RISTEK : Jurnal Riset, Inovasi dan Teknologi Kabupaten Batang
Vol. 7 No. 1 (2022) 37 – 49 | ISSN: 2549-6948 (Media Online)

IMPLEMENTASI MODEL PjBL DENGAN INFOGRAFIS CANVA UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR IPS PESERTA DIDIK VIIB SMPN 1 KANDEMAN

Wulan Dwi Aryani, M.Pd
SMP N 1 Kandeman
aryaniwulan78@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi model PjBL dengan infografis canva, meningkatkan kreativitas belajar peserta didik, meningkatkan hasil belajar IPS peserta didik kelas VII B SMPN 1 Kandeman. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas, menggunakan desain spiral *Kemmis & Taggart*. Subjek penelitian adalah 32 peserta didik kelas VIIB. Penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (Classroom Action Reseach) dengan teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, tes hasil belajar, dan dokumentasi. Sedangkan instrumen yang digunakan adalah pedoman observasi guru dan peserta didik, soal tes hasil belajar serta lembar dokumentasi. Analisis data menggunakan analisis deskriptif komparatif. Sehingga kesimpulan dari penelitian ini menghasilkan beberapa keluaran diantaranya, Model PjBL dengan Infografis Canva dapat diimplementasikan pada Pembelajaran IPS kelas VIIB di SMP N 1 Kandeman Batang, ada peningkatan Rata-rata dari Enam tahapan Model PjBL dengan Infografis Canva, pada Siklus I Rerata 75,00 (B) dan Siklus II Rerata 91,66 (SB), terdapat peningkatan 16,66; Peningkatan rerata empat Indikator amatan Kreativitas Peserta Didik, pada Siklus I rerata skor 23,00 (72,00%) Kategori Kreatif dan siklus II Rerata skor 27,75 (86,72%) Kategori Sangat Kreatif, terdapat peningkatan 4,75 (14,84%); Peningkatan ketuntasan Hasil Belajar IPS Peserta Didik, pada Siklus I ketuntasan belajar 68,75% dengan Rerata Nilai 72,50 dan Siklus II 87,50% dengan Rerata nilai 82,66. Terdapat Peningkatan Ketuntasan Hasil Belajar 18,75% dengan peningkatan Rerata Nilai 10,1.
Kata Kunci: *PjBL, kreativitas belajar, hasil belajar, infografis canva.*

ABSTRACT

This study aims to determine the implementation of the PjBL model with canva infographics, increase student learning creativity, improve social studies learning outcomes for class VII B students of SMPN 1 Kandeman. This research is a Class Action Research, using the Kemmis & Taggart spiral design. The subjects of the study were 32 learners of class VIIB. The research used is classroom action research (Classroom Action Reseach) with data collection techniques used, namely observation, learning outcomes tests, and documentation. Meanwhile, the instruments used are teacher and student observation guidelines, learning outcomes test questions and documentation sheets. Data analysis using comparative descriptive analysis. So that the conclusion of this study produced several outputs including, the PjBL Model with Canva Infographics can be implemented in class VIIB Social Studies Learning at SMP N 1 Kandeman Batang, there is an average increase of the Six stages of the PjBL Model with Canva Infographics, in Cycle I Average 75.00 (B) and Cycle II Average 91.66 (SB), there is an increase of 16.66;The average increase in the four indicators of student creativity, in Cycle I averaged a score of 23.00 (72.00%) in the Creative Category and in cycle II an average score of 27.75 (86.72%) in the Very Creative Category, there was an increase of 4.75 (14.84%); Increasing the completeness of Social Studies Learning Outcomes of Students, in Cycle I the completeness of learning is 68.75% with an Average Value of 72.50 and Cycle II of 87.50% with an Average Value of 82.66. There was an 18.75% Increase in Learning Outcomes with an increase in the Average Value of 10.1.
Keywords: PjBL, learning creativity, learning outcomes, canva infographic

Lisensi
Lisensi Internasional Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0.

1. Pendahuluan

Untuk menghadapi era globalisasi di bidan teknologi, pendidikan bukan hanya menekankan pada aspek kecerdasan, melainkan aspek kreativitas penggunaan teknologi juga harus dikembangkan. Dengan memiliki pribadi yang kreatif diharapkan mampu dalam menghadapi era globalisasi bidang teknologi seperti yang telah disampaikan di atas. Oleh karena itu, kurikulum serta sistem pengajaran yang mendukung berkembangnya kreativitas mutlak diberikan. Jangan sampai sistem serta kurikulum yang ada justru menjadi penghambat atau yang lebih ekstrim lagi membunuh kreativitas penggunaan teknologi.

Munandar (2014;18) Kreativitas kecenderungan untuk mengaktualisasi diri, mewujudkan potensi, dorongan untuk berkembang dan menjadi matang, kecenderungan untuk mengekspresikan dan mengaktifkan semua kemampuan organisme, selain itu menurut psikolog lain yang terkemuka menyatakan bahwa kreativitas adalah pengalaman mengekspresikan dan mengakulturasikan identitas individu dalam bentuk terpadu dalam hubungan dengan diri sendiri, dengan alam, dan dengan orang lain Munandar (2014; 18) Kreativitas yang dimaksud oleh peneliti adalah kreativitas yang terjadi dalam proses pembelajaran di dalam kelas yang dialami oleh peserta didik melalui kerja proyek, sehingga peserta didik lebih aktif kreatif dalam pembelajaran sehingga dapat memahami materi yang dipelajari sehingga hasil belajarnya optimal.

Selama ini kreativitas masih dikesampingkan dalam sistem pendidikan, sistem pengelolaan peserta didik masih menggunakan cara-cara konvensional yang lebih menekankan pengembangan kecerdasan dalam arti sempit dan kurang memberi perhatian kepada pengembangan bakat kreatif peserta didik. Dengan memiliki kreativitas peserta didik diharapkan mampu memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari serta mampu menempatkan diri secara tepat. Selain itu, dengan adanya kreativitas yang diimplementasikan dalam sistem pembelajaran, peserta didik diharapkan mampu mengeluarkan ide-ide progresif yang dimiliki dalam menghadapi dan bersaing dalam kompetisi global apalagi di dalam perkembangan teknologi yang semakin ketat dan selalu berubah.

