

**PENERAPAN *PROJECT BASED LEARNING* MELALUI *MARKET DAY* UNTUK
MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR MATERI KEGIATAN
EKONOMI KELAS VII SMP NEGERI 3 KARANGANYAR**

DINA WULANDARI

SMP Negeri 3 Karanganyar

e-mail: dinawulan49@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar materi kegiatan ekonomi kelas VII SMP Negeri 3 Karanganyar dengan penerapan *project based learning*. Pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (*Action Research*) dengan penerapan Penerapan *Project Based Learning* Melalui *Market Day*. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik Kelas 7 A di SMP Negeri 3 Karanganyar jumlah peserta didik kelas 7 A sebanyak 32 siswa. Hasil penelitian ini melalui penerapan model pembelajaran *berbasis project based learning* dengan *market day* dapat meningkatkan kreativitas siswa pada materi Kegiatan Ekonomi meliputi kegiatan produksi, kegiatan konsumsi, dan kegiatan distribusi bagi Peserta Didik Kelas 7A SMP Negeri 3 Karanganyar pada Semester Genap Tahun Pelajaran 2022/2023. Peningkatan tersebut dapat dilihat dan perolehan nilai skor kreativitas siswa, pada tiap siklus mengalami peningkatan baik pada siklus I maupun siklus II yaitu 95%. Dimulai dari siswa mengenal kegiatan *market day* didalam kelas., kemudian membuat proses perencanaan *market day* di sekolah. Proses perencanaan, pelaksanaan dan presentasi *market day* ini dipraktekkan secara berkelompok pada pembelajaran, guru memberikan penguatan secara verbal dan non verbal. Melalui penerapan pendekatan dengan model *berbasis project based* dengan *market day* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 7A di SMP Negeri 3 Karanganyar pada semester genap Tahun Pelajaran 2022/2023. Peningkatan tersebut dapat dilihat dan perolehan nilai rata-rata serta tingkat ketuntasan secara klasikal pada tiap siklus mengalami peningkatan baik pada siklus I maupun siklus II yaitu 92%.
Kata Kunci: Kreativitas dan Hasil Belajar, *Project Based Learning*, Penelitian Tindakan Kelas

ABSTRACT

This study aims to increase creativity and learning outcomes of class VII economic activity material at SMP Negeri 3 Karanganyar by implementing project based learning. This research approach uses a Classroom Action Research (*Action Research*) approach with the application of the Application of Project Based Learning Through Market Day. The subjects in this study were students in Class 7 A at SMP Negeri 3 Karanganyar, the number of students in class 7 A was 32 students. The results of this study through the application of a project-based learning model with market day can increase student creativity in economic activity material including production activities, consumption activities, and distribution activities for Class 7A Students at SMP Negeri 3 Karanganyar in the Even Semester of the 2022/2023 Academic Year. This increase can be seen from the acquisition of student creativity scores, in each cycle there is an increase in both cycle I and cycle II, namely 95%. Starting from students getting to know market day activities in class, then making a market day planning process at school. The process of planning, implementing and presenting this market day is practiced in groups during lessons, the teacher provides verbal and non-verbal reinforcement. Through the application of a project-based model approach with market day, it can improve the learning outcomes of class 7A students at SMP Negeri 3 Karanganyar in the even semester of the 2022/2023 Academic Year. This increase can be seen from the acquisition of the average value and the level of completeness classically in each cycle has increased both in cycle I and cycle II, namely 92%.
Copyright (c) 2023 EDUCATIONAL : Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pengajaran

Keywords: Creativity and Learning Outcomes, Project Based Learning, Classroom Action Research

PENDAHULUAN

Menurut Nasution (2004:5), kreativitas diartikan sebagai kemampuan mengenai sesuatu dengan cara yang baru dan langka, serta menghasilkan penyelesaian unik. Menurut Suyanto dan Jihad (2013:67), kreativitas dapat membantu seseorang dalam menjelaskan dan menggambarkan konsep-konsep abstrak dengan melibatkan *skill*. *Skill* atau keterampilan yang dimaksud dapat meliputi rasa keingintahuan dan antusiasme, kemampuan menemukan dan kemampuan eksplorasi. Guru tentunya perlu menyiapkan berbagai media dan menggunakan pendekatan pembelajaran yang memungkinkan siswa sebagai subyek, serta mengevaluasi hasil belajar yang tepat sehingga mampu meningkatkan kreativitas. Hasil belajar sendiri diartikan oleh Sudjana (2005:45), sebagai bentuk tingkah laku yang dimiliki siswa setelah menyelesaikan pengalaman belajar. Bentuk tingkah laku sebagai hasil belajar dapat berupa memberi reaksi terhadap rangsangan, asosiasi verbal, mengemukakan konsep, prinsip, dan memecahkan masalah.

