

**PENERAPAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING*
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMPRODUKSI
TEKS LAPORAN HASIL OBSERVASI DAN KREATIVITAS SISWA SMP**

Eka Helahatin Effendi ¹⁾

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi kurangnya kemampuan peserta didik dalam memproduksi teks laporan hasil observasi dan kreativitas melalui penggunaan model *problem based learning*. Berdasarkan hasil penelitian, maka diperoleh kesimpulan: (1) Terdapat pengaruh penggunaan model *problem based learning* terhadap peningkatan kemampuan memproduksi teks laporan hasil observasi siswa meningkat sebesar 0,229, (2) Pengaruh penggunaan model *problem based learning* sebesar 2% dan pembelajaran konvensional sebesar 0,6%. Antusias peserta didik dalam mengikuti pembelajaran terlihat dari hasil observasi yang dilakukan, (3) Terdapat pengaruh penggunaan model *problem based learning* terhadap peningkatan kemampuan kreativitas siswa meningkat sebesar 0,028, (4) Pengaruh penggunaan model *problem based learning* sebesar 8,9% dan pembelajaran konvensional sebesar 0,3%. Respons dan antusias peserta didik terlihat dalam melakukan pengamatan terhadap suatu objek serta dapat menguraikan permasalahan hingga menyelesaikan masalah, (5) Terdapat pengaruh penggunaan model *problem based learning* terhadap peningkatan kemampuan memproduksi teks laporan hasil observasi dan kreativitas siswa, dan (6) Penerapan model *problem based learning* menarik dan menyenangkan bagi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan data angket, observasi, dan wawancara yang dilakukan peserta didik memberikan respon positif, antusias, aktif, dan kreatif mengikuti pembelajaran.

Kata kunci: *model problem based learning, teks laporan hasil observasi, kreativitas.*

Pendahuluan

Bahasa adalah alat komunikasi - yang digunakan setiap individu dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan merupakan proses interaksi belajar dalam bentuk perubahan perilaku dan sikap melalui pengajaran. Kegiatan belajar mengajar adalah suatu proses interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan peserta didik dalam satuan pembelajaran. Keterampilan berbahasa bermanfaat dalam melakukan interaksi komunikasi. Ada empat aspek keterampilan berbahasa Indonesia yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

Menulis merupakan sebuah proses kreatif dalam menuangkan gagasan dalam bentuk bahasa tulis berupa karangan atau tulisan dalam tujuan memberitahu, meyakinkan, dan menghibur. Marwoto dalam Dalman (2015:4) menjelaskan, "Menulis adalah mengungkapkan ide atau gagasan dalam bentuk karangan secara luluasa". Menulis merupakan suatu proses mengaitkan antarkata, antarkalimat, antarparagraf, maupun antarbab secara logis agar mudah dipahami. Menulis merupakan proses penyampaian pikiran atau perasaan menjadi wujud tulisan yang bermakna. Penulis beranggapan

¹⁾ Guru Bahasa Indonesia pada SMP Negeri 1 Karawang Timur.

bahwa peserta didik belum mampu menuangkan ide ataupun gagasan ke dalam bentuk sebuah tulisan ataupun karangan. Banyak peserta didik kebingungan dan cenderung asal-asalan dalam mengerjakan latihan menulis.

Belajar dan pembelajaran diarahkan dengan tujuan untuk membangun suatu kemampuan berpikir peserta didik serta menerima materi pelajaran yang ada dalam proses pembelajaran. Meningkatkan kreativitas merupakan bagian integral dari setiap program pendidikan. Susanto (2016:99) menjelaskan, “Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya”. Belajar akan lebih bermakna, jika peserta didik memusatkan perhatian untuk memahami materi yang dipelajarinya. Kreativitas berkaitan dengan sikap dan perasaan seseorang melalui rasa ingin tahu, imajinatif, sifat menghargai, dan percaya diri.

Pembelajaran bahasa Indonesia dalam Kurikulum 2013 berbasis teks. Salah satu materi yang dibahas dalam pembelajaran bahasa Indonesia berbasis Kurikulum 2013 adalah teks laporan hasil observasi. Pembelajaran teks ini dimaksudkan untuk membangun peserta didik mengembangkan wawasan pengetahuan agar terampil berpikir kritis dan kreatif, serta mampu bertindak efektif menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan nyata.

Pembelajaran dapat membentuk kemampuan peserta didik untuk berpikir kritis dan menciptakan

kenyamanan dalam belajar. Sani (2015: 127) menjelaskan, “Dengan *problem based learning* dapat membuat siswa belajar melalui upaya penyelesaian permasalahan dunia nyata (*real world problem*) secara terstruktur untuk mengontruksi kemampuan siswa”. Model *problem based learning* merupakan model pembelajaran yang penyampaiannya dilakukan dengan menyajikan suatu permasalahan. Permasalahan yang dikaji merupakan permasalahan yang ditemukan oleh peserta didik dalam kehidupan sehari-hari.

