



Penilaian Produk Sebagai Upaya Peningkatan Hasil Belajar Sejarah Melalui Implementasi Model Pembelajaran PJBL di SMAN 1 Tasikmalaya

Nurhalimah¹, Oellien Noeha², Nadya Putri Hamdani³, Oka Agus Kurniawan Shavab⁴

^{1,2,3,4}Universitas Siliwangi, Tasikmalaya, Indonesia

Email: okaaks@unsil.ac.id

Abstract

The paradigm shift in the 21st century learning model also requires renewal and innovation in the world of education that utilizes students as learning agents who can restructure knowledge and give meaning to what they learn. This is in accordance with the aim of learning history to develop creativity. However, in reality, history teaching methods still operate in a world of rote memorization that only assesses cognitive knowledge. Researchers tried to overcome this problem by changing the learning model. By utilizing a project-based learning model, the research seeks to improve the historical learning outcomes of Class XI-3 students at SMAN 1 Tasikmalaya. The research method uses a classroom activity method with a two-stage design, namely planning, implementation, and observation and reflection. The first cycle of learning results reached a score of 67 in the "not good" category. In cycle II, the value was 84%, while in cycle II, the percentage was in the "good" category. Based on the results of student performance, it can be concluded that this project-based learning model can improve student learning outcomes through artefacts created by students.

Keywords: Project Based Learning, Creativity, Learning Results

Abstrak

Pergeseran paradigma model pembelajaran abad 21 juga memerlukan pembaharuan dan inovasi dalam dunia pendidikan yang memanfaatkan peserta didik sebagai agen pembelajaran yang dapat merestrukturisasi pengetahuan dan memberi makna terhadap apa yang dipelajarinya. Hal ini sesuai dengan tujuan pembelajaran sejarah untuk mengembangkan kreativitas. Namun pada kenyataannya metode pengajaran sejarah yang masih berketik dalam dunia hafalan belaka yang hanya menilai pengetahuan kognitif saja. Peneliti mencoba mengatasi permasalahan tersebut dengan melakukan perubahan model pembelajaran. Dengan memanfaatkan model pembelajaran berbasis proyek, penelitian berupaya untuk meningkatkan hasil belajar sejarah siswa Kelas XI-3 di SMAN 1 Tasikmalaya. Metode penelitian menggunakan metode kegiatan kelas dengan rancangan dua tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan observasi hingga refleksi. Hasil belajar siklus I mencapai skor 67 dengan kategori "kurang baik". Pada siklus II nilainya sebesar 84%, sedangkan pada siklus II persentasenya berada pada kategori "baik". Berdasarkan hasil unjuk kerja siswa dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis proyek ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa melalui artefak hasil karya siswa.

Kata kunci: Project Based Learning, Kreativitas, Hasil belajar

Copyright © 2024, *Heuristik: Jurnal Pendidikan Sejarah*. All right reserved

Pendahuluan

Pendidikan memiliki arti sebagai sebuah aktivitas yang dilakukan secara sadar dan terencana yang memuat sebuah hubungan timbal balik antara pendidik dengan peserta didik, secara berulang dan berkala guna mengantarkan peserta didik ke arah cita-cita yang diharapkan (Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani and Karlina, Y. 2022). Pendidikan adalah hal terpenting dalam memajukan suatu peradaban dan keberlangsungan sebuah bangsa. Melalui pendidikan seseorang akan mengalami sebuah perubahan, peningkatan, dan pertumbuhan ke arah yang lebih modernis (Susilo 2020). Dunia pendidikan menjadi perhatian khusus oleh

pemerintah Indonesia karena dari sanalah dapat berharap tentang peningkatan kualitas warga negara Indonesia ke arah yang lebih baik.

Meninjau dari tujuan pendidikan nasional yang termaktub dalam UU No. 20 Tahun 2003 pasal 3 yang menjelaskan bahwa “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab” (Minuchin, 2003).

Ini semua secara jelas dijabarkan bahwa pendidikan akan membentuk karakter dan watak warga negaranya demi tercapainya potensi setiap individu guna memajukan nusa dan bangsanya. Mengutip dari pendapat yang diluncurkan oleh *Word Bank* yang mengungkapkan bahwa pendidikan yang ada di Indonesia sudah mudah di akses dan diperoleh oleh setiap kalangan, namun yang masih menjadi tantangan adalah kualitas pendidikan di Indonesia masih tertinggal sangat jauh (Pahlevi, M.R. 2020).