Pada kenyataan yang terjadi di SMP Negeri 3 Karanganyar kegiatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada materi kegiatan ekonomi khususnya di kelas VII pada awal semester genap tahun 2023 kreativitas masih tergolong rendah. Dalam hal pengerjaan lembar kegiatan siswa masih banyak siswa yang malas-malasan memecahkan persoalan yang diberikan. Pada saat mengklasifikasikan aktivitas belajar nampak siswa tidak berani menanggung risiko sulit. Pada kegiatan mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengemukakan pendapat, diskusi terlihat masih banyak yang tidak percaya diri. Ketika melakukan percobaan, melaksanakan pameran, terlihat siswa tidak senang mencoba hal-hal baru.

Rendahnya kreativitas belajar tersebut membawa dampak pengiring pada kelas tersebut yaitu memiliki rata-rata hasil belajar yang kurang baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil ulangan harian kompetensi pengetahuan pada kondisi awal sebelum dilakukan tindakan memiliki rata-rata sebesar 65,5 yang masih di bawah Kriteria Ketercapaian tujuan pembelajaran yaitu 70. Meninjau penyebab permasalahan yang ada, dikarenakan pembelajaran IPS pada materi kegiatan ekonomi yang berlangsung selama ini merupakan proses belajar yang pasif berupa *teacher center* dan tidak mengembangkan kreativitas siswa, siswa sebatas mempelajari peta konsep tanpa memiliki kemampuan menciptakan sesuatu dan tidak pernah menghasilkan produk.

Kegiatan pembelajaran yang terjadi adalah pembelajaran konvensional sehingga banyak keterbatasan dalam pengembangan kreativitas siswa khususnya dalam menciptakan suatu kegiatan atau produk. Dengan demikian kreativitas siswa menjadi rendah sebatas menerima peta konsep tanpa eksplorasi kreativitas yang dimiliki. Hal ini bisa dilakukan inovasi dari seorang guru agar kreativitas yang tinggi dan hasil belajar yang baik dimiliki oleh siswa. Suyanto dan Jihad (2013:67) menjelaskan bahwa peran guru yang inovatif dibutuhkan sebagai fasilitator agar dapat membantu siswa mengembangkan potensinya untuk mendapatkan pengetahuan dan pengalaman baru selama proses belajar mengajar. Hal ini dapat dicapai jika pembelajaran didesain dengan menarik, desain pembelajaran yang mengikuti perkembangan jaman. Maka perlu dipilih tindakan yang tepat untuk meningkatkan kreatifitas dan hasil belajar siswa agar proses pembelajaran IPS dapat optimal dan berkualitas.

Adapun tindakan tepat yang dipilih peneliti adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang dapat meningkatkan kompetensi pengetahuan dan melibatkan kreatifitas siswa dalam proses pembelajaran yaitu pendekatan *Project Based Learning* (PjBl). Menurut Widastuti dkk. (2021: 15) *Project Based Learning* mampu mendorong peserta didik dalam

menerapkan pengetahuan dan ketrampilan untuk memperluas pengetahuan melalui pemecahan masalah dan investigasi. Adapun menurut Ariyanan dkk. (2019:50) menyatakan bahwa *Project Based Learning* adalah model pembelajaran yang melibatkan keaktifan peserta didik dalam memecahkan masalah, dilakukan secara berkelompok atau mandiri melalui tahapan ilmiah dengan batasan waktu tertentu yang dituangkan dalam sebuah produk untuk selanjutnya dipresentasikan kepada orang lain.

Berdasarkan teori tersebut dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model *Project Based Learning* ini nantinya dilakukan secara mandiri dan kolaboratif dengan kegiatan aksi nyata yaitu kegiatan *market day*. Kegiatan *market day* merupakan materi kegiatan ekonomi yang meliputi kegiatan produksi, distribusi, dan konsumsi, sehingga siswa mempunyai pengalaman belajar pada ketiga kegiatan tersebut. Dengan *project based learning market day* memberikan kesempatan kepada siswa untuk menggali materi dengan menggunakan berbagai cara sesuai dengan kreativitas siswa sehingga bermakna dan dilakukan secara "kolaboratif". Menyadari akan pentingnya kemampuan berpikir kreativitas dan peningkatan hasil belajar siswa, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan mengambil judul "Penerapan *Project Based Learning* Melalui *Market Day* Untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Pada Materi Kegiatan Ekonomi Kelas VII SMP Negeri 3 Karanganyar Pada Semester Genap Tapel 2022/2023".

METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (*Action Research*) dengan penerapan Penerapan *Project Based Learning* Melalui *Market Day*. Penelitian Tindakan Kelas ini direncanakan sejak awal bulan Januari 2022 sampai dengan bulan Juni 2022, selama enam bulan. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik Kelas 7 A di SMP Negeri 3 Karanganyar semester genap tahun pelajaran 2022-2023. Jumlah peserta didik kelas 7 A sebanyak 32 siswa.

Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi, hasil tes, dan dokumentasi, analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif. Prosedur penelitian ini penelitian direncanakan sebanyak dua siklus. Setiap siklusnya terdiri dari empat tahap, antara lain : (1) perencanaan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi, dan (4) refleksi. Model pelaksanaan penelitian tindakan kelas mengacu model oleh Stephen Kemmis dan Robhin Mc Taggart. Penelitian ini dikatakan berhasil, jika meningkatnya kreativitas siswa dan hasil belajar kelas 7A di SMP Negeri 3 Karanganyar dengan prosentase 85%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis data pada tiap Siklus bahwa hasil dari Siklus I ke Siklus II mengalami peningkatan. Pada pelaksanaan pembelajaran dan hasil analisis data Siklus I, untuk kreatifitas pembelajaran kegiatan ekonomi dengan *market day*, siswa diperoleh kategori cukup kreatif dan kreatifitas pembelajaran kegiatan ekonomi dengan *market day* pada Siklus II diperoleh dengan kategori kreatif.

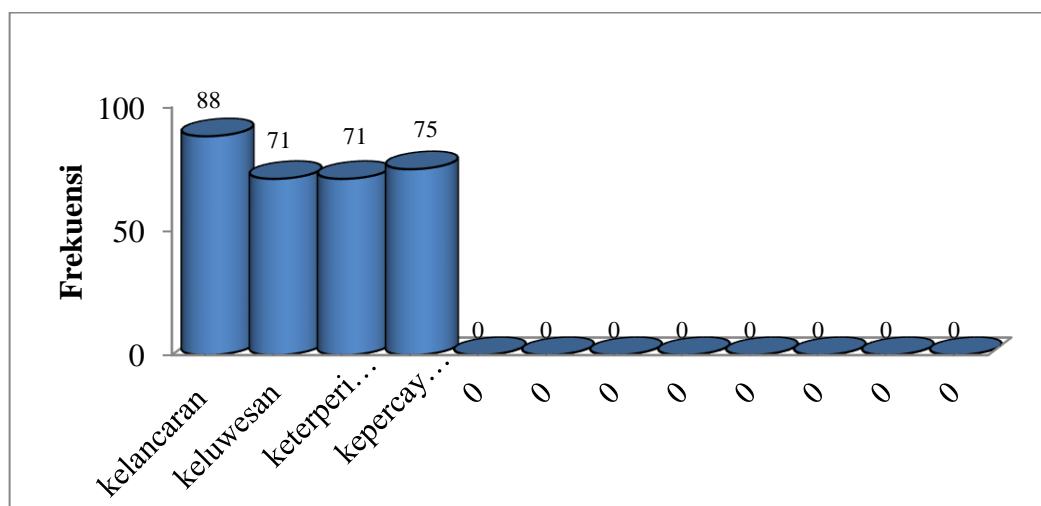
1. Kreatifitas siswa

Terkait dengan hasil pembelajara kreatifitas kegiatan ekonomi pada *market day* pada Siklus I dan II dapat dilihat rinciannya dibawah ini:

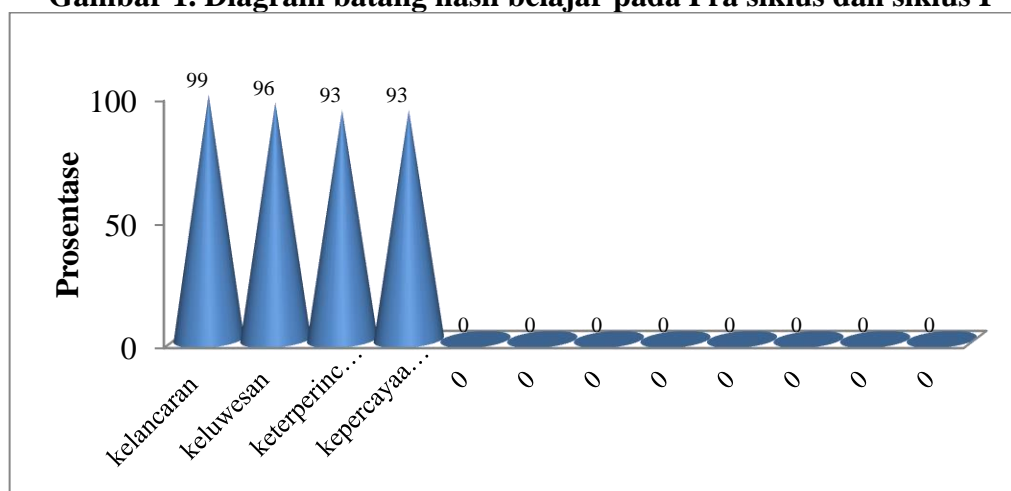
Tabel 1. Skor kreatifitas kegiatan ekonomi pada *market day* pada Siklus I dan II