Adanya perkembangan teknologi, membawa perubahan dalam pembelajaran, kebiasaan pembelajaran tradisional yang *teacher centered* sekarang sudah mulai ditinggalkan, Guru mulai memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran, berbagai aplikasi muncul dapat dipilih sebagai sarana pembelajaran yang Interaktif. Salah satu aplikasi yang mampu menciptakan kreatifitas peserta didik dengan menggunakan Infografis Canva. Dibutuhkan pendidik yang kreatif yang mampu mengembangkan potensi kreatif peserta didik. Terkait dengan hal itu maka dibutuhkan kreativitas pendidik dalam menerapkan metode yang bervariasi sehingga mampu menjadikan peserta didik lebih kritis, kreatif, dan inovatif.

Zaini &Salladin (1996: 10) mengatakan bahwa: “tujuan IPS (*social studies*) mengembangkan pengetahuan, sikap dan kreativitas dalam bentuk konsep dan pengalaman belajar yang dapat dipilih atau terorganisir dalam rangka kajian ilmu sosial”. Peran penting Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sebagai kajian ilmu sosial adalah pendukung peningkatan mutu pendidikan. Perkembangan teknologi yang semakin maju pesat di era global, menjadikan pendidikan IPS secara khusus harus mampu berperan dalam menghasilkan peserta didik yang berkualitas, yaitu

manusia yang mampu berpikir kritis, kreatif,logis, dan berinisiatif dalam menanggapi gejala dan masalah sosial yang berkembang dalam masyarakat.

Guru IPS harus terampil menggunakan model pembelajaran yang tepat untuk menghadirkan pembelajaran yang berkualitas. Salah satu tugas pendidik adalah memilih model pembelajaran yang digunakan untuk membantu peserta didik mencapai kompetensi yang telah ditentukan. Guru harus memiliki pengetahuan dan pengalaman berkenaan dengan model pembelajaran. Dengan memiliki kemampuan memilih model pembelajaran yang tepat, guru dapat melaksanakan kegiatan pembelajaran yang efektif. Pemilihan model pembelajaran yang tepat merupakan salah satu faktor yang menentukan keberhasilan belajar peserta didik.

Berdasarkan pengamatan, permasalahan yang dapat berpengaruh terhadap kreativitas dan hasil belajar peserta didik, khususnya pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) antara lain model pembelajaran yang digunakan kurang sesuai serta minim praktik. Hal ini mengakibatkan peserta didik merasa jenuh atau bosan dalam mengikuti pembelajaran sehingga dapat menyebabkan menurunnya hasil belajar. Materi yang dirasa terlalu banyak juga dapat menyebabkan peserta didik malas untuk mempelajari materi tersebut. Model yang kurang tepat dan bersifat monoton juga dapat mempengaruhi proses belajar peserta didik. Guru dalam pelaksanaan pembelajarannya terkadang tidak menggunakan media yang menarik, guru hanya terpacu pada buku pelajaran saja. Hal tersebut tentunya dapat mengakibatkan para peserta didik akan merasa bosan dan menganggap pelajaran IPS itu membosankan.

Pembelajaran dengan model pembelajaran yang konvensional yaitu kebiasaan lama yang monoton, terkesan *teacher center* diduga dapat berpengaruh terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial peserta didik yang rendah. Hasil belajar IPS yang masih rendah salah satunya ditunjukkan dari data nilai kelas VIIB yang di peroleh dari hasil sumatif sebelumnya yaitu, dari 32 peserta didik hanya 12 atau 37,50% peserta didik yang sudah mencapai KKTP, sedang 20 peserta didik atau 62,50% belum mencapai KKTP. Berdasarkan nilai penilaian sumatif tersebut rata-rata yang diperoleh kelas VIIB 62,81. Kondisi tersebut tidak terlepas dari peran guru itu sendiri yang kurang memperhatikan upaya menciptakan iklim belajar yang kondusif melalui implementasi berbagai model pembelajaran yang menyenangkan, menarik dan menjadikan peserta didik lebih aktif. Adapun ketika guru memberikan tugas, hampir semua peserta didik mengumpulkan seadanya, jauh dari kesan kreatif. Hasil belajar yang optimal memiliki beberapa indikator konkrit. Mardapi (2008: 5) berpendapat bahwa: "penilaian mencakup semua cara yang digunakan untuk menilai unjuk kerja individu, berfokus pada individu yaitu prestasi belajar yang dicapai oleh individu". Uno (2010: 156) mengemukakan "indikator keefektifan pembelajaran biasanya diukur dengan tingkat pencapaian peserta didik yang diketahui setelah mengikuti pembelajaran dan evaluasi".

Berdasarkan pengalaman sebagai guru Mapel IPS, selama ini guru SMP Negeri 1 Kandeman kurang berminat untuk mengimplementasikan model pembelajaran secara variatif dikarenakan orientasi guru adalah menyelesaikan materi pelajaran bukan orientasi pada kompetensi peserta didik dalam pembelajaran, sehingga dalam proses pembelajaran kurang memperhatikan

aspek-aspek kreativitas belajar diantaranya saling menghargai pendapat, rasa saling memiliki dan lain-lain yang saat ini terasa masih terabaikan. Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan dalam upaya meningkatkan kreativitas dan hasil belajar IPS adalah dengan Implementasi model PjBL dengan Infografis Canva, hal ini dikareanakan fitur yang mendukung dari Canva untuk meningkatkan kreatifitas.

