

**PENERAPAN MODEL *PROJECT BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN
KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA HINDU SISWA
KELAS XI BAHASA SMAN 1 KUTA SELATAN
TAHUN PELAJARAN 2019/2020**

***APPLICATION OF PROJECT BASED LEARNING MODEL TO INCREASE CREATIVITY
AND LEARNING OUTCOMES OF HINDU RELIGIOUS EDUCATION FOR CLASS XI
LANGUAGE STUDENTS
OF SMAN 1 KUTA SELATAN IN ACADEMIC YEAR 2019/2020***

I Gede Pasek Artana

SMA Negeri 1 Kuta Selatan

pasekartana80@gmail.com

Diterima: 30 Juni 2021 | Direvisi: 24 November 2021 | Disetujui: 8 Desember 2021

Abstrak

Rendahnya hasil penilaian pengetahuan dan kreativitas peserta didik memerlukan tindakan pemecahan masalah dengan penelitian tindakan kelas. Penelitian ini bertujuan untuk mengupayakan peningkatan kreativitas dan hasil belajar Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti pada siswa kelas XI Bahasa SMA Negeri 1 Kuta Selatan melalui penerapan model *Project Based Learning* (PjBL). Dari hasil analisis data menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kualitas pembelajaran, baik proses maupun hasil pembelajaran. Hal itu dapat diketahui dari peningkatan nilai rata-rata siswa sebesar 1,2 pada siklus I dan peningkatan nilai rata-rata siswa sebesar 11,8 pada siklus II. Sedangkan ketuntasan belajar secara klasikal pada akhir siklus I, ada peningkatan sebesar 29,0 %, dan terdapat peningkatan ketuntasan belajar secara klasikal sebesar 22,6% pada siklus II. Keberhasilan penerapan model pembelajaran ini juga dapat dilihat dari peningkatan kreativitas belajar siswa, yang pada kondisi awal masih kategori pasif bisa meningkat menjadi cukup kreatif pada siklus I dengan nilai rata-rata 77,1 dan terjadi peningkatan kreativitas belajar sebesar 86,6 pada siklus II dengan kategori baik, meningkat sebesar 9,5. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kreativitas dan hasil belajar Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti melalui penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) pada siswa kelas XI bahasa SMA Negeri 1 Kuta Selatan.

Kata Kunci: hasil belajar, kreativitas belajar, *project based learning*

Abstract

The low results of the assessment of students' knowledge and creativity need problem solving actions, with classroom action research. This study aims to seek to increase creativity and learning outcomes of Hindu Religion and Moral Education in class XI Language students of SMA Negeri 1 Kuta Selatan through the application of the Project Based Learning (PjBL) learning model. From the results of data analysis shows that there is an increase in the quality of learning, both the process and learning outcomes. It can be seen from the increase in the student's average score of 1.2 in the first cycle and the increase in the student's average score of 11.8 in the second cycle. While the classical mastery learning at the end of the first cycle, there was an increase of

29.0%, and there was an increase in classical learning mastery of 22.6% in the second cycle. The success of the application of this learning model can also be seen from the increase in student learning creativity, which in the initial condition was still in the passive category, it could increase to quite creative in the first cycle with an average value of 77.1 and an increase in learning creativity of 86.6 in the second cycle. with Good category, increased by 9.5. The results of this study indicate that there is an increase in creativity and learning outcomes for Hindu Religious Education and Budi Pekerti through the application of the Project Based Learning (PjBL) learning model in class XI language students of SMA Negeri 1 Kuta Selatan.

Keywords: Learning outcomes ; Learning creativity ; Project Based Learning.

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran yang efektif dapat terlihat dari adanya interaksi dua arah antara guru dengan siswa secara kolaboratif. Menurut Permendikbud RI Nomor 36 Tahun 2018 tentang perubahan atas peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan nomor 59 tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah, yang memberikan penyempurnaan pola pikir Kurikulum 2013 bahwa dalam pembelajaran siswa aktif-mencari yang diperkuat dengan pendekatan pembelajaran saintifik, sehingga dalam proses belajar mengajar berpusat pada siswa (*student centered*) sementara guru berperan sebagai fasilitator yang memfasilitasi siswa untuk secara aktif menyelesaikan masalah dan membangun pengetahuannya secara sendiri, berpasangan ataupun berkelompok (kolaborasi antar siswa).

Tolok ukur keberhasilan pembelajaran pada umumnya adalah hasil belajar. Hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti di kelas XI Bahasa SMA Negeri 1 Kuta Selatan pada beberapa kompetensi dasar umumnya menunjukkan nilai yang rendah. Jika dilihat dari aktivitas belajar siswa kelas XI Bahasa, banyak sekali waktu belajarnya dipakai untuk bermain-main di dalam kelas tanpa melakukan aktivitas belajar yang bermanfaat untuk memperoleh pengetahuan, seperti bercanda, mengganggu teman yang sedang belajar dan main *game*.