No	Aspek	Siklus I Pertemuan 1	Siklus II Pertemuan 2	Siklus II Pertemuan 1	Siklus II Pertemuan 2
1	Kelancaran	74	88	84	99

2	Mencoba hal-hal baru	71	71	82	96
3	Keterperincian	70	71	83	93
4	Percaya diri	70	75	99	93



Gambar 1. Diagram batang hasil belajar pada Pra siklus dan siklus I



Gambar 2. Diagram batang hasil belajar pada Pra siklus dan siklus II

Pada Materi kegiatan ekonomi pada peningkatan kreatifitas siswa, diperoleh data dalam penelitian dari pemberian kegiatan market day mulai dari perencanaan, pelaksanaan dan pelaporan hasil kegiatan secara kelompok yang diberikan pada siklus 1, siklus 2 sampai akhir pembelajaran, adapun datanya dapat dilihat pada Tabel 4.15. jumlah skor nampak ada peningkatan dari siklus 1 dan 2 yaitu 3,05 menjadi 3,81 dengan prosentase meningkat dari 76% menjadi 95% Kriteria Kreativitas sangat kreatif. Kegiatan dapat dilihat tahap perencanaan pembuatan market day pada siklus I dengan perencanaan sebagai berikut ;

Kelompok 1 membuat aneka minuman serbat jahe, coffe, jus; dengan anggaran biaya @ Rp 50.000 x 8 = Rp 400.000,-dengan perincian biaya produksi Rp 250.000,0 dan konsumsi Rp 150.000,-.

Kelompok 2 dengan perencanaan membuat aneka makan angkringan(nasi bandeng,nasi cumi, jus jambu, nutrijel); dengan anggaran biaya @ Rp 80.000 x 5 = Rp 400.000,- perincian biaya produksi Rp 300.000,0 dan konsumsi Rp 100.000,-.

Kelompok 3 dengan perencanaan membuat aneka makan puding dan brownies ; dengan anggaran biaya @ Rp 50.000 x 5 = Rp 250.000,- perincian biaya produksi Rp 150.000,- dan konsumsi Rp 100.000,-.

Kelompok 4 dengan perencanaan membuat aneka makan pudot(puding sedot) dan donat ; dengan anggaran biaya @ Rp 80.000 x 5 = Rp 400.000,- perincian biaya produksi Rp 300.000,- dan konsumsi Rp.100.000,- dan.

Kelompok 5 dengan perencanaan membuat aneka makan nasi ayam geprek; dengan anggaran biaya @ Rp 100.000 x 5 = Rp 500.000,- perincian biaya produksi Rp 400.000,- dan konsumsi Rp.100.000,-.

Kelompok 6 dengan perencanaan membuat aneka jajan brownies lumer,puding flo dan risol mayo; dengan anggaran biaya @ Rp 80.000 x 5 = Rp 400.000,- perincian biaya produksi Rp 300.000,- dan konsumsi Rp.100.000,-

Kegiatan dapat dilihat tahap pelaksanaan market day pada siklus II dengan hasil kreativitas sebagai berikut ;

Skor akhir kelompok 1 dengan pelaksanaan kegiatan market baik atau kreatif dilihat dari kemandirian peserta didik terlihat pada saat mereka menyiapkan dan mempersiapkan segala sesuatu untuk kebutuhan *market day* sendiri, sesuai kesepakatan kelompoknya, menerapkan kreativitas mereka yakni dengan berinovasi pada produk-produk minuman. Misalnya serbuk jahe diberi rasa gula aren dan sereh, berfikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan produk yang berbeda dari kelompok lainnya atau yang telah ada, mengkreasikan nama-nama produk dan kemasan produk agar menarik minat konsumen, membuat kreasi stannya, bertanggung jawab pada keputusan kelompok yang telah disepakati, misalnya pembagian tugas individu, bertanggung jawab dalam pengembalian modal secara adil dan melakukan kegiatan konsumsi dengan baik, mempunyai nilai guna suatu barang yang dapat dihargai nilai rupiah (R/L)