Infografis Canva adalah salah satu fitur interaktif yang terdapat dalam salah satu aplikasi dalam Canva yang bertujuan untuk mempresentasikan informasi yang diperoleh dalam bentuk visual yakni teks dan gambar agar mudah dipahami, Infografis Canva merupakan sebuah platform online yang dipakai untuk membuat desain dan cukup popular karena dilengkapi dengan template infografis yang memiliki jumlah ribuan serta menarik. Adapun cara membuat infografis Canva sangat mudah dan cepat, peserta didik dapat langsung menggunakan template yang sudah ada atau membuat desainnya sendiri. Adapun langkah sederhana membuat Inforafis Canva sebagai berikut: cari template yang sesuai di situs Canva, pilih template Infografis yang diinginkan kemudian unduh hasil desain Infografis, Adapun tips agar Infografis Canva menjadi lebih menarik dan Infografis harus mampu menampilkan informasi atau data yang telah dikumpulkan terlebih dahulu agar lebih mudah dipahami, sehingga sangat penting untuk membuat desain yang menarik dan tidak membosankan, pilih warna yang *eye catching*, tambahkan beberapa diagram. (https://kumparan.com).

Pembuatan desain Infografis Canva dipilih dalam praktik mata pelajaran IPS, disesuaikan dengan materi yang ada pada kurikulum merdeka kelas VII, masuk dalam kategori materi Letak, luas Indonesia dan Mitigasi Bencana. Pemilihan praktik menggunakan Infografis Canva dikarenakan tuntutan kreatifitas peserta didik muncul dalam pemanfaatan teknologi dengan membuat desain infografis canva sehingga mampu menghasilkan hasil infografis yang bagus, menarik dan lengkap dalam menyajikan informasi Mitiasasi Bencana.

Model *Project based learning* (PJBL) merupakan Pembelajaran berbasis proyek didefinisikan sebagai suatu pengajaran yang mencoba mengaitkan teknologi dengan masalah kehidupan sehari-hari yang akrab dengan peserta didik, atau dengan suatu proyek sekolah. Sementara itu Warsono (2013; 153) mendifinisikan pembelajaran berbasis proyek sebagai pendekatan pengajaran yang komperhensif yang melibatkan peserta didik dalam kegiatan penyelidikan yang kooperatif dan berkelanjutan. Model pembelajaran PjBL lebih menekankan kepada pembuatan proyek. Sejalan dengan pendapat Wena (2009; 12) menyatakan "Pembelajaran berbasis proyek *Project Based Learning* (PjBL) merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada guru untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek", Santyasa (2006;12) "Pembelajaran berbasis proyek memiliki potensi yang amat besar untuk membuat pengalaman belajar lebih menarik dan mermanfaat bagi peserta didik". Oleh karena itu, model pembelajaran PjBL dapat membuat peserta didik untuk lebih kreatif dan memahami materi yang paparkan oleh gurunya, sehingga semua murid nantinya dapat mengerjakan soal evaluasi pembelajaran dengan baik dan mendapatkan nilai yang meningkat dari nilai sebelumnya. Kreativitas peserta didik dalam pembelajaran akan dapat membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara komprehensif mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotor.

Adapun tujuan penelitian adalah untuk: Penelitian ini bertujuan untuk: (1)

Mengetahui deskripsi proses pembelajaran IPS menggunakan metode PJBL dengan Infografis Canva; (2) Meningkatkan Kreatifitas Belajar; (3) Meningkatkan Hasil Belajar IPS Peserta didik kelas VII B SMPN 1 Kandeman

2. Metode Penelitian

2.1 Jenis Penelitian

Penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Reseach*). Penelitian menggunakan desain Kemmis & Taggart, *action research develops through the self–reflective spiral: a spiral of cycles of planning, acting, (implementing plans), observing (systematically), reflecting…and than re-planning, futher implementations, observing and refelecting.* Kemmis & Taggart (1990, 22). Penelitian tindakan dikembangkan melalui reflektif spiral: siklus spiral meliputi: perencanaan, tindakan (implementasi tindakan), observasi, dan refleksi.

2.2 Subyek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VIIB SMP Negeri 1 Kandeman Kabupaten Batang, sejumlah 32 terdiri atas 15 laki-laki dan 15 perempuan. Alasan dipilih kelas ini adalah didasarkan pada observasi awal peserta didik kelas VIIB hasil belajar rendah, nilai rata-rata sumatif satu mata pelajaran IPS 62,81. Peserta didik yang mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran 75 hanya 37,50% artinya masih ada 62,50% peserta didik belum mencapai KKTP. Peserta didik cenderung pasif selama proses pembelajaran berlangsung, Ketika diskusi berlangsung hanya ada beberapa peserta didik yang aktif, Apabila kegiatan presentasi sebagian besar peserta didik tidak memberi tanggapan. Kreativitas belajar peserta didik rendah, ditunjukkan pada saat mengumpulkan tugas seadanya tidak di buat secara kreatif. Pembelajaran dengan kebiasaan lama yang monoton dan cenderung *teacher center* membuat suasana pembelajaran tidak menarik perhatian peserta didik terhadap materi, sehingga Kreativitas Belajar dan Hasil Belajar peserta didik rendah.

2.3 Tahapan Prosedur Penelitian

2.3.1 Perencanaaan *(planning)*

Pada tahap perencanaan, kegiatan yang dilakukan meliputi: a) Menyiapkan perangkat pembelajaran yang sudah dikembangkan seperti Modul Ajar (RPP), Media Pembelajaran, bahan ajar sebagai sumber belajar peserta didik, kisi-kisi soal tes hasil belajar, kisi-kisi pedoman observasi peserta didik dan guru; c) menyiapkan Video Tutorial cara membuat Infografis dan gambar-gambar Infografis Mitiasi Bencana untuk referensi. d) Menyiapkan instrumen pengumpulan data, antara lain: Pedoman observasi, soal tes hasil belajar.

2.3.2 Pelaksanaan *(action)*

Adapun skenario pembelajaran Model PjBL menurut Aris Yulianta, dkk (2017:2) adalah sebagai berikut: 1) Menentukan Pertanyaan Dasar, yaitu guru bersama peserta didik menentukan tema/topik proyek; 2) Membuat Desain Proyek yaitu guru memfasilitasi peserta didik untuk merancang langkah-langkah kegiatan penyelesaian proyek beserta pengelolaanya; 3) Menyusun Penjadwalan yaitu guru memberikan pendampingan kepada peserta didik melakukan penjadwalan semua kegiatan yang telah di rancangnya; 4) Memonitor Kemajuan Proyek dengan fasilitasi dan monitoring guru yaitu guru memfasilitasi dan memonitor peserta didik dalam melaksanakan rancangan proyek yang telah di buat; 5) Penilaian hasil yaitu guru memfasilitasi peserta didik untuk mempresentasikan dan keberanian mempublikasikan hasil karya; 6) Evaluasi Pengalaman yaitu guru menyimpulkan hasil

presentasi dan melaksanakan tes hasil belajar.