Model *problem based learning* lebih menekankan pada keaktifan peserta didik. Peserta didik dalam model *problem based learning* dituntut untuk aktif dalam memecahkan suatu masalah yang nyata. Model *problem based learning* ini bertujuan membantu peserta didik mengembangkan dan memecahkan masalah untuk berpikir kritis dan analitis, belajar sendiri, dan memperoleh pengetahuan yang luas dari materi pembelajaran sehingga peserta didik dapat mengkreasikan daya imajinasinya dalam sebuah tulisan. Model pembelajaran ini menumbuhkan keinginan peserta didik untuk menuangkan ide ataupun gagasan dalam menulis.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Mix-method*. *Mix-method* adalah perpaduan antara metode kualitatif dan kuantitatif yang digunakan secara bersama-sama dalam penelitian. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini tipe *embedded design*.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini yaitu desain *quasi experiment*. *Quasi experiment*

dikatakan juga eksperimen semu. Eksperimen semu merupakan eksperimen yang mengambil sampel secara tidak acak berdasarkan data penelitian tanpa proses sampel peluang. Subjek penelitian ini mengikuti pembagian kelas yang sudah ada. Pembagian kelas tidak sama dengan pra eksperimen, tetapi menggunakan kelompok kelas kontrol. Rancangan berikut ini mencakup dua kelompok yang diobservasi pada tahap tes awal yang kemudian dilanjutkan dengan tindakan dan tes akhir. Kurniawan dan Yaniawati (2014:59) menyampaikan, desain penelitian yang dapat digunakan dalam penelitian ini.

Kelompok	Tes Awal	Perlakuan (variabel bebas)	Tes Akhir
Eksperimen	Y1	X	Y2
Kontrol	Y1	-	Y2

Keterangan :

Y₁ = nilai *pretes* (sebelum diberi tindakan)

Y₂ = nilai *posttes* (setelah diberi tindakan)

X = pembelajaran dengan model *problem based learning*

Dalam penelitian *quasi experiment*, penulis menggunakan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen akan dilakukan perlakuan khusus. Maksudnya dalam kegiatan pembelajaran peserta didik akan menggunakan model *problem based learning* dalam peningkatan memproduksi teks laporan hasil observasi peserta didik dan peningkatan kreativitas. Sedangkan kegiatan pembelajaran kelas kontrol tidak menggunakan perlakuan khusus, maksudnya di dalam kelas kontrol tidak digunakan model *problem based learning*.

Populasi dari penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VII SMPN I Karawang Timur dengan jumlah 480 orang. Laki-laki berjumlah 223 orang dan perempuan 257 orang. Di SMPN I Karawang Timur memiliki 12 kelas VII dengan jumlah 480 orang. Sampel yang

diperoleh berdasarkan teknik *sampling purposive* adalah peserta didik kelas VII A berjumlah 40 orang untuk kelas eksperimen dan VII B berjumlah 39 orang untuk kelas kontrol. Pertimbangan lain bahwa kedua kelas tersebut memiliki nilai kemampuan yang sama. Hasil penelitian akhir yang dilakukan membuat kesimpulan hasil penelitian berdasarkan hipotesis.

Tinjauan Pustaka

Model *Problem Based Learning*

Model pembelajaran merupakan strategi yang digunakan guru dalam proses pembelajaran untuk memperoleh kesuksesan dan keberhasilan. Faktor yang paling berpengaruh pada pengembangan dan pembelajaran peserta didik adalah guru. Para guru dituntut untuk cermat dalam menggunakan pendekatan model

pembelajaran. Guru dapat menggunakan model pembelajaran yang dianggap sesuai dan menarik agar mencapai tujuan yang diharapkan.

Model *problem based learning* dapat membuat peserta didik belajar melalui upaya permasalahan dalam dunia nyata. Salah satu model pembelajaran yang direkomendasikan dan dianggap relevan dengan implementasi Kurikulum 2013 untuk mengembangkan kompetensi peserta didik adalah model *problem based learning*. Penerapan model pembelajaran lebih terfokus sebagai upaya mengaktifkan peserta didik dibandingkan guru namun tetap pada ruang lingkup pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Guru harus dapat menciptakan kondisi lingkungan belajar yang membelajarkan peserta didik, mendorong peserta didik untuk berperan aktif dalam memahami konsep-konsep yang dipelajarinya. Ngalimun (2016:117) menjelaskan, "Model pembelajaran *problem based learning* adalah suatu model pembelajaran yang melibatkan siswa untuk memecahkan suatu masalah melalui tahap-tahap metode ilmiah sehingga dapat mempelajari pengetahuan yang berhubungan dengan masalah". Peserta didik dapat mengembangkan langkah-langkah pemecahan masalah dan mengemukakan ide pemecahan masalah secara logis. Permasalahan dapat terselesaikan melalui sumber-sumber informasi melalui bahan pustaka sebagai acuan penyelesaian masalah.

