langkah dalam pembelajaran berbasis proyek pada tema Lingkungan Sahabat Kita di bawah bimbingan peneliti.

Siklus III

Dalam penelitian ini membuahkan hasil yang sangat positif dengan pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan kreativitas siswa sebesar 97% kategori Sangat baik, artinya, mulai siklus I, II, dan III meningkat secara teratur. Artinya, penelitian pembelajaran dengan menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis proyek pada tema Lingkungan Sahabat Kita berhasil.

Dari beberapa siklus dapat ditarik kesimpulan dari yang dituliskan Munandar (2002:60) yang dituangkan pada salah satu bukunya Peningkatan Kreativitas Anak Usia

dini, ada alasan mengapa kreativitas penting untuk dimunculkan, dipupuk dan dikembangkan dalam diri anak, antara lain : (1) dengan berkreasi anak dapat mewujudkan dirinya, (2) kemampuan berpikir kreatif, (3) bersibuk secara kreatif, (4) dengan kreativitas.

Hasil Belajar IPA

Siklus I

Dengan memperhatikan kondisi awal faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, dilakukan suatu berbasis proyek pada tema Lingkungan Sahabat Kita materi tentang Air, sehingga diperoleh ketuntasan hasil belajar sebesar 75% tetapi belum mencapai indikator keberhasilan minimal 80 %. Namun perbaikan dari 53 % ke 75 % sudah baik. Perbaikan nilai rata-rata refleksi awal sebesar 64,72 menjadi nilai rata-rata siklus I sebesar 69,44 dan sudah memenuhi KKM=65. Hal ini dimungkinkan karena maksimalnya penggunaan pendekatan pembelajaran. Jadi untuk memastikan refleksinya harus dilanjutkan pembelajaran pada siklus II.

Siklus II

Dari faktor yang mempengaruhi hasil belajar diperbaiki dengan kreativitas siswa yang baik disertai kualitas praktik pembelajaran, maka hasil belajar pun akan meningkat. Hasil belajar siklus II sebesar 78% meningkat dengan signifikan dari hasil belajar siklus I sebesar 53% %. Secara kualitatif, ketiga aspek tersebut selalu berhubungan atau berpengaruh secara positif, terbukti dari hasil pencapaian masing-masing walaupun belum mencapai indikator keberhasilan penelitian.

Siklus III

Pembelajaran berbasis proyek pada penilaian hasil belajar memperoleh hasil siklus I sebesar 53% dan siklus II sebesar 78%, Jadi penerapan pembelajaran siklus air dan dampaknya cukup berhasil dan ditemukan delapan siswa berkompetensi lemah. Adapun tingkat kesukaran soal siklus III adalah semuanya berkategori mudah.

Ini sesuai Menurut pendapat E.P. Hutabarat (1995:11-12) hasil belajar dibagi menjadi empat golongan yaitu: (1) pengetahuan, yaitu dalam bentuk bahan informasi, fakta, gagasan, keyakinan, prosedur, hukum, kaidah, standar, dan konsep lainnya, (2) kemampuan, yaitu dalam bentuk kemampuan untuk menganalisis, mereproduksi, mencipta, mengatur, merangkum, membuat generalisasi, berpikir rasional dan menyesuaikan, (3) kebiasaan dan keterampilan, yaitu dalam

bentuk kebiasaan perilaku dan keterampilan dalam menggunakan semua kemampuan, (4)

E. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis data penelitian tindakan kelas dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Kondisi awal sudah jauh lebih baik dan siap dalam menghadapi pembelajaran IPA dengan pembelajaran proyek yang aktif, kreatif dan menyenangkan
2. Desain pembelajaran berbasis proyek dikatakan baik jika memenuhi kriteria desain pembelajaran yang telah ditetapkan, dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup, yang di dalamnya terdapat langkah-langkah pembelajaran yang telah didesain dengan menggunakan media pembelajaran dan strategi pembelajaran yang dapat menumbuhkan kreativitas siswa.
3. Penerapan pembelajaran berbasis proyek pada pembelajaran IPA dikelas V SDN Tegalwangi berhasil dengan baik karena mencapai nilai kualitas pembelajaran yang sangat berkualitas.
4. Evaluasi pembelajaran berbasis proyek dapat diukur dari ketuntasan belajar siswa, semakin banyak siswa yang tuntas dalam pembelajaran maka evaluasi yang dilakukan berhasil.
5. Kreativitas siswa pada tema lingkungan sahabat kita kelas VSDN Tegalwangi

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. 2015. *Pembelajaran Multi Literasi*. (D. Sumayah, Ed.) (1st ed.). Bandung: Refilka Aditama.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1990. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Depdiknas. 2003. *Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar KTSP*. Tasikmalaya: Depdiknas.
- E.P. Hutabarat. 1995. *Cara Belajar Sebagai Pedoman Praktis Untuk Belajar Secara Efisien dan Efektif*. Jakarta: BPK Gunung Agung.
- Hosnan, M. 2014. *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. (R. Sikumambang, Ed.) (2nd ed.). Bogor: Ghalia Indonesia.

sikap, yaitu dalam bentuk apresiasi, minat, pertimbangan dan selera.

Kota Cilegon mengalami peningkatan setelah menggunakan pembelajaran berbasis proyek.

Saran

1. Dalam mempersiapkan pembelajaran agar selalu diawali dengan prinsip pembelajaran yang aktif dan menyenangkan
2. Desain pembelajaran berbasis proyek sebaiknya disusun dengan memperhatikan prinsip-prinsip dalam penyusunan desain pembelajaran.
3. Penerapan pembelajaran berbasis proyek sebaiknya diterapkan dengan perencanaan yang maksimal dan tahapan yang tepat.
4. Cara mengevaluasi pembelajaran berbasis proyek sebaiknya dilakukan dengan memahami prinsip-prinsip dalam evaluasi agar hasil penilaian autentik.
5. Dengan kreativitas siswa meningkat dengan menggunakan pembelajaran berbasis proyek semoga guru dapat menerapkan pembelajaran tersebut pada pembelajaran yang lainnya.
6. Dengan hasil belajar IPA dapat meningkat dengan menerapkan pembelajaran berbasis proyek hendaknya guru dapat menerapkannya

- Munandar, U. 1992. *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta: PT Gramedia.
- Munandar, U. 1995. *Dasar-Dasar Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Depdikbud.
- Munandar, U. 2014. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rachmawati, Y., & Kurniati, E. (2005). *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Sa'ud, U. S. 2011. *Pembelajaran Abad 21* (4th ed.). Bandung: Alfabeta.
- Samsunuwiyati Mar'at. (2006). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Remaja Rosda Karya.

Sutopo, A. H. 2012. *Teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Trianto. 2014. *Model Pembelajaran Terpadu:*

Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Jakarta: Bumi Aksara.