2.3.3 Observasi *(observation)*

Observasi dilakukan untuk melihat secara langsung pelaksanaan empat amatan indikator kreativitas peserta didik pada saat pembelajaran terutama pada saat membuat Desain Infografis Canva, Indikator kreativitas (menurut Munandar, 2014) adalah sebagai berikut: *a)Fluency; b)Flexibility; c) Originality; d) Elaborasi*.

2.3.4 Refleksi *(reflection)*

Refleksi yang dilakukan berupa melakukan evaluasi terhadap apa yang telah dilakukan. Kekurangan yang ditemui pada siklus sebelumnya digunakan sebagai dasar penyusunan rencana tindakan pada siklus berikutnya dengan modifikasi atau perbaikan. Demikian seterusnya, sehingga siklus berikutnya akan berjalan berjalan lebih baik dari pada siklus sebelumnya sampai mencapai kriteria keberhasilan yang telah ditentukan. Refleksi ini sebagai acuan dalam penetapan perencanaan tindakan pada siklus selanjutnya.

2.4 Teknik Pengumpulan Data

2.4.1 Observasi Peserta Didik

Kegiatan observasi dilakukan pada awal pertemuan untuk mendapatkan gambaran permasalahan yang terjadi pada kelas VIIB observasi juga dilakukan selama tindakan berlangsung untuk mengamati kreativitas peserta didik selama tindakan dan menggunakan data penilaian harian materi sebelumnya untuk mengetahui hasil belajar peserta didik.

2.4.2 Observasi Guru

Observasi juga dimaksudkan untuk mengamati kinerja guru selama proses pembelajaran di kelas dengan Implementasi PjBL dengan Infografis Canva, pengamatan dilaksanakan dengan tujuan untuk mendapatkan data peningkatan kinerja guru dengan Implementasi PjBLdengan Infografis Canva, Observasi dilakukan dengan menggunakan pedoman observasi yang telah dipersiapkan sebelumnya.

2.4.3 Tes

Tes digunakan untuk mengetahui perkembangan atau peningkatan hasil belajar peserta didik yang dilakukan secara tertulis bentuk pilihan ganda pada setiap akhir siklus tindakan yaitu setiap akhir siklus yaitu di pertemuan ke-2 tiap siklusnya.

2.4.4 Dokumentasi

Dokumentasi merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mendapatkan data tertulis berupa hasil belajar maupun tidak tertulis berupa foto/gambar serta video yang diambil pada penelitian. Pendokumentasian foto maupun vidio menggunakan *smartphone*

2.5 Alat Pengumpulan Data

2.5.1 Pedoman Observasi Kreativitas Belajar Peserta Didik

Indikator kreativitas menurut (Munandar,2014;50) yang diamati adalah kegiatan: a) *Fluency*, yaitu kesigapan, kelancaran, kemampuan peserta didik dalam kelompok untuk menghasilkan Infografis Canva dengan kelengkapan materi Mitigasi Bencana ; b) *Flexibilit*y, yaitu kemampuan untuk menggunakan bermacam-macam cara/ide membuat atau memilih template dalam Infografis Canva; c) *Originality*, yaitu kemampuan untuk mencetuskan gagasan unik atau asli belum ada pada Desain Infografis Canva sebelumnya, d) *Elaborasi*, adalah kemampuan untuk melakukan pembuatan Infografis Canva melibatkan seluruh anggota kelompok.

2.5.2 Pedoman Observasi untuk Guru

Lembar observasi untuk guru adalah digunakan untuk mengamati kegiatan guru selama pelaksanaan pembelajaran tentang terlaksana atau tidaknya tahapan pembalajaran yang sesuai dengan Modul Ajar (RPP) yaitu disesuaikan dengan tahapan dalam enam tahapan PjBL, yaitu: a)

menentukan pertanyaan; b) membuat desain proyek; c) menyusun penjadwalan d) memonitor kemajuan proyek; e) penilaian hasil projek; f) evaluasi pengalaman. Observasi dilakukan dengan memberikan nilai 1 apabila tampak amatan, nilai 0 apabila tidak tampak pada amatan pada lembar observasi yang telah disediakan.

2.5.3 Tes Hasil Belajar.

Tes digunakan untuk mengetahui perkembangan atau peningkatan hasil belajar peserta didik yang dilakukan secara tertulis pada setiap akhir siklus tindakan. Instrumen yang digunakaan adalah soal tes hasil belajar. Tes hasil belajar yang dirancang adalah tes tertulis berbentuk tes pilihan ganda sebanyak 20 butir soal untuk setiap siklusnya.

2.5.4 Lembar Dokumentasi.

Instrumen yang digunakan adalah catatan harian/daftar cek *(check list)*. Dokumentasi untuk mendapatkan bukti adanya kegiatan selama proses tindakan. Dokumentasi tertulis berupa hasil belajar peserta didik, hasil observasi Kreativitas Belajar peserta didik serta hasil observasi kinerja guru.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Hasil

3.1.1 Kreativitas Belajar Peserta Didik

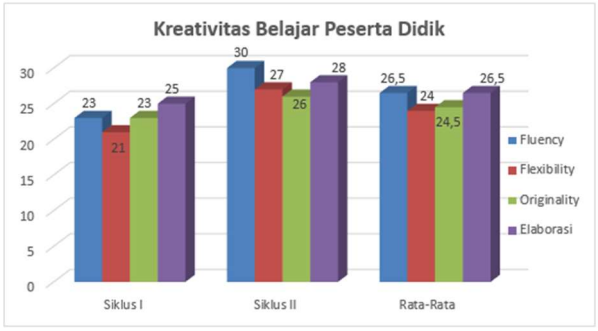
Data kreativitas belajar peserta didik berupa pengamatan terhadap empat indikator kreativitas belajar peserta didik, yaitu (a) *Fluency*, (b) *Flexibility*, (c) *Originality*, (d) *Elaborasi*. Kreativitas belajar dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1.
Nilai Kreativitas Belajar Peserta didik Siklus I dan II