Model *problem based learning* menuntut peserta didik aktif melakukan

penyelidikan dalam menyelesaikan masalah dan guru berperan sebagai fasilitator. Model pembelajaran ini dapat meningkatkan peserta didik untuk berpikir kritis. Sani (2015:127) menjelaskan, "Model pembelajaran *problem based learning* merupakan pembelajaran yang penyampaianya dilakukan dengan cara menyajikan suatu permasalahan, mengajukan pertanyaan-pertanyaan, memfasilitasi penyelidikan, dan membuka dialog". Model *problem based learning* mengembangkan kemandirian peserta didik melalui pemecahan masalah yang bermakna. Pembelajaran dengan *problem based learning* memungkinkan peserta didik terlibat dalam mempelajari permasalahan dalam dunia nyata, menggali informasi, bekerja sama, menyelesaikan masalah, dan keterampilan berkomunikasi.

Tujuan belajar dengan menggunakan model *problem based learning* terkait dengan pengetahuan, keterampilan, dan penyelesaian masalah. Model *problem based learning* menuntut keaktifan peserta didik dalam penyelesaian suatu masalah. Masalah yang diperoleh selanjutnya melakukan perumusan masalah kemudian menentukan penyelesaiannya. Pemecahan masalah dapat didiskusikan antar peserta didik sehingga masalah bisa terselesaikan. Guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan saat diskusi berlangsung untuk mencapai tujuan.

Permasalahan disajikan sebagai fokus pembelajaran yang dapat diselesaikan peserta didik yang dapat diselesaikan peserta didik secara mandiri ataupun kelompok. Pengalaman yang beragam dapat

diperoleh peserta didik ketika bekerja sama ataupun berinteraksi dengan teman yang berhubungan dengan pemecahan masalah. Peserta didik tidak hanya memahami konsep yang relevan dengan masalah yang dijadikan bahan pengamatan tetapi juga merupakan pengalaman belajar yang berhubungan dengan ketrampilan menerapkan metode ilmiah dalam pemecahan masalah dan menumbuhkan pola berpikir kritis.

Model *problem based learning* sebuah model pembelajaran yang dikembangkan dengan sintaks belajar. Permasalahan yang diberikan memotivasi peserta didik untuk terlibat aktif dalam pembelajaran, membantu peserta didik dalam menyelesaikan masalah, aktif dalam mencari informasi, merencanakan produk yang sesuai, dan membantu peserta didik terhadap penyelidikan dan proses yang dilakukan.

Ibrahim dan Nur dalam Nurdin (2016:226) menjelaskan langkah-langkah pembelajaran berbasis masalah sebagai berikut:

1. Orientasi peserta didik pada masalah.
Menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang diperlukan, dan memotivasi peserta didik terlibat pada aktivitas pemecahan masalah.
2. Mengorganisasi peserta didik untuk belajar.
Membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut.
3. Membimbing pengalaman individual/kelompok.
Mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang

sesuai, melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah.

4. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya.

Membantu peserta didik dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan dan membantu mereka berbagi tugas dengan temannya.

5. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Membantu peserta didik untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses yang mereka gunakan.

Penerapan model pembelajaran berbasis masalah membantu peserta didik dalam menemukan masalah terhadap objek yang diamati, memotivasi peserta didik dalam mencari solusi pemecahan masalah. Peserta didik mampu mengumpulkan informasi, mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah. Guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan arahan dan motivasi kepada peserta didik.

Kreativitas Memproduksi Teks Laporan Hasil Observasi

Kreativitas merupakan sesuatu potensi yang sudah ada sejak anak dilahirkan, namun potensi tersebut tidak akan berkembang secara optimal apabila tidak mendapatkan pendidikan dan latihan dari lingkungannya. Setiap individu memiliki potensi kreatif, yang membedakan antara individu yang satu dengan yang lain adalah besar atau kecilnya potensi tersebut. Kreativitas sangat terkait dengan bakat, usaha, pengetahuan, dan lingkungan yang mendukung. Dalam kehidupan ini

keaktivitas sangat penting, karena kreativitas merupakan suatu kemampuan yang sangat berarti dalam proses kehidupan manusia.

Kreativitas peserta didik merupakan potensi yang masih harus dikembangkan baik melalui pendidikan formal maupun melalui pendidikan informal. Kreativitas peserta didik dapat terwujud dengan adanya dorongan dari dalam (motivasi instrinsik) ataupun dari lingkungan (motivasi ekstrinsik). Pengembangan kreativitas peserta didik, perlu dilatih dalam ketrampilan tertentu sesuai dengan minat dan bakat peserta didik. Minat peserta didik harus tumbuh dari dalam dirinya sendiri, atas keinginannya sendiri. Munandar (2014:110) menyampaikan tentang motivasi instrinsik dan ekstrinsik dalam menulis.

Motivasi instrinsik untuk menulis adalah :

- 1) Jika atas keinginan dan prakarsa sendiri anak mau melakukan suatu kegiatan;
- 2) Jika anak senang melakukan suatu kegiatan tanpa disuruh;
- 3) Jika anak mengalami kepuasan dengan melakukan kegiatan menulis; dan
- 4) Jika keuntungan materil tidak menjadi alasan utama dalam menulis.

Motivasi ekstrinsik untuk menulis adalah :

- 1) Jika anak menulis karena didorong atau disuruh orang tua dan guru;
- 2) Jika anak menginginkan penghargaan untuk karyanya;
- 3) Jika tanpa dorongan atau penghargaan anak tidak senang melakukan kegiatan menulis; dan
- 4) Jika anak menulis terutama karena mencari keuntungan materil dan financial.