Demikian pula dilihat dari hasil tes penilaian pengetahuan harian sebagian besar masih banyak di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditentukan yaitu sebesar 67. Dari 31 siswa kelas XI Bahasa, hanya 10 siswa atau 32 % yang mencapai

ketuntasan belajar minimal secara klasikal dan 21 siswa atau 68 % yang belum memenuhi standar ketuntasan minimal, sedangkan nilai rata-rata kelas pada kondisi awal sebelum dilakukan penelitian adalah sebesar 61 yang tentunya berada di bawah KKM yang telah ditetapkan.

Bertumpu pada kenyataan tersebut, untuk merangsang dan meningkatkan peran aktif siswa baik secara individual maupun kelompok terhadap proses pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti maka, alternatif pemecahan masalahnya, yaitu dengan menerapkan model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi yang diajarkan. Salah satu tindakan yang dilakukan adalah menerapkan model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*).

Model *Project Based Learning* perlu diterapkan pada siswa kelas XI Bahasa karena dengan model ini dapat meningkatkan kreativitas siswa baik secara individu maupun berkelompok, sehingga siswa mampu mengembangkan pengalaman belajarnya. Dengan model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*), diharapkan siswa dapat menggali dan menemukan sendiri (*inquiry*), berpikir kritis (*critical thinking*) dan terampil dalam menyelesaikan masalah (*problem solving skills*) atau menuntaskan suatu proyek secara bersama-sama dalam kelompok atau secara individu, sehingga rumusan masalahnya yaitu apakah penerapan model *Project Based Learning* dapat meningkatkan kreativitas belajar Pendidikan Agama Hindu siswa kelas XI Bahasa dan apakah penerapan model *Project Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Hindu siswa kelas XI Bahasa.

Dilihat dari rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitiannya yaitu untuk meningkatkan kreativitas belajar Pendidikan Agama Hindu melalui penerapan model *Project Based Learning* siswa kelas XI Bahasa dan Untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Hindu melalui penerapan model *Project Based Learning* siswa kelas XI Bahasa SMAN 1 Kuta Selatan.

Secara umum istilah “model” diartikan sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan suatu kegiatan. Berdasarkan pengertian itu, maka model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pengajaran dan para guru dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran (Winataputra, 2001). Secara garis besar model pembelajaran merupakan gaya atau strategi yang dilakukan oleh seorang guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar.

Sebuah model pembelajaran adalah sebuah rencana atau pola yang mengorganisasi pembelajaran dalam kelas dan menunjukkan cara penggunaan materi pembelajaran (buku, video, komputer dan bahan-bahan praktikum) (Supriono, 2003). Model-model pembelajaran sesungguhnya sama dengan model-model belajar. Bagaimana pembelajaran dilaksanakan memiliki pengaruh besar terhadap kemampuan peserta didik untuk mendidik mereka sendiri. Salah satu dari tujuan yang mendasar dari model-model pembelajaran adalah peningkatan kemampuan peserta didik untuk belajar.

Karena itu dalam model selalu terdapat asumsi yang mendasarinya, tujuan yang ingin dicapai, sintaks, sistem sosial, sistem pendukung, serta dampak instruksional dan pengiring (Winataputra, 2001). Sintaks ialah tahap-tahap kegiatan dari model itu, sistem pendukung ialah segala sarana, bahan dan alat yang diperlukan untuk melaksanakan model tersebut. Dampak instruksional ialah hasil belajar yang dicapai langsung dengan cara mengarahkan para peserta didik pada

tujuan yang diharapkan sedangkan dampak pengiring ialah hasil belajar lainnya yang dihasilkan oleh suatu proses belajar mengajar sebagai akibat terciptanya suasana belajar yang dialami.

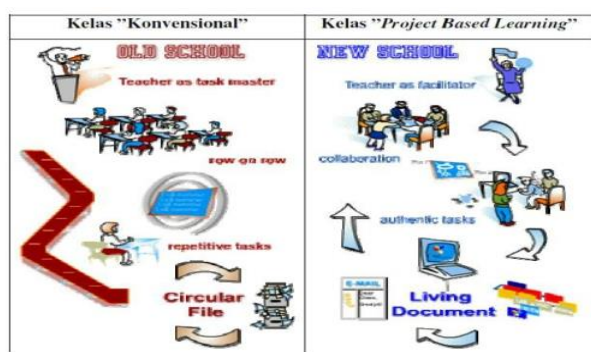
Model *Project Based Learning* (PjBL) merupakan model pembelajaran yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalaman nyata. PjBL dilakukan secara sistematis yang mengikutsertakan peserta didik dalam pembelajaran sikap, pengetahuan, dan keterampilan melalui investigasi dalam perancangan produk. PjBL merupakan model pembelajaran yang inovatif, yang menekankan belajar kontekstual melalui kegiatan-kegiatan yang kompleks. Pelaksanaan PjBL memberi kesempatan kepada peserta didik berpikir kritis dan mampu mengembangkan kreativitasnya melalui pengembangan inisiatif untuk menghasilkan produk nyata berupa barang atau jasa.