No	Aspek yang diamati	Nilai pada tiap Siklus	
		I	II
1	Fluency	23(72%)	30 (94%)
2	Flexibility	21 (66%)	27 (84%)
3	Originality	23(72%)	26 (81%)
4	Elaborasi	25 (78%)	28 (88%)
Rata-rata		23,00 (72%)	27,75 (86,72%)
Kategori		Kreativ	Sangat Kreativ

Kreativitas Belajar Peserta didik Siklus I Rata-rata 23,00 (72%) Kategori Kreativ, dan Siklus II 27,75 (86,72%) Kategori Sangat Kreativ. Hasil penelitian menunjukkan terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 4,75 (14,72%). Rata-rata tiap indikator amatan kreativitas belajar mengalami peningkatan, adapun peningkatan setiap indikator amatan adalah sebagai berikut: 1) Fluency terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 7,00 (21,88%); 2) Flexibility dari siklus I ke siklus II sebesar 6,00 (18,75%); 3) terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 3,00 (9,38%); 4) Elaborasi terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 3 (9,38%).

Peningkatan setiap indikator amatan Kreativitas belajar peserta didik dapat dilihat pada grafik berikut ini:



Gambar 1. Kreativitas Belajar Peserta didik, Implementasi PjBL dengan Infografis Canva

3.1.2 Hasil Belajar IPS Peserta Didik

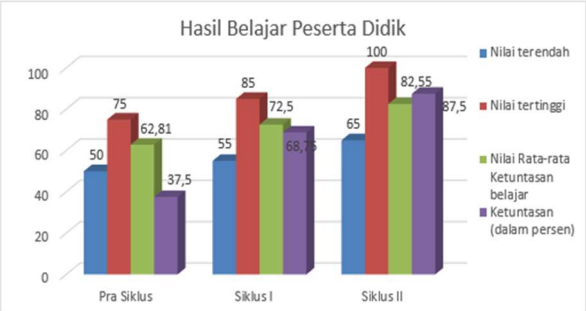
Hasil belajar IPS berupa yaitu Tes Hasil Belajar yang diperoleh peserta didik sebagai berikut:

Tabel 2.
Nilai Hasil Belajar Siklus I dan II

No	Uraian	Hasil Belajar	
		Siklus I	Siklus II
1.	Nilai terendah	55,00	65,00
2.	Nilai tertinggi	85,00	100,00
3.	Nilai Rata-rata	72,50	82,66
4.	Ketuntasan belajar (%)	68,75%	87,50%

Hasil belajar kognitif peserta didik melalui implementasi PjBL siklus I rata-

rata 72,50 dan siklus II 82,66. Hasil penelitian menunjukkan terjadi peningkatan ketuntasan belajar peserta didik siklus I 68,75% dan siklus II 87,50%. Nilai rata-rata peserta didik mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II yaitu meningkat sebesar 10,16. Peningkatan ketuntasan belajar peserta didik dari siklus I ke siklus II sebesar 18,75%. Peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik dapat dilihat pada grafik berikut ini:



Gambar 2. Hasil Belajar Peserta didik

3.1.3 Kinerja Guru melalui Implementasi PjBL

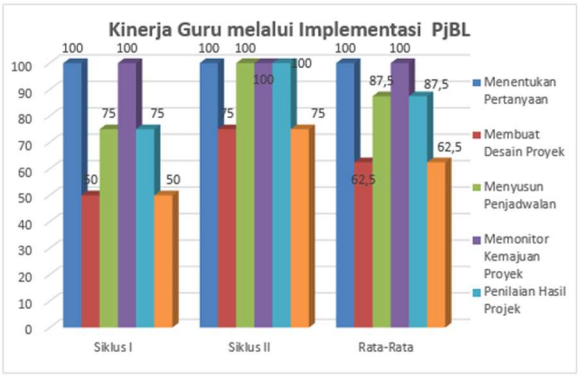
Kinerja guru dapat diketahui melalui kegiatan pembelajaran yang terjadi melalui enam langkah Implementasi PjBL yang mencakup; 1) menentukan pertanyaan; 2) membuat desain proyek; 3) menyusun penjadwalan 4) memonitor kemajuan proyek; 5) penilaian hasil projek; 6) evaluasi pengalaman. [1] Adapun hasil kinerja guru selama pembelajaran dengan Implementasi PjBL adalah:

Tabel 3.
Nilai Kinerja Guru dengan Implementasi PjBL Siklus I dan II

No	Langkah	Siklus I	Siklus II
1	Menentukan Pertanyaan	100	100
2	Membuat Desain Proyek	50	75
3	Menyusun Penjadwalan	75	100
4	Memonitor Kemajuan Proyek	100	100
5	Penilaian Hasil Projek	75	100
6	Evaluasi Pengalaman	50	75
	Rata-rata dan Kategori	75,00 (B)	91,66 (SB)

Kinerja Guru melalui Implementasi PjBL siklus I rata-rata 75,00 Kategori Baik, dan siklus II 91,66 Kategori Sangat Baik. Hasil penelitian menunjukkan terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 16,66. Rata-rata tiap Langkah PjBL mengalami peningkatan, adapun peningkatan setiap Langkah PjBL adalah sebagai berikut: 1) Langkah Menentukan Pertanyaan terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 0,00; 2) Langkah Membuat Desain Proyek terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 25,00; 3) Langkah Penyusunan jadwal pelaksanaan projek terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II ke sebesar 25,00; 4) Langkah Memonitor Kemajuan Proyek terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II ke sebesar 0,00; 5) Langkah Penilaian Hasil Projek terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II ke sebesar 25,00; dan 6) Langkah Evaluasi Pengalaman terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II ke sebesar 25,00.