Kelompok 2 dengan perencanaan membuat aneka makan angkringan(nasi bandeng,nasi cumi, jus jambu, nutrijel); nilai tersebut dalam rentang interval kreatif, dengan pelaksanaan kegiatan market baik atau kreatif dilihat dari kemandirian peserta didik terlihat pada saat mereka menyiapkan dan mempersiapkan segala sesuatu untuk kebutuhan *market day* sendiri sesuai kesepakatan kelompoknya, menerapkan kreativitas mereka yakni dengan berinovasi pada produk-produk nasi angkringan misalnya nasi bandeng, kelompok 2 ini berfikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan produk yang berbeda dari kelompok lainnya atau yang telah ada, mengkreasikan nama-nama produk dan kemasan produk agar menarik minat konsumen, membuat kreasi stannya, bertanggung jawab pada keputusan kelompok yang telah disepakati, misalnya pembagian tugas individu, bertanggung jawab dalam pengembalian modal secara adil,melakukan kegiatan konsumsi dengan baik, produknya mempunyai nilai guna dapat dihargai nilai rupiah dengan laba Rp 60.000,-.

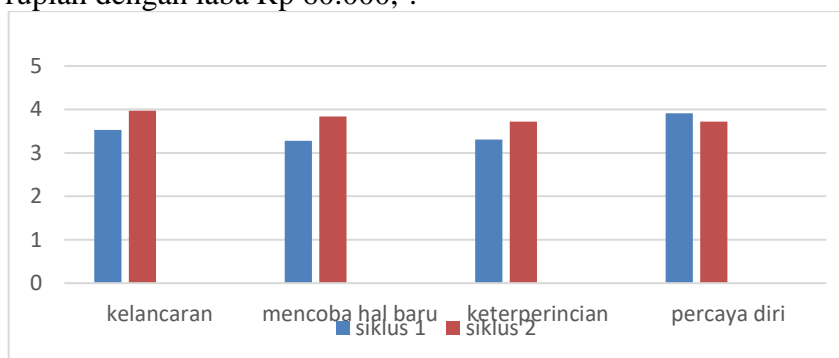
Kelompok 3 adalah 3.508; dengan perencanaan membuat aneka makan puding dan brownies; nilai tersebut dalam rentang interval kreatif, dengan pelaksanaan kegiatan market baik atau kreatif dilihat dari kemandirian peserta didik terlihat pada saat mereka menyiapkan dan mempersiapkan segala sesuatu untuk kebutuhan *market day* sendiri sesuai kesepakatan kelompoknya, menerapkan kreativitas mereka yakni dengan berinovasi pada produk-produk nasi angkringan misalnya nasi bandeng, kelompok 2 ini berfikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan produk yang berbeda dari kelompok lainnya atau yang telah ada, mengkreasikan nama-nama produk dan kemasan produk agar menarik minat konsumen, membuat kreasi stannya, bertanggung jawab pada keputusan kelompok yang telah disepakati, misalnya

pembagian tugas individu, bertanggung jawab dalam pengembalian modal secara adil, melakukan kegiatan konsumsi dengan baik, produknya mempunyai nilai guna dapat dihargai nilai rupiah dengan laba Rp 60.000,-.

Kelompok 4 dengan perencanaan membuat aneka makan pudot(puding sedot) dan donat; dengan pelaksanaan kegiatan market baik atau kreatif dilihat dari kemandirian peserta didik terlihat pada saat mereka menyiapkan dan mempersiapkan segala sesuatu untuk kebutuhan *market day* sendiri sesuai kesepakatan kelompoknya, menerapkan kreativitas mereka yakni dengan berinovasi pada produk-produk nasi angkringan misalnya nasi bandeng, kelompok 2 ini berfikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan produk yang berbeda dari kelompok lainnya atau yang telah ada, mengkreasikan nama-nama produk dan kemasan produk agar menarik minat konsumen, membuat kreasi stannya, bertanggung jawab pada keputusan kelompok yang telah disepakati, misalnya pembagian tugas individu, bertanggung jawab dalam pengembalian modal secara adil, melakukan kegiatan konsumsi dengan baik, produknya mempunyai nilai guna dapat dihargai nilai rupiah dengan laba Rp 60.000,-.

Kelompok 5 dengan perencanaan membuat aneka makan nasi ayam geprek; dengan pelaksanaan kegiatan market baik atau kreatif dilihat dari kemandirian peserta didik terlihat pada saat mereka menyiapkan dan mempersiapkan segala sesuatu untuk kebutuhan *market day* sendiri sesuai kesepakatan kelompoknya, menerapkan kreativitas mereka yakni dengan berinovasi pada produk-produk nasi angkringan misalnya nasi bandeng, kelompok 2 ini berfikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan produk yang berbeda dari kelompok lainnya atau yang telah ada, mengkreasikan nama-nama produk dan kemasan produk agar menarik minat konsumen, membuat kreasi stannya, bertanggung jawab pada keputusan kelompok yang telah disepakati, misalnya pembagian tugas individu, bertanggung jawab dalam pengembalian modal secara adil, melakukan kegiatan konsumsi dengan baik, produknya mempunyai nilai guna dapat dihargai nilai rupiah dengan laba Rp 60.000,-. dengan anggaran biaya @ Rp 100.000 x 5 = Rp 500.000,- perincian biaya produksi Rp 400.000,- dan konsumsi Rp.100.000,-.