Pada PjBL, peserta didik terlibat secara aktif dalam memecahkan masalah yang ditugaskan oleh guru dalam bentuk suatu proyek. Peserta didik aktif mengelola pembelajarannya dengan bekerja secara nyata yang menghasilkan produk *real*. Jadi, hasil akhir dari proses pembelajaran adalah produk yang bisa bermakna dan bermanfaat. Di samping itu, PjBL dapat dilakukan secara mandiri pembelajarannya melalui pengetahuan serta keterampilan baru, dan mewujudkannya dalam produk nyata. (Fathurrohman, 2015)

PjBL memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menggali konten (materi) dengan menggunakan berbagai cara yang bermakna bagi dirinya. Dengan diberikannya kesempatan untuk mempelajari materi dengan berbagai cara, terlibat dalam pemecahan masalah, dan terlibat dalam kegiatan perancangan produk diharapkan pengetahuan dan keterampilan peserta didik dapat lebih berkembang sehingga peserta didik lebih memahami materi yang dipelajari (Majid & Rochman, 2014).

Model ini tentu saja berbeda dengan model-model pembelajaran yang lain yang sudah ada, karena peserta didik dapat

berkreativitas secara maksimal dengan langkah-langkah PjBL yang dilaksanakan, dari penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya, PjBl memberikan keistimewaan dan tantangan bagi peserta didik dalam melakukan pemecahan masalah (*problem solving*) dalam kegiatan pembelajaran dibandingkan dengan model konvensional yang banyak digunakan selama ini. Perbedaan antara situasi kelas yang berjalan dengan menggunakan model konvensional dan situasi kelas yang berjalan mengikuti model PjBL ditunjukkan pada Gambar berikut :



Gambar 1. Perbedaan model konvensional dengan model PJBL
(Sumber : <http://pbl-online.org>)

Pada model PjBL, guru berperan sebagai fasilitator bagi peserta didik untuk memperoleh jawaban dari sebuah pertanyaan penuntun, para fasilitator adalah memantau dan mendorong kelancaran kerja kelompok, serta melakukan evaluasi terhadap efektivitas proses belajar kelompok. Pada kelas tradisional guru dianggap sebagai seorang yang paling menguasai materi dan karenanya semua informasi diberikan langsung dari guru ke peserta didik. Namun pada masa sekarang sumber belajar peserta didik bisa didapatkan dengan lebih modern dan tidak terfokus pada guru saja, diantaranya dari buku, modul dan internet.

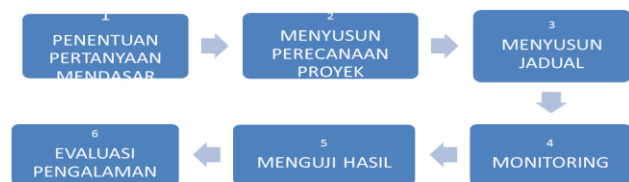
Langkah-langkah pembelajaran dalam PjBL terdiri dari:

- 1) Penentuan Pertanyaan Mendasar (*Essential Question*)
Pembelajaran dimulai dengan pertanyaan esensial. Guru harus mampu mengambil topik yang

sesuai dengan realitas dunia nyata untuk mengawali proses investigasi. Yakinkan bahwa topik tersebut relevan untuk para peserta didik.

- 2) Menyusun Perencanaan (*Plan*)
Perencanaan berisi tentang standar isi yang akan digunakan untuk menjawab pertanyaan pada tahap pertama. Guru melibatkan peserta didik pada proses pembuatan pertanyaan, perencanaan, dan pembuatan proyek. Guru dan peserta didik terlibat proses diskusi untuk mendukung *inquiry*.
- 3) Menyusun Jadwal (*Schedule*)
Guru dan peserta didik secara kolaboratif menyusun jadwal aktivitas untuk menyelesaikan proyek. Proyek dijalankan dalam rangka menyusun jawaban atas pertanyaan yang sudah diajukan pada tahap pertama.
- 4) Pengawasan (*Monitor*)
Guru bertanggung jawab untuk melakukan monitor terhadap aktivitas peserta didik selama menyelesaikan proyek. Monitoring dilakukan dengan cara memfasilitasi peserta didik pada setiap proses, menjadi mentor bagi aktivitas peserta didik dan juga dibantu oleh sebuah rubrik yang dapat merekam keseluruhan aktivitas yang penting.
- 5) Menguji hasil (*Assess*)
Penilaian dilakukan menggunakan pendekatan *assessment authentic*. Hal ini dilakukan agar setiap aktivitas peserta didik selama menjalankan proyek dapat dihargai sebagai sebuah aktivitas bermakna.
- 6) Evaluasi Pengalaman (*Evaluate*)
Pada akhir proses pembelajaran, guru dan peserta didik melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah dijalankan. Pada tahap ini peserta didik diminta untuk mengungkapkan perasaan dan pengalamannya selama proses pembelajaran, sehingga pada akhirnya ditemukan suatu temuan baru (*new inquiry*) untuk menjawab permasalahan yang diajukan pada tahap pertama pembelajaran.