Peningkatan nilai kinerja guru melalui Implementasi PjBL dapat dilihat pada grafik berikut ini:



Gambar 3. Nilai Kinerja Guru melalui Implementasi PjBL

3.2 Pembahasan

Peserta didik sering kali memandang bahwa mata pelajaran IPS dianggap sangat membosankan dengan alasan antara lain materinya yang terlalu luas, dan isinya hanyalah fakta-fakta atau kejadian yang telah berlalu serta kesan selalu menghafal materi saja serta minim Praktik. Hal ini juga dipengaruhi ketika menyampaikan materi itu, guru lebih banyak menggunakan

kebiasaan lama yang monoton terkesan teacher center dan jarang sekali menggunakan model dan metode yang variatif dalam pembelajaran IPS.

Sebagian guru berpendapat bahwa mengajar dengan cara lama yang monoton dan terkesan *teacher center* tersebut dapat mengatasi adanya materi yang luas dengan alokasi waktu yang tersedia. Ternyata dari penelitian mengatakan bahwa hal tersebut tidak dapat menyelesaikan masalah yang ada. Sering kali tujuan yang hendak dicapai kurang berhasil optimal karena penggunaan model dan metode yang kurang variatif.

Pembelajaran IPS melalui Implementasi PjBL melalui Infografis Canva bisa menjadi solusi untuk memecahkan berbagai permasalahan peserta didik seperti kebosanan, masa bodoh, pasif dalam mengikuti pembelajaran. Pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif berupa Implementasi PjBL melalui Infografis Canva diharapkan ada perubahan suasana yang pada akhirnya peserta didik mampu meningkatkan kreativitas dan hasil belajar secara komprehensif.

3.2.1 Kreativitas Belajar Peserta Didik

Data Kreatifitas Belajar Peserta Didik berupa pengamatan terhadap empat indikator amatan kreativitas belajar peserta didik kelas VIIB SMPN 1 Kandeman selama pembelajaran. empat indikator amatan kreativitas belajar selama proses pembelajaran mengalami peningkatan.

Peningkatan kreativitas belajar peserta didik terjadi karena guru dalam pembelajaran menggunakan Implementasi PjBL. Kemampuan yang dimiliki guru dalam pembelajaran mampu mendorong peserta didik dalam memunculkan kreativitas terlihat bahwa peserta didik kreatif dalam penyusunan desain dan pemilihan template Infografis Canva, peserta didik memiliki konsentrasi sehingga mampu menyelesaikan tugasnya dalam tim belajar, walaupun pada awalnya peserta didik cuek dan acuh terhadap kelompoknya karena anggota kelompok bukan berisi sahabat karib atau teman dekatnya, perlahan kondisi ini memudar peserta didik membaur dengan semangat dalam kerja tim belajar berusaha maksimal dalam menyelesaikan proyek Infografis Canva. Adanya konsentrasi peserta didik dalam mengerjakan projek Infografis Canva membawa hasil yang optimal.

Kreativitas Belajar peserta didik mengalami peningkatan dalam Implementasi PjBL dengan Infografis Canva. Pada *Fluency* atau kelancaran kategori sangat kreatif, kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan secara cepat. Dalam kelancaran berpikir, yang ditekankan adalah kuantitas, dan bukan kualitas. Dalam membuat Infografis Canva, Peserta didik dengan semangatnya dalam tim belajar melaksanakan tugas masing-masing dalam pembuatan proyek Infografis Canva, ada yang bertugas mencari materi, ada juga yang mencari gambar dan menentukan desain serta template Infografis Canva, ada juga yang memilih warna yang kontras. Kekompakan Peserta Didik dalam memproses Infografis Canva sehingga memperlancar projek Infografis Canva.

Kreativitas belajar peserta didik dalam *flexibility* atau keluwesan kategori Sangat Kreatif, kemampuan untuk menggunakan bermacam-macam cara dalam mengatasi masalah, kemampuan untuk memproduksi sejumlah ide, jawaban-jawaban atau pertanyaan-pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda, mencari alternatif atau arah yang berbeda-beda, serta mampu menggunakan bermacam-macam pendekatan atau cara pemikiran. Orang yang kreatif adalah orang yang luwes dalam berpikir. Mereka dengan mudah dapat meninggalkan cara berpikir lama dan

menggantikannya dengan cara berpikir yang baru. Peserta didik mampu memberikan ide kreatif/pendapat dalam menyelesaikan projek Infografis Canva, hampir semua peserta didik berusaha optimal saling membantu untuk mendesain Infografis Canva, peserta didik dalam tim belajar saling memberikan ide kreatif supaya kelompoknya mampu menghasilkan desain template yang terunik, dalam aktivitas ini terlihat antusias semua anggota tim belajar dalam menyelesaikan desain template Infografis Canva dengan bimbingan guru.

Kreativitas belajar dalam mengerjakan *Originality* atau keaslian Kategori Sangat Kreatif. Kemampuan untuk mencetuskan gagasan unik atau asli proyek Infografis Canva di buat berdasarkan ide dasar tiap peserta didik dalam tim belajarnya. Peserta didik saling berkomunikasi menyampaikan pendapat terkait dengan pembuatan Infografis Canva, sesuai dengan proyek yang telah diterima tim belajarnya yakni mitigasi bencana banjir, bencana Tsunami, bencana gunung meletus dan tentunya menyampaikan pendapat dengan bahasa dapat dipahami peserta didik lain dalam tim belajar, menyampaikan pendapat dengan baik dan santun serta memberikan pendapat dalam menyelesaikan berbagai masalah kelompok, menerima pendapat anggota kelompok sepanjang relevan dengan persoalan yang dibahas.