Maka untuk menyasiasi kasus ini pemerintah perlu halnya mengeluarkan sebuah kebijakan dan langkah tegas guna memutus rantai permasalahan terkait dengan kemajuan sumber daya melalui lembaga pendidikan. Dalam UUD 1945 pemerintah telah menggelontorkan dana APBN senilai 20% untuk kepentingan pendidikan dan juga sebagai upaya pemerintah untuk memajukan kualitas pendidikan Indonesia.

Memasuki abad ke-21, dunia pendidikan akan menghadapi berbagai gejolak dan gonjang-ganjing yang sangat kompleks dalam membangun dan menyiapkan SDM yang unggul, dan dapat bersaing di dalam tatanan dunia global, beriringan dengan hal tersebut maka paradigma dalam dunia pendidikan juga turut bergeser. Hal sederhana yang dapat kita amati secara langsung baik sebagai siswa atau pendidik adalah berkaitan dengan pusat pembelajaran yang semula bersifat *Teacher Centre* beralih menjadi *Student Centre*; metodologi yang juga semula banyak didominasi dengan ekspositori turut beralih ke arah partisipatoris yang menekankan pada keaktifan secara penuh pada siswa dalam bentuk proyek penelitian serta segala bentuk pendekatan yang bersifat tekstual menjadi kontekstual.

Semua ini dilakukan guna memperbaiki kondisi dan mutu pendidikan Indonesia (Trianto 2010). Dalam upaya peningkatan mutu pendidikan, guru juga ditantang untuk dapat memunculkan dan menggunakan model-model pembelajaran yang efektif, inovatif, dan kolaboratif. Diantara banyaknya model pembelajaran yang berkembang, kurikulum merdeka menganjurkan penerapan model (PjBL) *Project Based Learning* (Martati, 2022). Menukil pendapat dari Sani (2014: 174) bahwa pembelajaran yang berbasis proyek mampu memberikan keleluasaan pada pendidik untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan turut melibatkan peserta didik di dalamnya.

Dalam model pembelajaran PjBL, siswa terlibat secara aktif dalam kegiatan eksplorasi, investigasi (yaitu penelitian), pemecahan masalah, kolaborasi, dan presentasi. Pada intinya pembelajaran ini juga melibatkan siswa untuk dapat memanfaatkan keterampilan mereka dalam menciptakan produk melalui penelitian, analisis, penciptaan, dan presentasi artefak pembelajaran (Kemendikbud, 2014). Dalam penerapannya sintaks dari model pembelajaran ini meliputi enam tahapan yang diungkap kan oleh The George Lucas, terdiri dari: 1) Penentuan pertanyaan mendasar, 2) desain proyek, 3) menentukan jadwal kegiatan, 4) monitoring proyek,

5) penilaian produk, 6) evaluasi.

Model pembelajaran berbasis proyek ini memiliki potensi besar dalam menciptakan suasana belajar yang menarik dan bermakna bagi siswa. Argumentasi ini juga turut diperkuat dari hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Hadi Sucipto (2017: 77) bahwa model pembelajaran berbasis proyek mampu meningkatkan minat belajar yang tercermin dari aktivitas belajar setiap kelompok belajar.

Dalam penggunaan model pembelajaran ini guru juga perlu memperhatikan sistem penilaian yang tidak hanya melihat dari segi kognitif saja. Melainkan juga pada sudut pandang penilaian yang lebih luas cakupannya. Teknik penilaian yang digunakan perlu terintegrasi dengan pembelajaran berbasis proyek terhadap hasil yang diciptakannya. Penilai pada produk harus mengarah pada penilaian Psikomotorik siswa yang dimulai dari penyusunan hingga produk itu dapat dilihat dan ditampilkan dihadapan publik.

Dalam penilaian produk yang dihasilkan oleh peserta didik memungkinkan peserta didik untuk mengembangkan kemampuan kreativitas, potensi diri, dan kecakapan dari peserta didik itu sendiri. Penjelasan dari informasi tersebut juga diperkuat oleh penelitian sebelumnya yang mengungkapkan bahwa penilaian produk mampu meningkatkan kompetensi peserta didik secara komprehensif (Sudewi, 2008).