Untuk lebih jelasnya, langkah-langkah operasional dari model pembelajaran *Project Based Learning* dapat dilihat dari gambar berikut :



Gambar 2. Langkah-langkah operasional *Project Based Learning*

Berdasarkan teori tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis proyek adalah pembelajaran yang menitikberatkan pada aktivitas peserta didik untuk dapat memahami suatu konsep dengan melakukan investigasi mendalam tentang suatu masalah dan menemukan solusi dengan pembuatan proyek.

Pembelajaran kreatif merupakan proses pembelajaran yang mengharuskan guru untuk dapat memotivasi dan memunculkan kreativitas siswa selama pembelajaran berlangsung, dengan menggunakan beberapa metode dan strategi yang bervariasi, misalnya kerja kelompok, bermain peran, dan pemecahan masalah”. Pembelajaran kreatif menuntut guru untuk merangsang kreativitas siswa, baik dalam mengembangkan kecakapan berpikir maupun dalam melakukan suatu tindakan. Berpikir kreatif selalu dimulai dengan berpikir kritis. (Kurniasari, 2017)

Berdasarkan pendapat di atas, maka kreativitas dapat dirumuskan sebagai suatu proses aktivitas kognitif seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa karya baru maupun karya kombinasi yang semua itu relatif berbeda dengan apa yang ada sebelumnya. Dalam mengembangkan siswa kreatif terdapat dalam kemampuan berpikir kreativitas. Orang yang kreatif, pada umumnya mengetahui permasalahan dengan sangat baik dan disiplin, biasanya dapat melakukan sesuatu yang menyimpang dari cara-cara tradisional. Proses kreativitas melibatkan adanya ide-ide baru, berguna, dan tidak terduga tetapi dapat diimplementasikan

Hasil belajar siswa menurut Hamalik (2006) meliputi tiga aspek, yaitu aspek sikap (afektif), pengetahuan (kognitif), dan keterampilan (psikomotorik). (1) Aspek sikap (afektif), merupakan perilaku yang dilakukan peserta didik yang meliputi penerimaan, partisipasi, dan penentuan sikap, organisasi, dan pembentukan pola hidup. (2) Aspek pengetahuan (kognitif), kemampuan kognitif yang meliputi: pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. (3) Aspek keterampilan (psikomotorik), kemampuan psikomotorik meliputi: persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks, gerakan penyesuaian dan kreativitas. Dalam perkembangan berikutnya, aspek pengetahuan dari taksonomi Bloom disempurnakan menjadi taksonomi Anderson yang dijadikan pedoman dalam implementasi kurikulum 2013, dengan penyempurnaan yang meliputi: mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, menilai dan mencipta (Hamalik, 2006).

Hasil belajar yang digunakan untuk mengambil data adalah hasil belajar ranah pengetahuan dan keterampilan berupa proyek. Pada ranah pengetahuan, Peserta didik diberikan soal ulangan pada tiap siklus dan dibandingkan peningkatan hasil belajarnya pada tiap-tiap siklus. Sedangkan pada ranah keterampilan, peserta didik mengembangkan kreativitasnya dengan membuat sebuah video secara berkelompok.

METODE PENELITIAN

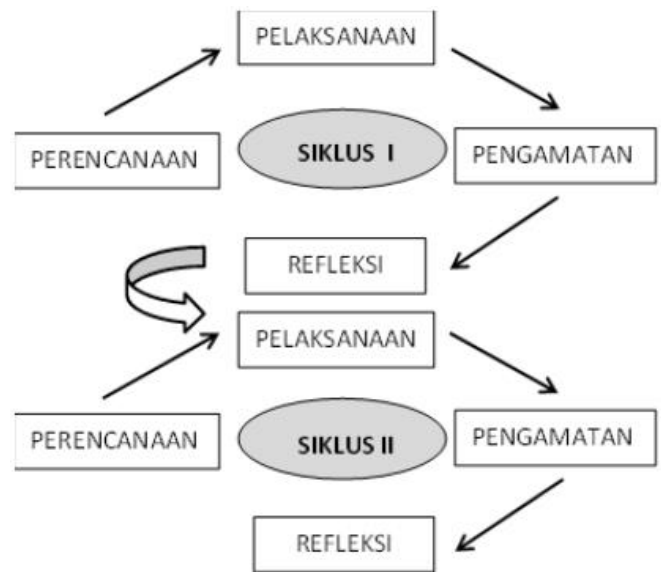
Dalam penelitian ini, penulis menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif dengan subyek penelitiannya adalah siswa kelas XI Bahasa SMA Negeri 1 Kuta Selatan semester I tahun Pelajaran 2019/2020 yang berjumlah 32 orang siswa, dengan siswa yang beragama Hindu sebanyak 31 orang. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan selama 3 bulan, yaitu mulai dari bulan Agustus sampai dengan bulan September 2019. Data yang dikumpulkan dari siswa meliputi data hasil tes tertulis dan laporan proyek pembuatan video. Dalam penelitian ini, alat pengumpulan data berupa tes tertulis diberikan dalam bentuk 15 soal pilihan ganda dan 1 soal uraian pada masing-masing siklus.