Kreativitas dalam Kolaborasi Kategori Kreatif. Kemampuan untuk melakukan hal yang detail. Untuk melihat gagasan atau detail yang nampak pada objek (respon) disamping gagasan pokok yang muncul, kemampuan dalam mengembangkan gagasan dan menambahkan atau memperinci detail-detail dari suatu objek, gagasan atau situasi sehingga menjadi lebih menarik. Peserta Didik sangat solid dalam bekerja dalam tim Belajar. Tiap Peserta didik berkolaborasi dalam tim belajar dalam menyelesaikan projek Infografis Canva

3.2.2 Hasil Belajar IPS

Hasil belajar IPS berupa mengerjakan soal pilihan ganda sejumlah 20 soal, Peningkatan hasil belajar berkaitan dengan kinerja guru dengan PjBL yang semakin baik selama pembelajaran berlangsung dan kreativitas belajar yang dimiliki peserta didik. Kemampuan guru dalam memfasilitasi peserta didik mencari informasi dan sumber belajar, mendorong keterlibatan aktif peserta didik serta memunculkan kreativitas belajar dalam kelompok. Pembelajaran dengan implementasi PjBL yang dipadukan dengan pengamatan kreativitas belajar peserta didik, mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Peningkatan hasil belajar kognitif juga terjadi karena guru tidak berhenti untuk selalu memotivasi peserta didik untuk giat belajar, dan menggalakkan kegiatan literasi. peserta didik juga termotivasi dengan teman yang memiliki nilai tuntas KKTP yakni 75, peserta didik merasa malu jika nilai sumatif/tes hasil belajar tidak tuntas dan berusaha belajar supaya dapat tuntas KKTP dengan lebih meningkatkan intensitas memperhatikan penyajian materi oleh guru dan ikut memberikan ide kreatif/pendapat dalam menyelesaikan kerja tim belajar, kerja tim yang solid dalam pembuatan Infografis Canva akan mendapatkan nilai yang optimal.

3.3.3 Kinerja Guru dalam Pembelajaran IPS dengan Implementasi PjBL

Kinerja Guru dengan Implementasi PjBL Kategori Sangat Baik dan mengalami peningkatan, Peningkatan kinerja terjadi karena guru mampu menguasai enam Langkah implementasi PjBL selama pembelajaran berlangsung.

Langkah Menentukan Pertanyaan dapat dilaksanakan dengan sangat baik, diawali dengan guru memotivasi peserta didik, guru

menyampaikan tujuan pembelajaran, guru menentukan topik/tema Infografis Canva, guru membagi kelompok dengan kategori tinggi, sedang dan rendah berdasarkan prestasi akademik kompetensi dasar sebelumnya. Hal ini bertujuan supaya setiap kelompok memiliki prestasi awal yang sama, tidak terjadi ketimpangan prestasi antar kelompok. Peserta didik yang awalnya enggan dan malas dengan anggota kelompoknya karena bukan sahabat karibnya perlahan mampu menerima anggota kelompoknya, guru mampu memberi pengertian bahwa semua teman adalah sama apakah itu sahabat atau bukan karena dalam diskusi dibutuhkan kerjasama dalam menyelesaikan persoalan dalam kelompok

Langkah Membuat Desain Proyek dapat dilaksanakan guru dengan Baik, kegiatan di awali dengan guru menjelaskan langkah-langkah pembelajaran dengan enam Langkah PjBL yang akan digunakan selama pembelajaran IPS berlangsung peserta didik menyimak apa yang disampaikan guru baik dalam penyajian materi maupun dalam pembagian materi projek, guru dalam penyajian materi dengan metode ceramah klasikal dan bervariasi guru menyajikan materi konsep letak, luas Indonesia dan mitigasi bencana, peserta didik memperhatikan penyajian materi dengan seksama walaupun demikian, masih saja ada beberapa peserta didik yang tidak memperhatikan dan berbicara sendiri dengan temannya bahkan ada yang bermain polpoint serta mencorat-coret buku tulis. Guru menyampaikan materi secara runtut dan jelas hal ini berdampak pada peningkatan konsentrasi dan perhatian peserta didik, guru melakukan penyajian informasi materi dengan diselingi mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang sedang berlangsung, pada kegiatan ini terlihat antusias peserta didik dalam menjawab dan menanggapi permasalahan yang disampaikan guru, peserta didik yang awalnya diam saja mulai terlihat aktivitasnya dengan ikut menanggapi permasalahan yang disampaikan guru,

Langkah menyusun penjadwalan dapat dilaksanakan dengan sangat baik, Guru menyusun penjadwalan dilaksanakan dengan menciptakan komunikasi timbal balik, memperhatikan kelancaran diskusi, membimbing tim belajar, membimbing pembuatan rancangan dan penentuan template serta desain Infografis Canva dengan cara keliling tim belajar untuk memberikan solusi bagi tim belajar yang kurang memahami penyelesaian proyek. Antusiasme Peserta didik dalam tim belajar sangat terlihat ketika mereka berkonsultasi dalam penentuan desain dan template Infografis Canva.Terjadi interaksi positif antara guru dan peserta didik. dengan kemampuan yang dimiliki guru berdalam mengorganisasi peserta didik berdampak pada kemampuan penentuan desain dan template proyek Infografis Canva. Pembagian kelompok berdasarkan kategori T,S dan R disetiap kelompoknya diharapkan terjadi kemampuan yang rata setiap kelompoknya dan kompetisi menjadi seimbang, tidak ada kelompok dengan kemampuan rata-rata tinggi semua kemampuan sama. Pembagian kelompok belajar juga memiliki pengaruh terhadap keberhasilan tim belajar dalm menyelesaikan tugas kelompoknya.

Langkah Memonitor Kemajuan Proyek dapat dilaksanakan sangat baik, guru mengecek rancangan Infografis Canva, Guru mengecek materi dan gambar sebagai bahan membuat Infografis Canva, guru mengecek rancangan template Infografis Canva, mengecek kreativitas Infografis Canva, mengecek rancangan hasil infografis Canva, mengecek kerjasama tim belajar

dengan guru keliling tim Belajar untuk memantau kerja setiap anggota dalam tim kelompok, peserta didik juga memanfaatkan kegiatan ini untuk bertanya terkait desain, template dan materi yang akan digunakan sebagai baan dalam membuat Infografis Canva serta menanyakan hal-hal yang belum paham dan belum jelas supaya dapat menyelesaikan projek Infografis Canva. Dalam tim belajar peserta didik ikut mencari informasi yang diperlukan dalam membuat desain dan template Infografis Canva dalam kelompok tim belajar, terjadinya saling mengeluarkan pendapat antar peserta didik yang selama ini masih susah terlihat pada pembelajaran, peserta didik saling berpegang dengan pendapatnya menjadikan suasana pembelajaran hidup.