Berdasarkan pada kondisi dan rekomendasi dari pada penerapan kurikulum merdeka pada satuan pendidikan tingkat lanjutan, peneliti melakukan kolaborasi dengan guru pamong untuk melakukan penelitian dengan melakukan suatu tindakan kelas di SMA Negeri 1 Tasikmalaya dengan mengangkat Judul Penilaian produk sebagai upaya meningkatkan hasil belajar sejarah melalui implementasi model pembelajaran PJBL di SMAN 1 Tasikmalaya.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas atau PTK. Menukil pendapat yang diutarakan oleh Aqil (2009:3) penelitian tindakan kelas merupakan suatu bentuk penelitian yang sering dilakukan oleh guru atau pendidik kelasnya sendiri, yang ditujukan sebagai bentuk refleksi perbaikan kinerja pendidik guna meningkatkan hasil belajar dari peserta didik ke arah yang lebih baik. Penelitian dilakukan melalui serangkaian langkah, meliputi perencanaan dan tindakan yang dilanjutkan dengan observasi/refleksi dalam dua siklus.

Subjek penelitian ditujukan pada peserta didik di kelas XI-3 SMAN 1 Tasikmalaya dengan total peserta didik sebanyak 34 orang. Model pembelajaran berbasis proyek digunakan untuk mengorganisasikan perangkat pembelajaran. Data diperoleh dari subjek penelitian, guru ahli, observasi, dan dokumen. Sedangkan alat yang digunakan berupa modul ajar, rubrik penilaian produk, serta dokumentasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti adalah, menggunakan materi presentasi (*Carousel*, mind map, infografis, atau video) yang dihasilkan dari proyek kelompok siswa guna menunjukkan hasil belajar siswa.

Dalam proses penelitian tindakan kelas, peneliti akan menggunakan analisis deskriptif komparatif untuk menganalisis data, dimana nilai awal dikontraskan dengan nilai setiap siklus yang dilaksanakan. Indikator ini akan dikatakan berhasil jika pendidik atau guru mampu menerapkan model pembelajaran berbasis proyek ini dengan menggunakan rubrik penilaian produk pada mata pelajaran sejarah, yang ditujukan untuk mengasah kreativitas dan hasil belajar dari peserta didik di kelas XI-3 SMAN 1 Tasikmalaya. Peneliti akan menggunakan rumus

penilaian proyek kelompok sebagai berikut:

$$\text{Persentase Nilai Rata-rata (NR)} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Berdasarkan hasil diagnosis data yang didapat dari rumus ini, maka persentase hasil belajar siswa dari produk yang dihasilkan dapat kita interpretasikan dalam bentuk pedoman sebagai berikut:

Tabel 1. Indikator Penilaian

Kategori	Persentase Taraf Keberhasilan	Huruf
Sangat Baik	$91\% \leq \text{NR} \leq 100\%$	A
Baik	$81\% \leq \text{NR} \leq 90\%$	B
Cukup	$71\% \leq \text{NR} \leq 80\%$	C
Kurang	$61\% \leq \text{NR} \leq 70\%$	D
Sangat Kurang	$0\% \leq \text{NR} \leq 60\%$	E

Perolehan nilai yang didapatkan peserta didik akan dinyatakan mengalami peningkatan jika skor memenuhi angka $81\% \leq \text{NR} < 90\%$ dalam kategori baik yang dinilai dari aspek: (1) ketepatan isi dan keterbacaan (2) Kreativitas dan inovasi (3) sumber yang digunakan (4) kualitas produk atau desain yang dihasilkan.

Hasil dan Pembahasan

1. Siklus I

a) Tahap Perencanaan Tindakan I

Berdasarkan pengamatan yang dilaksanakan di kelas XI-3 SMA Negeri 1 Tasikmalaya, maka tindakan yang dirancang pada siklus I adalah menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning* dengan cakupan materi masa pendudukan Jepang di Indonesia. Adapun Capaian Pembelajaran (CP) pada pembelajaran ini adalah menganalisis kebijakan-kebijakan pada masa pendudukan Jepang dalam bidang sosial, politik, ekonomi, dan budaya dan Menyajikan hasil analisis kebijakan-kebijakan pada masa pendudukan Jepang dalam bidang sosial, politik, ekonomi, dan budaya dalam bentuk infografis atau media lain.