Data yang telah terkumpul dianalisis dengan analisis kualitatif yang sifatnya komparatif untuk kemudian dideskripsikan secara kualitatif berdasarkan skor dan nilai rata-rata yang diperoleh untuk menjelaskan temuan yang didapat. Data yang diperoleh dari hasil tes evaluasi pada akhir masing-masing siklus dianalisis dengan mengkalkulasi nilai rata-rata (*mean score*) dengan simbol M. Dan hasil tersebut kemudian diinterpretasikan untuk menentukan ketuntasan klasikal (KK) dengan nilai kriteria ketuntasan minimum adalah 67.

Keberhasilan penelitian ini dilihat dari rata-rata pencapaian kompetensi yang diperoleh oleh peserta didik. Tindakan dianggap sudah berhasil apabila terjadi peningkatan hasil belajar siswa dengan pencapaian ketuntasan 80% atau lebih dengan KKM 67. Jika peningkatan tersebut dapat dicapai pada tahap siklus 1 dan siklus 2, maka siklus selanjutnya tidak akan dilaksanakan karena tindakan sudah berhasil.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) yang ditandai dengan adanya siklus, adapun dalam penelitian ini terdiri atas 2 siklus. Setiap siklus terdiri atas empat tahapan kegiatan yaitu : (1) perencanaan (*planning*), (2) pelaksanaan (*acting*), (3) pengamatan (*observing*) dan (4) refleksi (*reflecting*).

Penelitian ini menunjuk pada penelitian Kemmis dan Mc Taggart yang mengembangkan penelitiannya berdasarkan konsep yang dikembangkan oleh Lewin, dengan disertai beberapa perubahan. Menurut Kemmis dan Mc Taggart, masing-masing siklus penelitian PTK terdiri dari empat komponen yaitu rencana, tindakan, observasi, dan refleksi. Di bawah ini dikutipkan model visualisasi bagan yang disusun oleh Kemmis dan Mc Taggart. Gambar di bawah ini menunjukkan konsep metode PTK:



Gambar 3. Konsep Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

a. Deskripsi Hasil Siklus 1

Pada siklus I melakukan perencanaan yaitu, menyusun silabus, membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), menyiapkan lembar kerja siswa (LKS), menyiapkan alat evaluasi seperti, lembar soal, lembar jawaban dan lembar observasi untuk memantau hasil belajar siswa dan kreativitas siswa, Membuat pedoman wawancara untuk mengetahui respon siswa yang merupakan refleksi terhadap aktivitas dan hasil belajar yang dilakukan.

Pelaksanaan tindakan dilakukan dengan langkah-langkah seperti, mengucapkan salam dan doa bersama, mengecek kehadiran siswa dan mengatur kondisi kelas, menyampaikan tujuan pembelajaran, menyampaikan model pembelajaran yang akan dilaksanakan, menyampaikan materi yang akan disajikan, mengarahkan peserta didik untuk menyimak dengan seksama penyampaian materi guru, dan membentuk kelompok-kelompok diskusi. Pada siklus I, siswa membentuk kelompok kecil dengan jumlah 5-6 orang tiap kelompok dengan memperhatikan heterogenitas baik kemampuannya maupun gender, memberikan LKS yang harus dibahas dan

dikerjakan oleh masing-masing kelompok dengan model pembelajaran proyek.

Untuk memperoleh data hasil belajar siswa maka dilakukan pengamatan secara langsung pada saat proses pembelajaran dan mengadakan evaluasi dengan menggunakan tes (lembar evaluasi) pada akhir pelaksanaan siklus I.

Dari hasil tes siklus I, menunjukkan bahwa tidak ada yang mencapai nilai A (sangat baik) atau 0 %, sedangkan yang tuntas mendapat nilai B (baik) adalah 5 siswa atau (16 %), dan mendapatkan nilai C (cukup) sebanyak 14 siswa (45 %). Jadi yang tuntas sebanyak 19 siswa sebanyak 61% sedangkan yang belum tuntas mendapat nilai D (kurang) sebanyak 12 siswa atau 39 %.