Dengan kreativitas yang alami, peserta didik membutuhkan aktivitas yang penuh dengan ide kreatif. Rasa ingin tahu merupakan sifat dasar kreativitas. Sebelum menciptakan suatu karya, diawali dengan rasa ingin tahu setelah itu dieksplorasi secara mendalam dan barulah dapat menciptakan suatu karya berdasarkan objek yang diamatinya.

Pemikiran kreatif berhubungan dengan pengetahuan yang dimiliki oleh seseorang. Sani (2015: 13) menjelaskan, “Kreativitas adalah proses untuk menghasilkan sesuatu yang baru dari elemen yang ada dengan menyusun kembali elemen tersebut”. Keterampilan berpikir kreatif untuk memecahkan suatu permasalahan ditunjukkan dengan ide yang berbeda untuk melakukan pendekatan terhadap permasalahan. Pemikiran kreatif peserta didik erat hubungannya dengan pengetahuan yang dimilikinya. Kegiatan belajar dapat diarahkan untuk mengembangkan ide kreatif, karena kreativitas membutuhkan motivasi untuk mewujudkan ide sehingga dapat menghasilkan proyek yang berkualitas.

Kecerdasan dan kreativitas memiliki kaitan erat walaupun tidak mutlak. Lahirnya sebuah karya yang kreatif membutuhkan lebih dari sekadar kecerdasan. Para guru mendorong peserta didik untuk terampil dalam mengembangkan kreativitasnya untuk berbahasa. Model apapun yang digunakan guru dalam pengajaran berbahasa, tujuan utamanya adalah agar peserta didik terampil atau mampu berbahasa baik lisan maupun tulisan. Kreativitas memerlukan dorongan agar dapat berkembang berupa motivasi baik dari lingkungan dekat seperti teman-teman maupun dari lingkungan makro seperti masyarakat. Kreativitas

mengacu pada hasil perbuatan, kinerja, atau karya individu dalam bentuk barang atau gagasan. Guru dapat menyampaikan ilmu pengetahuan kepada peserta didik secara kreatif, sehingga peserta didik menggemari ilmu pengetahuan yang diberikan kepadanya dan membuat peserta didik dapat berpikir kreatif.

Kreativitas merupakan ungkapan unik dari keseluruhan kepribadian sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya. Tercermin dalam pikiran, perasaan, sikap, ataupun perilakunya. Amri (2015:115) menjelaskan kreativitas seseorang dapat dicerminkan lima macam perilaku:

- 1) *fluency*, yaitu kelancaran atau kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan;
- 2) *flexibility*, yaitu kemampuan menggunakan bermacam-macam pendekatan untuk mengatasi persoalan;
- 3) *originality*, kemampuan mencetuskan gagasan-gagasan asli;
- 4) *elaboration*, yaitu kemampuan mencetuskan gagasan asli secara terperinci; dan
- 5) *sensitivity*, kepekaan menangkap dan menghasilkan gagasan terhadap suatu situasi.

Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata dalam sebuah tulisan untuk pemecahan suatu masalah. Pengembangan kreativitas seseorang tidak hanya memperhatikan kemampuan berpikir kreatif tetapi pemupukan sikap dan kepribadian yang kreatif. Berpikir kreatif dapat menumbuhkan ketekunan dan disiplin diri. Pentingnya kehadiran guru sebagai pembimbing akan membantu peserta didik menyeimbangkan

perkembangan kepribadiannya, sehingga peserta didik dapat berkembang optimal.

Teks Laporan Hasil Observasi

Teks laporan hasil observasi menggambarkan objek secara umum. Fakta dihubungkan dengan pandangan lain serta efek yang terlihat. Mulyadi (2014:3) menjelaskan, “Teks laporan hasil observasi adalah pengamatan terhadap keadaan objek, atau peristiwa yang akan diteliti”. Hasil pengamatan ditulis lengkap dan terperinci. Penggambaran suatu objek diamati secara detail. Tulisan berupa laporan hasil observasi memiliki tujuan agar orang lain yang berkepentingan atas kegiatan yang dilakukan memperoleh informasi secara menyeluruh.

Kemendikbud (2016:129) menjelaskan, “teks laporan hasil observasi adalah teks yang berfungsi untuk memberikan informasi tentang suatu objek atau situasi, setelah diadakannya investigasi/penelitian secara sistematis”. Jenis teks ini mendeskripsikan atau menggambarkan bentuk, ciri, atau sifat umum (general) seperti benda, hewan, tumbuh-tumbuhan, manusia, atau peristiwa yang terjadi di alam semesta kita. Informasi yang disajikan dalam teks laporan hasil observasi sifatnya faktual atau berdasarkan kenyataan (fakta).

Struktur dalam teks yang terdapat dalam Kurikulum 2013 mempunyai struktur tersendiri. Kemendikbud (2013:7) memaparkan, “Struktur teks laporan hasil observasi mencakup definisi umum, deskripsi bagian, dan deskripsi manfaat. Definisi umum merupakan paragraf pembuka, deskripsi bagian merupakan bagian dari penggambaran objek, dan deskripsi manfaat berupa

penjelasan manfaat dari pengamatan dari objek observasi yang dilakukan.