b) Tahap Pelaksanaan dan Observasi I

Kegiatan belajar mengajar pada siklus I dilakukan pada tanggal 29 Februari 2024 di kelas XI-3 SMAN 1 Tasikmalaya dengan jumlah 34 peserta didik. Pembelajaran berlangsung secara berkelompok dengan menggunakan model pembelajaran *project-based learning* dimana siswa dibagi menjadi 5 kelompok yang masing-masing terdiri dari 5 sampai 7 orang. Seorang peneliti yang juga guru PLP mengamati aktivitas siswa berdasarkan sintaksis model pembelajaran ini. Selanjutnya, mengevaluasi produk yang diproduksi berdasarkan rubrik evaluasi yang telah disusun sebelumnya. Adapun hasil penelitian pada siklus I adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Penilaian Produk Siklus I

Aspek Penilaian	Indikator	Skor Perolehan Nilai Kelompok				
		1	2	3	4	5
Ketepatan isi dan	1. Konten berkaitan dengan topik	2	3	4	3	2

keterbacaan	2. Penyajian materi lengkap 3. Gambar dan presentasi sesuai topik 4. Fokus pada batasan topik tertentu					
Kreatifitas dan Inovasi	1. Otentik 2. Mudah dimengerti 3. Produk yang sesuai kebutuhan 4. Estetika	4	4	4	4	4
Sumber yang digunakan	1. Beragamnya Sumber 2. Kejelasan Sumber 3. Pencantuman referensi 4. Pemilihan sumber sebagai referensi utama	3	2	3	4	3
Kualitas produk atau desain yang dihasilkan	1. Bermuatan edukatif 2. Kejelasan gambar 3. Paduan warna serasi 4. Paduan bentuk, tulisan, dan gambar yang rapih	4	4	3	4	3
Jumlah Skor		13	13	14	15	12
Rata-rata skor Kelompok		65	65	70	75	60
Rata-rata nilai akhir projek				67%		

Evaluasi produk siswa pada Tabel 2 menunjukkan bahwa peringkat 67% menunjukkan kinerja yang masih kurang. Prestasi siswa secara klasik terbukti masih di bawah standar. Berdasarkan pengamatan kami, hal ini mungkin terjadi karena siswa baru pertama kali menggunakan model pembelajaran, seperti pada proyek infografis atau pemetaan pikiran. Dari segi produk yang dihasilkan mungkin tidak terlalu asing namun dari segi penulisan dan sumber referensi yang digunakan masih terpaku pada web atau sumber-sumber anonim sehingga produk yang dihasilkan belum begitu sempurna. Selain itu dalam alur pelaksanaan yang sesuai dengan sintaks PjBL masih kurang dipahami oleh peserta didik meskipun sudah diberikan penjelasan pada LKPD dan pendampingan pada jam pelajaran tersebut.

c) Tahap Refleksi I

Rata-rata nilai produk sebesar 67% berdasarkan hasil yang diperoleh pada siklus I. Indikator-indikator keberhasilan pada siklus I belum tercapai karena siswa masih kurang jelas sumber penyajian materinya. Meski demikian, konten dan tata letak produk tetap solid. Oleh karena itu, untuk meningkatkan hasil belajar siswa maka perlu diperkenalkan siklus berikutnya.

2. Siklus II

a) Tahap Perencanaan Tindakan II

Berdasarkan hasil yang dicapai pada siklus I, maka rencana tindakan yang dilakukan adalah menata kembali modul ajar dan perangkat pendukung lainnya, dengan tetap menerapkan model pembelajaran "*project-based learning*". Adapun Capaian Pembelajaran ini adalah menganalisis organisasi semi militer dan militer bentukan pemerintah Jepang dan menyajikan hasil analisis organisasi semi militer dan militer bentukan pemerintah Jepang dalam bentuk infografis.

b) Tahap Pelaksanaan dan Observasi II

Kegiatan pembelajaran pada siklus lanjutan (II) dilaksanakan pada 7 Maret 2024 di kelas yang sama yakni XI-3 SMAN 1 Tasikmalaya dengan jumlah 34 peserta didik. Pada siklus ini peneliti tetap berperan sebagai guru PLP. Proses pembelajaran mengacu pada model pembelajaran yang dibuat dengan menerapkan model pembelajaran berbasis proyek. Siswa akan bekerja secara kelompok untuk membuat draft proyek dan bahan presentasi berupa infografis tentang organisasi semi militer dan militer yang didirikan oleh Jepang. Aktivitas siswa diamati berdasarkan sintaksis model pembelajaran yang digunakan. Selepas itu, produk yang dihasilkan dari proyek yang diberikan dinilai sesuai dengan lembar penilaian yang sama dengan siklus I. Adapun data hasil penelitian yang didapat pada siklus II sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Penilaian Produk Siklus II