Kelompok 6 dengan perencanaan membuat aneka jajan brownies lumer, puding flo dan risol mayo; dengan anggaran biaya @ Rp 80.000 x 5 = Rp 400.000,- dengan pelaksanaan kegiatan market baik atau kreatif dilihat dari kemandirian peserta didik terlihat pada saat mereka menyiapkan dan mempersiapkan segala sesuatu untuk kebutuhan *market day* sendiri sesuai kesepakatan kelompoknya, menerapkan kreativitas mereka yakni dengan berinovasi pada produk-produk nasi angkringan misalnya nasi bandeng, kelompok 2 ini berfikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan produk yang berbeda dari kelompok lainnya atau yang telah ada, mengkreasikan nama-nama produk dan kemasan produk agar menarik minat konsumen, membuat kreasi stannya, bertanggung jawab pada keputusan kelompok yang telah disepakati, misalnya pembagian tugas individu, bertanggung jawab dalam pengembalian modal secara adil, melakukan kegiatan konsumsi dengan baik, produknya mempunyai nilai guna dapat dihargai nilai rupiah dengan laba Rp 60.000,-.



Gambar 3. Diagram batang perbandingan skor siklus I dan siklus II

Pada diagram batang diatas bahwa perolehan tingkat kreatifitas siswa pada siklus I ke siklus II terdapat peningkatan. Hal ini dipengaruhi karena adanya penggunaan model *project based learning* yang diintegrasikan dengan kegiatan *market day* pada materi kegiatan ekonomi , dapat memberikan pengalaman belajar kepada siswa dengan cara mempraktekan kegiatan ekonomi secara langsung dan menciptakan gaya belajar berbasis proyek sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam memahami konsep pembelajaran yang sesuai dengan konsep kegiatan ekonomi. Faktor penyebab perbedaan tingkat kreatifitas belajar antara siklus 1 dan siklus II diatas dikarenakan kreatifitas di siklus I mengarahkan pada kreatifitas perencanaan dalam merancang *market day*, sedang siklus II menerapkan kegiatan *market day* yang memicu siswa pada tindakan nyata untuk lebih aktif dibandingkan dengan siklus I. Pada kegiatan *market day* ini dilakukan dengan lebih aktif dan menyenangkan, siswa menyimak penjelasan dari rekan-rekan yang mempresentasikan hasil dari analisis anggota kelompoknya. Faktor lain didukung oleh kelebihan dari model *project based learning* diantaranya yaitu meningkatkan kemampuan kreatifitas siswa, memberikan pengalaman belajar kepada siswa dan praktik dalam membuat suatu proyek, dan kemampuan berpikir kreatif sangat penting dilatihkan pada siswa karena sangat diperlukan seseorang untuk menanggulangi dan mereduksi ketidakpastian dimasa yang akan datang. Hal ini sejalan dengan pendapat Munandar yang menjelaskan bahwa berpikir kreatif seseorang didapatkan dari pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu yang hubungannya dengan diri sendiri, alam dan orang lain.