Teks laporan hasil observasi berfungsi untuk memberitahukan atau menjelaskan tanggung jawab tugas dan kegiatan pengamatan, memberitahukan atau menjelaskan dasar penyusunan kebijaksanaan, keputusan atau pemecahan masalah dalam pengamatan, merupakan sumber informasi dan merupakan bahan untuk pendokumentasian.

Kemendikbud (2013:13) menyampaikan tentang unsur kebahasaan teks laporan hasil observasi yaitu kata rujukan, imbuhan, frasa, konjungsi, baku, dan tidak baku. Penggunaan kaidah kebahasaan dalam teks laporan hasil observasi untuk keefektifan kalimat.

Kemendikbud (2016:146) menyampaikan pendapat tentang identifikasi ciri bahasa teks laporan hasil observasi.

1. Penggunaan istilah dalam teks laporan hasil observasi untuk mengungkapkan makna konsep, proses, keadaan, ataupun sifat.
2. Penggunaan bahasa baku dan tidak baku.
3. Penggunaan imbuhan asing
4. Penggunaan kata, kalimat, tanda baca, dan ejaan.

Kaidah kebahasaan dalam teks laporan hasil observasi meliputi kata rujukan, imbuhan, frasa, konjungsi, baku, dan tidak baku. Penggunaan kaidah kebahasaan dalam struktur teks laporan observasi digunakan untuk menjalin kesatuan dan kepaduan paragraf dan memadukan kalimat sehingga terkait dengan struktur dalam teks laporan hasil observasi.

Pada umumnya teks laporan hasil

observasi memiliki bentuk yang hampir sama dengan teks deskripsi, tetapi sebenarnya sifat kedua teks tersebut berbeda. Waluyo (2015:37) menjelaskan ciri-ciri teks laporan hasil observasi yang baik sebagai berikut:

1. disajikan secara lengkap, meliputi definisi umum, deskripsi bagian, dan deskripsi manfaat;
2. sistematis, yaitu segala yang dikemukakan disusun dalam urutan yang menunjukkan kesinambungan. antara satu bagian dengan bagian yang lain tidak meloncat-loncat;
3. objektif, yaitu keterangan yang disajikan dalam laporan berdasarkan pada kenyataan;
4. logis, segala keterangan yang disajikan dapat diterima akal;
5. bahasa jelas atau tidak berbelit-belit; dan
6. memakai bahasa baku dan tata tulis yang sesuai dengan kaidah bahasa.

Teks laporan hasil observasi menginformasikan kondisi sebenarnya dari objek yang diobservasi secara jelas dan terperinci. Teks laporan hasil observasi lengkap, objektif, dan logis serta menggunakan tulisan sesuai Ejaan Yang Disempurnakan.

Senada dengan pendapat tersebut, Mulyadi (2014:1) menjelaskan, “Ciri-ciri teks laporan hasil observasi adalah ditulis dengan bahasa yang menarik, tidak menimbulkan salah pengertian, disertai data yang akurat dan meyakinkan, menarik untuk dibaca”. Laporan teks hasil observasi disajikan dengan bahasa yang mudah dipahami, logis, lengkap, dan tidak menimbulkan salah pengertian.

Hasil dan Pembahasan

Peningkatan Kemampuan

Memproduksi Teks Laporan Hasil Observasi

Berdasarkan hasil tes awal kelas eksperimen nilai tertinggi 78 dan nilai terendah 40. Sedangkan kelas kontrol nilai tertinggi 82 dan nilai terendah 42. Pengujian uji normalitas terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* dengan taraf signifikansinya adalah 0,05. Berdasarkan hasil perhitungan dengan uji statistik, dengan menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov*, diperoleh nilai probabilitas pada kolom signifikansi untuk kelompok eksperimen adalah 0,048 dan kelompok kontrol 0,024 yang menunjukkan masing-masing nilai kurang dari 0,05 maka dapat dikatakan bahwa kelompok eksperimen dan kontrol tidak berdistribusi normal. Selanjutnya uji homogenitas, menunjukkan nilai signifikansi 0,302 lebih dari 0,05 artinya data tersebut homogen.

Perhitungan dilanjutkan dengan uji *Mann-Whitney* untuk mengetahui ada atau tidak adanya perbedaan kemampuan peserta didik dalam memproduksi teks laporan hasil observasi, karena data tersebut tidak normal. nilai probabilitas pada signifikansi adalah 0,031. Nilai probabilitas < 0,05, maka H_0 ditolak atau ada perbedaan kemampuan memproduksi teks hasil observasi antara kelas eksperimen dan kontrol sebelum dilakukan tindakan yaitu penerapan model *problem based learning*.