Langkah Penilaian Hasil Proyek dapat dilaksanakan dengan sangat baik, Guru membimbing tim belajar untuk mempresentasikan Rancangan Infografis Canva, Guru membimbing tim belajar untuk menanggapi rancanan hasil presentasi inforafis Canva, Guru mengarahkan perbaikan Infografis Canva, Guru membimbing perbaikan Infografis Canva, terjadi keseriusan peserta didik dalam presentasi Infografis Canva, mereka sangat bersemanagat dalam melaksanakan presentasi, menceritakan pelaksanaaan pembuatan Infografis Canva dari mulai menentukan desain, template dan materi sampai dengan menunggu hasil Infografis Canva. Kelompok yang lain menanggapi presentasi sehingga terjadi suasana yang ramai dan lancar selama presentasi berlangsung, peserta didik juga berlomba-lomba menjawab/ memberi tanggapan terhadap presentasi tim belajar yang maju, Suasana kelas jadi ramai tanggapan/pendapat dari kegiatan presentasi.

Langkah Evaluasi Pengalaman dapat dilaksanakan dengan Baik, Guru melakukan penilaian proyek Infografis Canva, Guru melaksanakan tes sumatif/hasil belajar, Guru menyimpulkan kegiatan Guru senantiasa memberi pancingan dengan motivasi dan apersepsi supaya peserta didik tergali kreativitas, kegiatan presentasi tim bersama tim belajar memiliki kolerasi terhadap kemampuan peserta didik untuk menyelesaikan soal penilaian sumatif/tes hasil belajar yang dilaksanakan di setiap akhir siklusnya. Guru mampu menjadi motivator bagi peserta didik untuk meningkatkan belajar peserta didik secara kognitif dengan menguasai kemampuan menyelesaikan soal tes sumatif/hasil belajar.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai Implementasi PjBL dapat disimpulkan bahwa :

Model PjBL dapat diimplementasikan pada pembelajaran IPS kelas VIIB di SMP N 1 Kandeman Batang, Enam Langkah Implementasi PjBL dengan Infografis Canva pada siklus I Rerata 75,00 (Baik) dan siklus II Rerata 91,66 (Sangat Baik), terdapat peningkatan 16,66;

Kreativitas Belajar Peserta Didik Siklus I dengan rerata nilai 23,00 (72,00%) dalam Kategori Kreatif, dan pada siklus II dengan rerata nilai 27,75 (86,72%) dalam kategori Sangat Kreatif, terdapat peningkatan 4,75 (14,84%);

Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik pada siklus I sebesar 68,75% rerata nilai 72,50 dan pada siklus II sebesar 87,50% rerata nilai 82,66. Terdapat Peningkatan Ketuntasan Hasil Belajar 18,75% dengan peningkatan rerata nilai 10,16. Adapun Saran sebagai berikut: 1) Bagi Guru IPS, Guru dalam proses pembelajaran hendaknya dapat menggunakan model pembelajaran yang efektif sehingga mampu merangsang pemikiran peserta didik dan disesuaikan kebutuhan serta perkembangan peserta didik; 2) Bagi Guru, untuk meningkatkan

profesionalitasnya dengan terus menggunakan dan mengembangkan metode pembelajaran sevariatif mungkin; 3) Bagi Sekolah, untuk tersedianya sarana dan prasarana pendukung kegiatan belajar mengajar sehingga memperlancar proses pembelajaran di kelas, 4) Bagi Peneliti lain, Implementasi PjBL ditemukan bahwa peserta didik mampu meningkatkan secara optimal amatan kreativitas belajar peserta didik (hasil belajar Psikomotor) dan hasil belajar kognitif Peserta Didik. Perlu dikembangkan penelitian sejenis yang mengkaji pada aspek sikap dan kreativitas belajar yang lain untuk membantu peserta didik memperoleh hasil belajar yang komprehensif meliputi ranah kognitif, ranah psikomotor dan ranah afektif.

5. Daftar Pustaka

[1] M. Hermawan, "Langkah-Langkah Pembelajaran Project Based Learning (PjBL)," ayoguruberbagi.kemdikbud.go.id, 24 November 2020. [Online]. Available: https://ayoguruberbagi.kemdikbud.go.id/artikel/project-based-learning/. [Accessed 20 Oktober 2022].

[2] A. F. I. K. A. Aris Yulianto, "Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Berbasis Lesson Study Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan,* vol. 2, no. 3, pp. 448-453, 2017.

[3] kumparan, "cara membuat infografis di canva," kummparan.com, 18 Oktober 2021. [Online]. Available: http://kumparan.com (2022).how-to-tekno/cara-membuat-infografis-di-canva. [Accessed 1 Oktober 2022].

[4] S. &. M. T. R. Kemmis, The action research planner, Deakin: University Press, 1990.

[5] D. Mardapi, Teknik penyusunan instrumen tes dan nontes, Yogyakarta: Mitra Cendekia, 2008.

[6] U. Munandar, Pengembangan Kreativitas anak berbakat, Jakarta: Rineka Cipta, 2014.

[7] Sagala, Konsep dan Makna Pembelajaran, Bandung: Alfabeta, 2012.

[8] Santyasa, Pembelajaran inovatif: model kolaboratif, basis proyek dan orientasi NOS, Semarapura: Universitas Pendidikan Ganesha, 2006.

[9] A. Suprijono, Cooperatif learning teori dan aplikasi PAIKEM, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009.

[10] W. d. Hariyanto, Pembelajaran Aktif, Bandung: Remaja Posdakarya, 2013.

[11] H. Uno, Model pembelajaran, menciptakan proses belajar mengajar yang kreatif dan efektif, Jakarta: Bumi Aksara, 2010.

[12] Wena, Strategi pembelajaran inovatif kontemporer suatu tinjauan konseptual operasional, Jakarta: Bumi Aksara, 2009.

[13] H. &. S. Zaini, engantar ilmu sosial, Jakarta: Ditjen Pendidikan Tinggi proyek pendidikan Tenaga Akademik, 1996.