Adapun faktor lain yang menjadi hambatan pada saat proses pembelajaran berlangsung, seperti halnya ketika ada beberapa siswa yang kurang memberikan perhatian, sehingga proses transfer informasi yang diberikan kurang optimal untuk dipahami oleh siswa. Kemudian keterbatasan sosialisasi kepada siswa pada awal sebelum pembelajaran sehingga menyebabkan siswa belum sepenuhnya mengikuti langkah-langkah pembelajaran dengan model *project based learning* dengan baik, terlebih ranah kemampuan berpikir kreatif, yang pada dasarnya belum diterapkan secara khusus untuk penilaian ini, jadi setiap siswa masih perlu pendampingan untuk meningkatkan kemampuan berpikirnya, sesuai dengan teori Behavioristik bahwa untuk bisa merubah perilaku atau prestasi siswa perlu interaksi antara stimulus dengan respon atau latihan yang dilakukan secara kontinu. Artinya, dalam penelitian yang hanya 2 minggu dengan 4 kali pertemuan ini tidak bisa sekaligus merubah atau meningkatkan hasil belajar siswa dalam waktu yang singkat perlu penerapan secara berulang-ulang dalam waktu yang lama. Dapat disimpulkan bahwa model *project based learning* pada materi kegiatan ekonomi yang diintegrasikan dengan kegiatan proyek *market day* dapat mempengaruhi peningkatan kemampuan kreatifitas siswa. Dengan *market day* dapat membuat siswa dalam proses pembelajaran dapat mengenal kegiatan ekonomi secara langsung menjadi suatu produk yang mempunyai nilai jual selain itu membuat siswa dapat menemukan sendiri konsep pembelajaran yang sesungguhnya dan bagaimana bisa mengatur dan merencanakan proses pembelajaran, sehingga siswa tertarik dan aktif dalam mengikuti pelajaran. Siswa belajar secara mandiri, mencari informasi dan bahan sendiri melalui kegiatan pengumpulan data yang sudah ditugaskan, dan diskusi kelompok. Melalui model *project based learning* siswa memunculkan minat belajar siswa dan rasa bosan siswa dalam mengikuti pembelajaran dapat diatasi. Kreativitas siswa dalam *project based learning* meningkatkan rasa ingin tahu dan memberi kesempatan kepada siswa untuk saling bekerjasama dengan melibatkan keaktifan siswa berarti memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir sendiri dan kolaboratif sehingga pengetahuan yang diperoleh dapat bertahan lama lebih mudah diingat dan dapat mempengaruhi penguasaan konsep siswa tentang materi yang disampaikan sehingga dapat memperoleh materi dengan maksimal. Hal ini didukung oleh pernyataan Bruner yang menjelaskan bahwa proses

Copyright (c) 2023 EDUCATIONAL : Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pengajaran

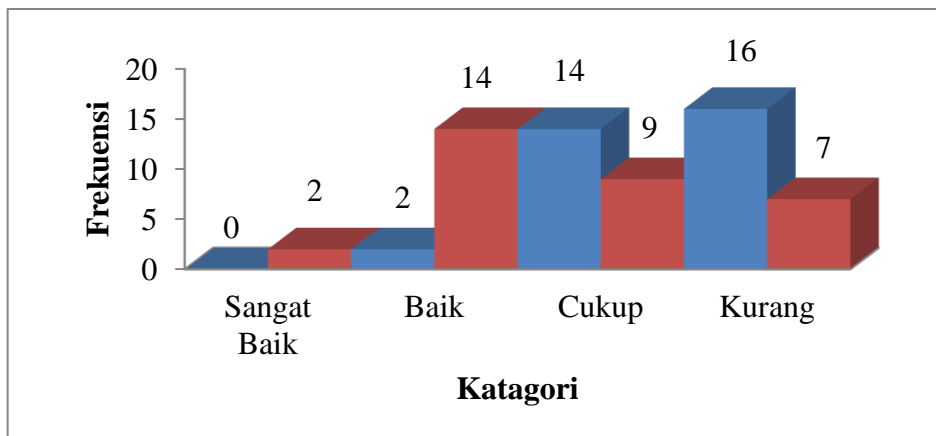
belajar akan dapat berlangsung dengan aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan apabila guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan suatu aturan termasuk konsep, teori dan definisi melalui contoh-contoh yang menggambarkan atau mewakili.

2. Hasil belajar

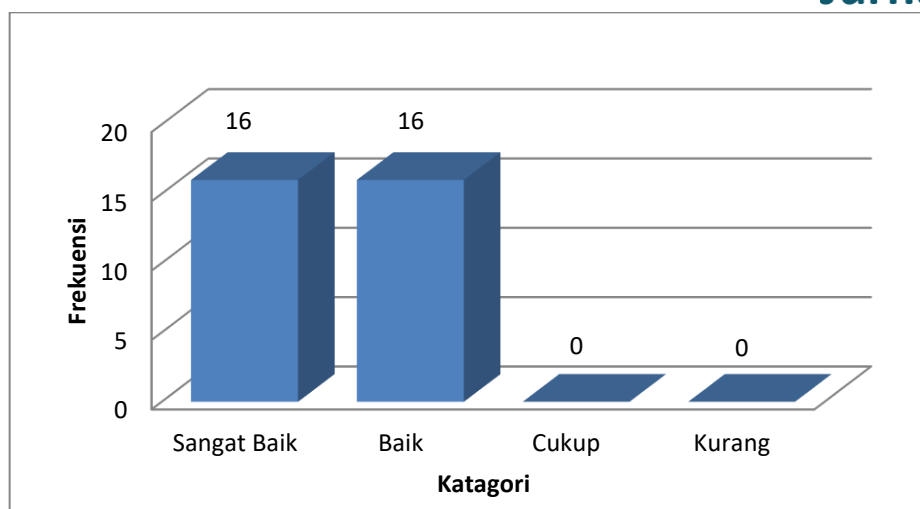
Berdasarkan tes IPS kegiatan ekonomi produksi, distribusi dan konsumsi pada siklus I dan siklus II, diperoleh data seperti tabel di bawah ini