Hasil tes akhir kelas eksperimen nilai tertinggi 84 dan nilai terendah 32. Sedangkan kelas kontrol nilai tertinggi 84 dan nilai terendah 32. Pengujian

dilakukan dengan menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* dengan taraf signifikansinya adalah 0,05. Berdasarkan hasil perhitungan dengan uji statistik diperoleh nilai probabilitas pada kolom signifikansi untuk kelompok eksperimen adalah $0,000 < 0,05$. maka dapat dikatakan bahwa kelompok eksperimen tidak berdistribusi normal dan kelas kontrol adalah $0,091 > 0,05$, maka dapat dikatakan bahwa kelompok kontrol berdistribusi normal. Selanjutnya uji homogenitas, menunjukkan nilai signifikansi 0,214 lebih dari 0,05 artinya data tersebut homogen. Nilai probabilitas pada signifikansi adalah 0,020. Oleh karena nilai probabilitas < 0,05, maka H_0 diterima atau ada perbedaan kemampuan memproduksi teks hasil observasi antara kelas eksperimen dan kontrol. Kelas eksperimen setelah dilakukan tindakan yaitu penerapan model *problem based learning* dan kelas kontrol penerapan model konvensional.

Dari hasil pengolahan data *gain* diperoleh rata-rata pada kelas eksperimen 0,34 dengan interpretasi sedang dan pada kelas kontrol 0,14 dengan interpretasi rendah. Dengan demikian, peningkatan pada kelas eksperimen lebih baik dari pada pada kelas kontrol.

Persamaan regresi $Y' = 70,274 + 0,229X$. Artinya, jika model pembelajaran *problem based learning* 0 maka kemampuan memproduksi teks hasil observasi bernilai positif yaitu 70,274. Nilai koefisien regresi variabel model pembelajaran *problem based learning* bernilai positif yaitu 0,229 yang artinya setiap peningkatan model pembelajaran *problem based learning* sebesar 1 maka kemampuan

memproduksi teks hasil observasi peserta didik meningkat sebesar 0,229. Selanjutnya signifikansi 0,382. Dengan demikian, nilai signifikansi $> 0,05$, maka H_0 diterima atau tidak terdapat pengaruh secara signifikan penerapan model *problem based learning* terhadap peningkatan kemampuan memproduksi teks hasil observasi. Persentase pengaruh penerapan model *problem based learning* terhadap peningkatan kemampuan memproduksi teks hasil observasi sebesar 2%.

Persamaan regresi $Y' = 66,673 + 0,249X$. Artinya, jika pembelajaran konvensional 0 maka kemampuan memproduksi teks hasil observasi bernilai positif yaitu 66,673. Nilai koefisien regresi variabel pembelajaran konvensional bernilai positif yaitu 0,249 yang artinya setiap peningkatan pembelajaran konvensional sebesar 1 maka kemampuan memproduksi teks hasil observasi peserta didik meningkat sebesar 0,249. Selanjutnya signifikansi 0,652. Dengan demikian, nilai signifikansi $> 0,05$, maka H_0 diterima atau tidak terdapat pengaruh secara signifikan penerapan model pembelajaran terhadap peningkatan kemampuan memproduksi teks hasil observasi. Persentase pengaruh penerapan pembelajaran konvensional terhadap kemampuan memproduksi teks hasil observasi sebesar 0,6%.

Berdasarkan pengolahan data tersebut, dapat dikatakan bahwa pengaruh penerapan model *problem based learning* lebih baik daripada pembelajaran konvensional terhadap peningkatan kemampuan teks laporan hasil observasi. Hal ini dari persentase pengaruh pada penerapan model

problem based learning sebesar 2% dan persentase pengaruh pada penerapan pembelajaran konvensional sebesar 0,6%.

Penerapan model *problem based learning* dalam kegiatan memproduksi teks laporan hasil observasi peserta didik mempunyai hasil yang cukup bagus. Antusias peserta didik dalam mengikuti pembelajaran terlihat dari hasil observasi yang dilakukan oleh guru.

Observasi dilakukan guru pada proses pembelajaran. Peserta didik mampu menyampaikan gagasan ataupun topik permasalahan. Peserta didik mampu menyusun fakta dan bukti, serta mampu berargumentasi. Penerapan model *problem based learning* menarik bagi peserta didik. Peserta didik terlihat antusias dalam mengamati objek yang dijadikan sebagai objek pengamatan. Aktif dalam mencari informasi terhadap masalah yang ditemukan. Mampu menuangkan ide ataupun gagasan ke dalam bentuk tulisan.

Peningkatan Kemampuan Kreativitas dalam Memproduksi Teks Laporan Hasil Observasi

Berdasarkan tes awal kelas eksperimen nilai tertinggi 60 dan nilai terendah 28. Sedangkan kelas kontrol nilai tertinggi 68 dan nilai terendah 48. Nilai tes akhir kelas eksperimen tertinggi 80 dan terendah 44. Sedangkan kelas kontrol nilai tertinggi 72 dan nilai terendah 24. Perhitungan *gain* digunakan untuk mengetahui peningkatan kreativitas peserta didik berdasarkan data tes awal dan tes akhir. Dari hasil pengolahan data *gain* diperoleh rata-rata pada kelas

eksperimen 0,55 dengan interpretasi sedang dan pada kelas kontrol 0,02 dengan interpretasi rendah. Dengan demikian, peningkatan pada kelas eksperimen lebih baik dari pada pada kelas kontrol.