Tabel 1. Ketuntasan Belajar Siswa Hasil Tes Siklus I

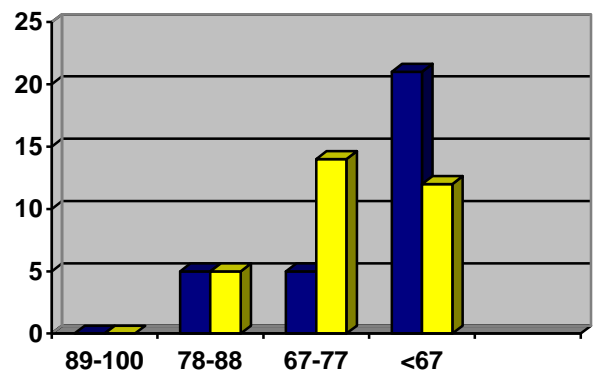
No	Ketuntasan	Jumlah Siswa	
		Jumlah	Persen
1.	Tuntas	19	61 %
2.	Belum Tuntas	12	39 %
Jumlah		31	100 %

Pada bagian refleksi, dilihat adanya penurunan jumlah siswa yang nilainya dibawah kriteria ketuntasan Minimal (KKM). Pada pra siklus jumlah siswa yang nilainya dibawah KKM sebanyak 21 siswa dan pada akhir siklus I berkurang menjadi 12 siswa. Nilai rata-rata kelas meningkat dari 61 menjadi 63. Jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar juga mengalami peningkatan jika dibandingkan dengan pra siklus, seperti tersaji dalam Tabel 2 berikut :

Tabel 2. Perbandingan Hasil Nilai Tes Pra Siklus dan Siklus I

No	Hasil tes (dalam huruf)	Jumlah siswa yang tuntas	
		Pra siklus	Siklus I
1	A (89 -100)	-	-
2	B (78-88)	5	5
3	C (67-77)	5	14
4	D (<67)	21	12
Jumlah		31	31

Peningkatan hasil tes hasil belajar siswa dapat ditunjukkan dengan gambar 4 di bawah ini.



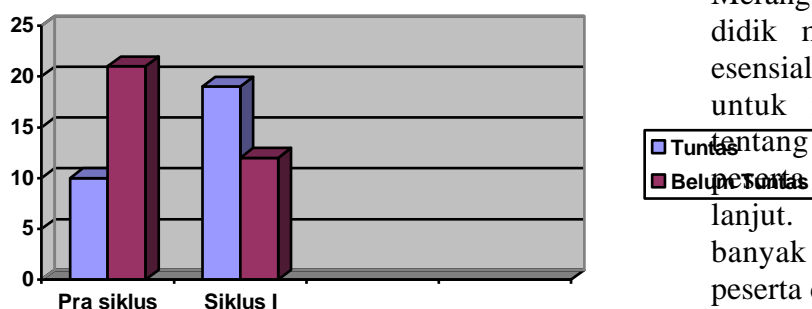
Gambar 4. Grafik Perbandingan Hasil Tes Pra Siklus dan Siklus I

Perbandingan ketuntasan belajar siswa antara pra siklus ke siklus I dapat dilihat pada Tabel 3 berikut :

Tabel 3. Perbandingan Ketuntasan Belajar antara Pra Siklus dengan Siklus I

No	Ketuntasan	Jumlah Siswa			
		Pra Siklus		Siklus I	
		Jumlah	Persen tase	Jumlah	Perse ntase
1.	Tuntas	10	32 %	19	61 %
2.	Belum Tuntas	21	68 %	12	39 %
Jumlah		31	100%	31	100 %

Grafik Ketuntasan Pra siklus dan Siklus I dapat disajikan dalam Gambar 5 di bawah ini.



Gambar 5. Grafik Ketuntasan Pra siklus dan Siklus I

b. Deskripsi Hasil Siklus II

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I, maka pelaksanaan tindakan pada siklus II dapat dideskripsikan sebagai berikut :

Perencanaan tindakan diawali dengan membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang mengacu pada silabus dengan penerapan model *Project Based Learning*, menyiapkan lembar kerja siswa (LKS), menyiapkan alat evaluasi seperti, lembar soal, lembar jawaban dan lembar observasi untuk memantau hasil belajar siswa dan kreativitas siswa dan membuat pedoman wawancara untuk mengetahui respon siswa yang merupakan refleksi terhadap aktivitas dan hasil belajar yang dilakukan.