Tabel 2. Rekap Hasil Evaluasi Belajar Siswa Pada Siklus I dan Siklus 2

Kategori	Pra Siklus / kondisi awal	Siklus I	Siklus II
Sangat Baik	0	2	16
Baik	2	14	16
Cukup	14	9	0
Kurang	16	7	0
Jumlah	32	32	32
Rata-rata	72,34	79	92,03
Jml Siswa Tuntas	16	7	32
Jml Siswa Remedi	16	25	0
% Ketts Klasikal	50%	76%	92%
Keterangan	Belum Berhasil	Belum Berhasil	Berhasil



Gambar 4. Diagram batang hasil belajar pada Pra siklus dan siklus I



Gambar 5. Diagram batang hasil belajar pada siklus II

Setelah melihat ketiga tabel hasil evaluasi dari siklus I dan II dimana nilai yang mereka peroleh sudah mencapai tingkat ketuntasan belajar. Dan melebihi tingkat ketuntasan belajar secara klasikal yaitu 75%. Pada siklus I hasilnya mencapai 76% sedangkan pada siklus ke II hasilnya mencapai 92% sehingga siklus I ke siklus II ada kenaikan. Jadi setelah dilakukannya tindakan pada siklus I dan siklus II pada mata pelajaran IPS materi kegiatan ekonomi meliputi produksi, distribusi dan konsumsi melalui *project based learning* dengan *market day* ternyata dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa.

KESIMPULAN

Melalui penerapan model pembelajaran *berbasis project based learning* dengan *market day* dapat meningkatkan kreativitas siswa pada materi Kegiatan Ekonomi meliputi kegiatan produksi, kegiatan konsumsi, dan kegiatan distribusi bagi Peserta Didik Kelas 7A SMP Negeri 3 Karanganyar pada Semester Genap Tahun Pelajaran 2022/2023. Peningkatan tersebut dapat dilihat dan perolehan nilai skor kreativitas siswa, pada tiap siklus mengalami peningkatan baik pada siklus I maupun siklus II yaitu 95%. Dimulai dari siswa mengenal kegiatan *market day* didalam kelas., kemudian membuat proses perencanaan *market day* di sekolah. Proses perencanaan, pelaksanaan dan presentasi *market day* ini dipraktekkan secara berkelompok pada pembelajaran, guru memberikan penguatan secara verbal dan non verbal.

Melalui penerapan pendekatan dengan model *berbasis project based* dengan *market day* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 7A di SMP Negeri 3 Karanganyar pada semester genap Tahun Pelajaran 2022/2023. Peningkatan tersebut dapat dilihat dan perolehan nilai rata-rata serta tingkat ketuntasan secara klasikal pada tiap siklus mengalami peningkatan baik pada siklus I maupun siklus II yaitu 92%.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib zainal dan Murtadlo Ali. (2022). *Ensiklopedia Metode Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta:Pustaka Refrensi
- Aqib Zainal. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru*. Bandung : cv.Yrama widya.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. (2005). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: BumiAksara
- Ariyana, Y. (2018). *Buku Pegangan Pembelajaran Berorientasi pada Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi*. Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan Kemendikbud.

- Daryanto dan Rahardjo, M. (2012). *Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Gava Media.
- Elfachmi kuneifi amin. (2002). *Pengantar Pendidikan*. Jakarta : Erlangga.
- Kamil Mustofa. (2007). *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan:Teori andragogi*.Tim Pengembang Ilmu Pendidikan, FIP UPI, Bandung :PT Imperial Bhakti Utama.
- Majid Abdul. (2008). *Perencanaan Pembelajaran*. PT.Remaja Rosdakarya offset, Bandung.
- Mariyaningsih dan Hidayati. (2018). *Bukan Kelas Biasa*. Surakarta:cv Kekata Group.
- Nasution. (2004). *Didaktik Asas-asas Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sudjana. (2010). *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. Bandung:Remaja Rosdakarya.
- Sukardi. (2017). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suyanto dan Jihad Asep. (2013). *Menjadi Guru Profesional*. Jakarta:Erlangga.
- Widiastuti dkk. (2022). Meningkatkan kreativitas siswa melalui project based learning pada siswa kelas V SDIT LHI. *Jurnal Prosiding Pendidikan Profesi Guru Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Ahmad Dahlan.Yoyakarta*.
- Yulaelawati Ella. (2007). *Kurikulum dan pembelajaran*. Jakarta: pakar raya