Persamaan regresi $Y' = (-0,60) + 0,028X$. Artinya, jika model pembelajaran *problem based learning* 0 maka kreativitas bernilai negatif yaitu -0,60. Nilai koefisien regresi variabel model *problem based learning* bernilai positif yaitu 0,028 yang artinya setiap peningkatan model pembelajaran *problem based learning* sebesar 1 maka kreativitas peserta didik meningkat sebesar 0,028. Selanjutnya signifikansi 0,062. Dengan demikian, nilai signifikansi $> 0,05$, maka H_0 diterima atau tidak terdapat pengaruh secara signifikan penerapan model *problem based learning* terhadap peningkatan kreativitas. Persentase pengaruh penerapan model pembelajaran *problem based learning* terhadap peningkatan kreativitas sebesar 8,9%.

Persamaan regresi $Y' = 0,055 + (-0,003)X$. Artinya, jika pembelajaran konvensional 0 maka kemampuan memproduksi teks hasil observasi bernilai positif yaitu 0,055. Nilai koefisien regresi variabel pembelajaran konvensional bernilai negatif yaitu -0,003 yang artinya setiap peningkatan pembelajaran konvensional sebesar 1 maka kreativitas menurun sebesar 0,003. Selanjutnya signifikansi 0,747. Dengan demikian, nilai signifikansi $> 0,05$, maka H_0 diterima atau tidak terdapat pengaruh secara signifikan penerapan model pembelajaran terhadap peningkatan kreativitas. Persentase pengaruh penerapan pembelajaran konvensional terhadap kemampuan

memproduksi teks hasil observasi sebesar 0,3%.

Berdasarkan pengolahan data tersebut, dapat dikatakan bahwa pengaruh penerapan model *problem based learning* lebih baik daripada pembelajaran konvensional terhadap peningkatan kreativitas. Hal ini dari persentase pengaruh pada penerapan model *problem based learning* sebesar 8,9% dan persentase pengaruh pada penerapan pembelajaran konvensional sebesar 0,3%.

Respons dan antusias peserta didik dalam melakukan pengamatan terhadap suatu objek dan dapat menguraikan permasalahan hingga menyelesaikan masalah yang terlihat. Peserta didik terlihat antusias dalam mengikuti pembelajaran. Peserta didik termotivasi untuk bekerja menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru dengan cara berdiskusi. Peserta didik mencari informasi mengenai masalah yang ditemukan dengan sumber-sumber pendukung. Antusias dan rasa senang yang diperlihatkan peserta didik ketika mengunjungi tempat yang dijadikan objek pengamatan merupakan hal yang paling menyenangkan untuk guru. Berarti respons peserta didik positif dan mempunyai motivasi belajar.

Peningkatan Kemampuan Memproduksi Teks Laporan Hasil Observasi dan Kreativitas

Pengujian hipotesis deskriptif merupakan proses pengujian generalisasi hasil penelitian yang didasarkan pada satu sampel. Kesimpulan yang dihasilkan dari uji hipotesis tindakan ini adalah hipotesis yang diuji itu dapat digeneralisasikan

atau tidak. Bila H_0 diterima berarti dapat digeneralisasikan. Pengujian hipotesis menggunakan analisis *multivariate*, kegunaannya untuk mengetahui hubungan antara dua atau lebih variabel dependen dengan satu atau lebih variabel independen. nilai signifikan model *problem based learning* semuanya menunjukkan $> 0,05$, maka H_0 diterima. Dapat disimpulkan, terdapat pengaruh model *problem based learning* terhadap peningkatan kemampuan memproduksi teks hasil observasi dan kreativitas peserta didik. Selain data tes, diketahui dari hasil angket, observasi dan wawancara. Angket, observasi dan wawancara sebagai bentuk penguatan dari data yang diperlukan. Observasi yang dilakukan oleh guru ketika kegiatan pembelajaran baik di tempat yang dijadikan sebagai objek pengamatan ataupun di kelas. Wawancara dilakukan oleh peneliti untuk penguatan terhadap respons peserta didik terhadap penerapan model *problem based learning*. Dengan demikian, model *problem based learning* menarik dan menyenangkan bagi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Simpulan dan Saran

Berdasarkan pembahasan hasil pengolahan dan analisis data, maka penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Secara kualitatif terdapat peningkatan kemampuan memproduksi teks laporan hasil observasi dan kreativitas dalam memproduksi teks laporan hasil observasi.
2. Terdapat pengaruh penggunaan model *problem based learning* terhadap peningkatan kemampuan

memproduksi teks laporan hasil observasi siswa kelas VII SMPN I Karawang Timur tahun pelajaran 2016/2017. Hal ini terlihat dari nilai signifikansi 0,382. Persamaan regresi $Y' = 70,274 + 0,229X$.

Artinya, kemampuan memproduksi teks hasil observasi bernilai positif yaitu 70,274. Nilai koefisien regresi variabel model *problem based learning* bernilai positif, kemampuan memproduksi teks hasil observasi peserta didik meningkat sebesar 0,229.