Pelaksanaan tindakan diawali dengan mengucapkan salam dan doa bersama, mengecek kehadiran siswa dan mengatur kondisi kelas, menyampaikan tujuan pembelajaran, menyampaikan model pembelajaran yang akan dilaksanakan, menyampaikan materi pada pertemuan siklus II, peserta didik menyimak dengan seksama penyampaian materi yang disampaikan oleh guru dan membentuk kelompok-kelompok diskusi. Pada siklus II, siswa membentuk kelompok kecil dengan jumlah 5-6 orang tiap kelompok dengan memperhatikan heterogenitas baik kemampuan maupun gender, memberikan

LKS dan dikerjakan oleh masing-masing kelompok dengan model pembelajaran proyek dengan langkah-langkah:

a) Pertanyaan esensial

Merangsang pengetahuan awal peserta didik melalui pemberian pertanyaan esensial. Pertanyaan ini bertujuan untuk memberikan gambaran awal tentang materi dan merangsang peserta didik untuk belajar lebih lanjut. peserta didik sudah mulai banyak yang mau menjawab, sehingga peserta didik menjawab beramai-ramai.

b) Perencanaan

Peserta didik menyusun rencana yang akan dilakukan untuk menyelesaikan tugas proyek. Sebagai panduan, guru memberikan LKS yang berisi panduan dalam melaksanakan proyek pembuatan video. Peserta didik membaca LKS dan berdiskusi untuk melaksanakan proyek yang telah tersedia. Peserta didik diberikan waktu untuk berdiskusi. Setiap anggota kelompok sudah aktif melakukan diskusi.

c) Penentuan Jadwal

Perencanaan proyek dan langkah-langkah yang perlu dilakukan, dikomunikasikan dengan guru untuk menyusun jadwal aktivitas dalam melaksanakan proyek, agar berjalan tepat waktu dan sesuai dengan rencana. Jadwal aktivitas itu meliputi dua kali pertemuan. Pertemuan pertama melaksanakan proyek siklus I. Pertemuan kedua, Selama 30 menit pertama peserta didik melakukan *posttest* untuk pertemuan sebelumnya yang telah dilaksanakan, kemudian dilanjutkan dengan menjawab pertanyaan refleksi selama 5 menit selanjutnya guru menjelaskan materi dan memberi arahan melaksanakan proyek.

d) Pengawasan

Guru memantau peralatan yang dibutuhkan dan yang akan digunakan untuk melaksanakan kegiatan proyek siklus II.

Selain itu, guru juga bertanggung jawab menjadi fasilitator bagi aktivitas peserta didik, dalam hal ini memantau, mendorong, membantu peserta didik ketika mengalami kesulitan terhadap semua aktivitas belajarnya. Presentasi hasil dilaksanakan setelah proses merancang proyek selesai dan semua pertanyaan yang ada pada LKS telah dikerjakan.

e) Penilaian

Hasil penilaian keterampilan dan pengetahuan menjadi bahan penilaian proses pembelajaran menunjukkan penguasaan konsep materi yang telah dikuasai peserta didik setelah diberi tindakan. Persentase ketercapaian peserta didik dalam hasil belajar dijabarkan dalam Tabel 4 berikut.

Tabel 4. Rekap Nilai Hasil Belajar Siklus II

No	Hasil (Angka)	Hasil (Huruf)	Arti Lambang	Jumlah Siswa	Persen
1	89-100	A	Sangat baik	1	3 %
2	78-88	B	Baik	18	58 %
3	67-77	C	Cukup	7	23 %
4	<67	D	Kurang	5	16 %
Jumlah				31	100 %

Sedangkan Penilaian kreativitas dilakukan pada saat peserta didik melakukan proses, siswa yang aktif dalam proses tersebut dan produk yang dihasilkan dari proyek tersebut. Tabel 5 berikut menunjukkan persentase

ketercapaian kreativitas peserta didik dalam melakukan proyek.

Tabel 5. Persentase Kreativitas Peserta Didik pada Siklus II

No	Kriteria Kreativitas	Persentase kreativitas (%)						Rata-rata	Kategori
		Kelompok							
		1	2	3	4	5	6		
1	Proses	85	84	87	81	80	90	84,5	Baik
2	Person	86	86	84	88	85	88	86,2	Baik
3	Produk	87	88	90	90	88	92	89,2	Sangat Baik
	Rata-Rata	86	86	87	86,3	84,3	90	86,6	Baik

f) Evaluasi

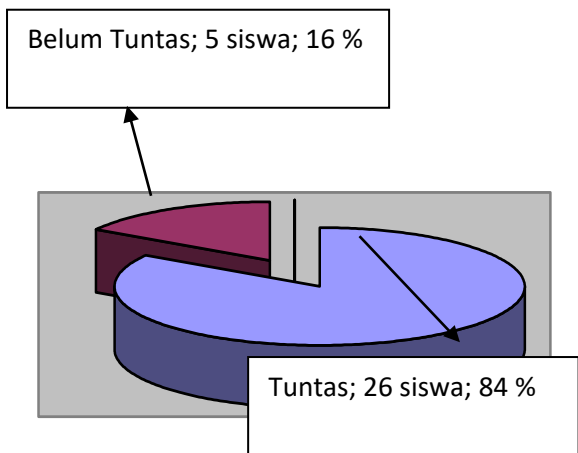
Pada akhir proses pembelajaran berbasis proyek, guru dan peserta didik melakukan refleksi terhadap kreativitas dan hasil kerja proyek yang sudah dijalankan. Proses refleksi dilakukan dengan cara, peserta didik diminta untuk mengisi lembar penilaian pembelajaran yang berisi tentang ungkapan, perasaan, dan pengalaman peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran. Berdasarkan lembar respon peserta didik tersebut, dapat diketahui bahwa peserta didik menyukai model pembelajaran PjBL.