Aspek Penilaian	Indikator	Skor Perolehan Nilai Kelompok				
		1	2	3	4	5
Ketepatan isi dan keterbacaan	1. Konten berkaitan dengan topik	5	5	5	4	5
	2. Penyajian materi lengkap					
	3. Gambar dan presentasi sesuai topik					
	4. Fokus pada batasan topik tertentu					
Kreatifitas dan Inovasi	1. Otentik	3	4	3	5	4
	2. Mudah dimengerti					
	3. Produk yang sesuai kebutuhan					
	4. Estetika					
Sumber yang digunakan	1. Beragamnya Sumber	4	3	5	4	4
	2. Kejelasan Sumber					
	3. Pencantuman referensi					
	4. Pemilihan sumber sebagai referensi utama					
Kualitas produk atau desain yang dihasilkan	1. Bermuatan edukatif	5	4	5	4	3
	2. Kejelasan gambar					
	3. Paduan warna serasi					
	4. Paduan bentuk, tulisan, dan gambar yang rapih					
Jumlah Skor		17	16	18	17	16
Rata-rata skor Kelompok		85	80	90	85	80
Rata-rata nilai akhir proyek				84%		

Tabel 3 menunjukkan bahwa skor kemampuan siswa sebesar 84% yang dihitung menggunakan hasil pembelajaran berbasis proyek Siklus II merupakan peningkatan dari pembelajaran sebelumnya sebesar 17% Kategori Baik memasukkan nilai ini ke dalam kuota "Persentase Tingkat Keberhasilan".

c) Tahap Refleksi II

Hasil yang diperoleh pada siklus II menunjukkan persentase produk sebesar 84%. Data ini menunjukkan kemajuan hasil belajar siswa serta menunjukkan perubahan dan peningkatan dibandingkan siklus sebelumnya. Dengan menggunakan hasil reflektif pembelajaran siklus pertama, peneliti melakukan perubahan topik dan menyederhanakan pembagian materi ke

topik yang lebih sederhana. Berdasarkan observasi observasi, siswa juga menunjukkan pemahaman yang lebih baik terhadap proses pengerjaan proyek dibandingkan pada Siklus I. Pada Siklus II hampir seluruh siswa mampu menyajikan materi dan isi sumber yang menarik dengan kombinasi teks dan gambar yang serasi. Mengenai topiknya. Selain itu, terdapat fokus yang kuat dalam memetakan materi dengan menggunakan berbagai sumber, sehingga memperjelas siapa penulisnya.

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di kelas, hasil belajar yang diukur didasarkan pada kreativitas siswa dalam menganalisis dan berpikir kritis dalam memecahkan masalah dan membuat produk berupa infografis, video, dan lain-lain. Hasilnya adalah akibat dari aktivitas Psikomotorik. Penilaian siswa didasarkan pada metrik berikut: 1) Akurasi dan keterbacaan konten, 2) Kreativitas dan inovasi, 3) Sumber yang digunakan, dan 4) Kualitas produk atau desain yang dibuat. Pada Siklus I rata-rata skor yang diperoleh dari hasil belajar aspek Psikomotorik siswa sebesar 67%, sedangkan pada Siklus II meningkat sebesar 17% dari 67% menjadi 84%. Siklus I dan Siklus II dipelajari menunjukkan adanya peningkatan skor. Metode pembelajaran berbasis proyek dengan evaluasi produk dapat meningkatkan hasil belajar sejarah siswa kelas XI-3 SMA Negeri 1 Tasikmalaya.

Referensi

- 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.
- Martati, B. 2022. "Penerapan Project Based Learning Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar." Pp. 14–23 in *Proceeding Umsurabaya*.
- Minuchin. 2003. "Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional." 4:147–73.
- Pahlevi, M.R., & Hudaidah. 2020. "Tindakan Kelas Bagi Guru Sejarah Sekolah Menengah Atas Di Palembang." *Jurnal Praksis Dan Dedikasi Universitas Negeri Malang* 3(1):34–38.
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., and & Yumriani. Karlina, Y. 2022. "Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan." *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam* 2(1):1–8.
- Susilo, A. A. 2020. "Peran Guru Sejarah Dalam Pemanfaatan Inovasi Media Pembelajaran." *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 4(2):79.
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu, Konsep, Strategi Dan Implementasinya Dalam KTSP*. Jakarta: Aksara.