3. Pengaruh penggunaan model *problem based learning* lebih baik daripada penggunaan model konvensional terhadap peningkatan kemampuan memproduksi teks laporan hasil observasi siswa kelas VII SMPN I Karawang Timur tahun pelajaran 2016/2017. Hal ini terlihat dari persentase pada penggunaan model *problem based learning* sebesar 2% dan persentase pembelajaran konvensional sebesar 0,6%. Penerapan model *problem based learning* dalam memproduksi teks laporan hasil observasi peserta didik meningkat. Antusias peserta didik dalam mengikuti pembelajaran terlihat dari hasil observasi yang dilakukan.
4. Terdapat pengaruh penggunaan model *problem based learning* terhadap peningkatan kreativitas kelas VII SMPN I Karawang Timur tahun pelajaran 2016/2017. Hal ini terlihat dari nilai signifikansi 0,062. Persamaan regresi $Y' = (-0,60) + 0,028X$. Artinya, jika model *problem based learning* 0 maka kreativitas bernilai negatif yaitu -0,60. Nilai koefisien regresi variabel model *problem based learning* bernilai positif, kreativitas

peserta didik meningkat sebesar 0,028.

5. Pengaruh penggunaan model *problem based learning* lebih baik daripada penggunaan model konvensional terhadap peningkatan kreativitas siswa kelas VII SMPN I Karawang Timur tahun pelajaran 2016/2017. Hal ini terlihat dari persentase pada penggunaan model *problem based learning* sebesar 8,9% dan pembelajaran konvensional sebesar 0,3%. Respons dan antusias peserta didik terlihat dalam melakukan pengamatan terhadap suatu objek serta dapat menguraikan permasalahan hingga menyelesaikan masalah.
6. Terdapat pengaruh penggunaan model *problem based learning* terhadap peningkatan kemampuan memproduksi teks laporan hasil observasi dan kreativitas siswa kelas VII SMPN I Karawang Timur tahun pelajaran 2016/2017. Penerapan model *problem based learning* menarik dan menyenangkan bagi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dari data-data di lapangan, ada beberapa saran yang mudah-mudahan bermanfaat bagi kemajuan pendidikan pada umumnya, yaitu sebagai berikut.

1. Menulis melatih rasa percaya diri serta kebiasaan menemukan, mengumpulkan, mengolah, dan menata informasi. Guru mengarahkan peserta didik dan memberikan evaluasi.
2. Kreativitas peserta didik merupakan potensi yang harus dikembangkan. Guru mengontrol aktivitas peserta didik agar tetap

terbimbing serta memberikan evaluasi.

3. Model *problem based learning*, memotivasi peserta didik dalam mencari solusi permasalahan. Peserta didik cenderung lebih aktif dan kreatif, sehingga guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan arahan dan motivasi kepada peserta didik.
4. Model *problem based learning* dapat diterapkan dalam upaya meningkatkan kemampuan memproduksi teks laporan hasil observasi dan kreativitas peserta didik serta berguna untuk peneliti yang akan datang.

Daftar Pustaka

- Amri, Sofan. (2015). *Implementasi Pembelajaran Aktif dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Alwasilah. (2007). *Pokoknya Menulis*. Bandung: PT Kiblat Buku Utama.
- Dalman. (2015). *Keterampilan Menulis*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Danim, S. dan Khairil. (2011). *Profesi Kependidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Dewi, Eka Puspita dkk. (2015). *Analisis Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning dalam Pembelajaran Menulis Teks Laporan Hasil Observasi Kelas X Iis.1 Sman 1 Mendoyo*. Tersedia : (14 Mei 2016). Vol : I ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPBS/article/download/.
- Eggen, Paul dan Don Kauchak. (2012). *Strategi dan Model Pembelajaran Mengajarkan Konten dan Keterampilan Berpikir*. Jakarta: PT Indeks.
- Goldberg, Caryn M. (2011). *Dari pada Bete Nulis Aja!*. Bandung: MMU.
- Herawati, Neti, dkk. (2014). *Peningkatan Kemampuan Menulis melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning Siswa Kelas IX*. Tersedia: (15 Juni 2016). J-simbol. <http://download.portalgaruda.org/article.php?article.pdf>.

- Hidayati, P.P. (2015). *Pedoman Penulisan Tesis*. Bandung: Prodi Magister Bahasa dan Sastra Indonesia Pascasarjana Universitas Pasundan.
- Huda, Miftahul. (2015). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Kemendikbud. (2013). *Bahasa Indonesia Wacana Pengetahuan Buku Paket SMP Kelas VII*. Jakarta: Pusat Perbukuan Kemendikbud.
- Kemendikbud. (2016). *Bahasa Indonesia Buku Paket SMP Kelas VII*. Jakarta: Pusat Perbukuan Kemendikbud.
- Kemendikbud. (2013). *Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: BPSDM Pendidikan dan Kebudayaan dan Penjaminan Mutu Pendidikan.
- Kurniawan, Heru. (2014). *Pembelajaran Menulis Kreatif Berbasis Komunikatif dan Apresiatif*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Kurniawan, Rully dan Poppy Yaniawati. (2014). *Metodologi Penelitian*. Bandung: Refika Aditama.
- Latopiah, Aipah. (2015). *Pembelajaran Menulis Teks Laporan Hasil*
-