Untuk memperoleh data hasil belajar siswa maka dilakukan melalui pengamatan secara langsung pada saat proses pembelajaran berlangsung dan mengadakan evaluasi dengan menggunakan tes (lembar evaluasi) untuk mengukur hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran pada akhir pelaksanaan siklus II.

Dari hasil tes dengan lembar evaluasi yang dilakukan pada siklus II, menunjukkan bahwa terdapat 1 (satu) orang siswa yang mencapai nilai A (sangat baik) atau 3 %, 18 siswa atau (58 %) mendapatkan nilai B (baik), 7 siswa (23%)

mendapatkan nilai C (cukup) dan 5 siswa atau 16 % mendapatkan nilai D (kurang) dengan nilai rata-rata sebesar 74,5.

Berdasarkan data di atas tentang ketuntasan belajar dengan lembar evaluasi pada siklus II, dapat dilihat terdapat kenaikan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar. Hal ini merupakan hasil yang menggembirakan. Diagram ketuntasan belajar siklus II dapat disajikan seperti gambar 6 di bawah ini.



Gambar 6. Diagram Ketuntasan Belajar Siklus II

2. Pembahasan

Berdasarkan nilai hasil belajar siklus I dan siklus II dapat diketahui bahwa model pembelajaran *project based learning* dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti, untuk lebih jelasnya pada Tabel 6 berikut dipaparkan hasil refleksi pada siklus II.

Jika dibandingkan antara keadaan kondisi awal, siklus I dan siklus II dapat dilihat bahwa saat kondisi awal rata-rata kelas sebesar 61,5 sedangkan nilai rata-rata kelas siklus I sudah ada peningkatan menjadi 62,7 dan kenaikan nilai rata-rata pada siklus II menjadi 74,5.

Tabel 6. Perbandingan nilai Hasil Belajar Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

NO	Nilai	Hasil Evaluasi	Kategori	Pra Siklus (org)	Siklus I (org)	Siklus II (org)
1	89-100	A	Sangat Baik	-	-	1
2	78-88	B	Baik	5	5	18
3	67-77	C	Cukup	5	14	7
4	<67	D	Kurang	21	12	5
Jumlah				31	31	31

Perbandingan ketuntasan belajar dan nilai rata-rata pra siklus, siklus I dan siklus II dapat tersaji pada Tabel 7 di bawah ini.

Tabel 7. Perbandingan Ketuntasan Belajar dan Nilai Rata-rata Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

No	Uraian	Jumlah siswa		Rata-Rata
		Tuntas	Belum Tuntas	
1	Kondisi Awal	10	21	61,5
2	Siklus I	19	12	62,7
3	Siklus II	26	5	74,5

Atas dasar informasi pada Tabel 6 dan 7 di atas, dapat disimpulkan bahwa model *project based learning* dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar Pendidikan agama Hindu dan Budi Pekerti.

PENUTUP

1. Simpulan

Penerapan model *project based learning* dapat meningkatkan kreativitas belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti bagi siswa kelas XI Bahasa SMA Negeri 1 Kuta Selatan sebesar 9,5% dan dengan penerapan model *project based learning* dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti dengan peningkatan ketuntasan belajar sebesar 22,6 %.

2. Saran/ Rekomendasi

Guru hendaknya mempergunakan berbagai model pembelajaran dalam proses pembelajaran kepada peserta didik agar memperoleh pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan, seperti model *project based learning*, karena sudah terbukti dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar peserta didik.

Pemerintah sebagai pemegang kebijakan ataupun instansi lain yang terkait, agar memperhatikan dan memberikan dukungan bagi guru baik secara material maupun spiritual dalam melakukan penelitian khususnya penelitian tindakan kelas sebagai tuntutan dalam meningkatkan profesionalisme guru melalui pembelajaran inovatif yang berkembang pada masa sekarang ini untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Fathurrohman, M. (2015). *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Hamalik, O. (2006). *Metode Belajar dan Kesulitan-kesulitan Belajar*. Bandung: Tarsito.
- Kurniasari, R. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Fisika dan Keterampilan Proses Sains Peserta Didik Kelas X SMA N 1 Banguntapan. *Occupational Medicine*, 53(4), 130.
- Majid, A., & Rochman, C. (2014). *Pendekatan Ilmiah dalam Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Supriono, K. (2003). *Strategi Pembelajaran Fisika*. Malang: UM. Press.
- Winataputra, U. (2001). *Strategi Belajar Mengajar IPA*. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.