

PROPOSAL PENELITIAN TINDAKAN KELAS

**PENINGKATAN KREATIVITAS SISWA MELALUI METODE *PROJECT
BASED LEARNING* PADA KELAS VI DI SDN SUGIHWARAS 06 MADIUN**



**PENYUSUN :
OKY DWI WARDANA**

**UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA SURABAYA
PPG DALJAB ANGKATAN 1
TAHUN 2020**

**PENINGKATAN KREATIVITAS SISWA MELALUI METODE *PROJECT
BASED LEARNING* PADA KELAS VI DI SDN SUGIHWARAS 06 MADIUN**

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di dalam abad 21 ini, siswa dituntut untuk memiliki Kreativitas. Hal ini harus diberikan sejak dini agar siswa terbiasa dengan hal tersebut. Tetapi pada kenyataannya siswa kurang memiliki Kreativitas dalam belajarnya. Mungkin disebabkan pada kurikulum yang dulu hanya diberikan materi dan guru sebagai pusat informasi sedangkan siswa hanya sebagai pendengar yang baik. Selain itu, permasalahan yang terjadi di dalam pembelajaran yang kurang meningkatkan Kreativitas siswa yaitu guru dalam mengajar monoton, media pembelajaran tidak bervariasi.

Pada pembelajaran era saat ini, siswa tidak hanya dituntut dalam hal pengetahuan saja melainkan yang utama adalah proses yang mendalam dimana siswa belajar. Dengan siswa melakukan proses yang mendalam, diharapkan siswa paham dengan materi yang dipelajarinya dan dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari – hari terutama tentang kreativitas.

Berpikir kreatif adalah proses berpikir yang memiliki ciri-ciri kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian atau originalitas (*originality*) dan merinci atau elaborasi (*elaboration*) (Filsaime, 2008). Kelancaran adalah kemampuan mengeluarkan ide atau gagasan yang benar sebanyak mungkin secara jelas. Keluwesan adalah kemampuan untuk mengeluarkan banyak ide atau gagasan yang beragam dan tidak monoton dengan melihat dari berbagai sudut pandang. Originalitas adalah kemampuan untuk mengeluarkan ide atau gagasan yang unik dan tidak biasanya, misalnya yang berbeda dari yang ada di buku atau berbeda dari pendapat orang lain. Elaborasi adalah kemampuan untuk menjelaskan faktor- faktor yang mempengaruhi dan menambah detail dari ide atau gagasannya sehingga lebih bernilai (Fauziah, 2011).

Tujuan pembelajaran di sekolah adalah siswa diharapkan mampu untuk berpikir secara kritis, analitis, kreatif, sistematis dan aktif dalam pembelajaran serta memberikan bekal kepada siswa dalam penerapan di kehidupan sehari – hari. Dengan memiliki kreativitas, siswa mampu mengaplikasikan kemampuan yang dimiliki untuk berkecimpung di lingkungannya.

Dalam proses pembelajaran, perangkat pembelajaran harus dilengkapi dengan model pembelajaran, strategi pembelajaran, metode pembelajaran dan media pembelajaran. Salah satunya adalah metode pembelajaran, dimana metode pembelajaran ini sangat berperan penting dalam berjalannya suatu proses

kegiatan belajar mengajar di kelas. Dengan menggunakan metode pembelajaran, pembelajaran akan berjalan lancar dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diinginkan. Metode atau model pembelajaran yang tepat sesuai dengan kondisi peserta didiknya, akan menjadikan peserta didik (siswa maupun mahasiswa) menjadi lebih mudah menerima materi yang disampaikan oleh guru maupun dosen. Jika ada kesulitan-kesulitan yang dialami peserta didik, seorang guru dan dosen harus mampu memberikan solusi semaksimal mungkin agar kesulitan-kesulitan itu semakin lama dapat teratasi, sehingga prestasi belajar mereka akan semakin meningkat sesuai dengan yang diharapkan bersama oleh semua pihak dan pada akhirnya semua pihak akan terpuaskan (Lahir et al., 2017).

Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan dalam meningkatkan kreativitas siswa adalah metode pembelajaran *Project Based Learning*, yaitu metode pembelajaran yang menggunakan proyek / kegiatan sebagai media. Peserta didik melakukan eksplorasi, penilaian, interpelasi, sintesis, dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk kreativitas.

Berdasarkan hasil Pra Siklus diperoleh dari 15 siswa Kelas VI hanya 3 siswa (20%) yang mencapai KKM yaitu 70 dan 12 siswa lainnya (80%) masih belum tuntas, artinya mereka memperoleh nilai dibawah KKM. Sebab guru masih menggunakan metode tanya jawab dan penugasan ketika di kelas.

Untuk mengatasi permasalahan di atas, maka peneliti menawarkan perbaikan proses pembelajaran matematika menggunakan metode pembelajaran *project based learning* pada Kelas VI di SDN Sugihwaras 06 Madiun. Dengan adanya penelitian tindakan kelas melalui penerapan metode pembelajaran *project based learning* tersebut diharapkan dapat meningkatkan kreativitas siswa.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka penulis ingin mengidentifikasi masalah yang akan dibahas sebagai berikut:

1. Kurangnya Kreativitas siswa Kelas VI di SDN Sugihwaras 06 Madiun.
2. Penggunaan metode tanya jawab dan penugasan belum mampu meningkatkan Kreativitas siswa Kelas VI di SDN Sugihwaras 06 Madiun.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana meningkatkan Kreativitas siswa melalui metode *project based learning* pada Kelas VI di SDN Sugihwaras 06 Madiun.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk meningkatkan Kreativitas siswa melalui metode *project based learning* pada Kelas VI di SDN Sugihwaras 06 Madiun.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang dilakukan di SDN Sugihwaras 06 Madiun yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat atau kegunaan dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Memiliki manfaat baik secara teoritis maupun praktis, yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan kepada pembelajaran matematika, terutama pada peningkatan kreativitas siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi siswa

- 1) Dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam bidang apapun.
- 2) Siswa dapat aktif dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru baik secara individu maupun kelompok meningkat.

b. Manfaat bagi guru

- 1) Sebagai bahan pertimbangan dalam mengelola dan merancang proses belajar mengajar di kelas.
- 2) Sebagai bahan pertimbangan dalam upaya meningkatkan kreativitas siswa.
- 3) Guru dapat meningkatkan penyajian materi pelajaran secara kreatif.

c. Manfaat bagi sekolah

- 1) Sebagai dorongan bagi sekolah dalam meningkatkan kreativitas siswa secara umum.
- 2) Dapat meningkatkan kualitas pendidikan yang lebih baik bagi sekolah.
- 3) Memberikan sumbangan bagi sekolah dalam memperbaiki proses pembelajaran di kelas.

d. Manfaat bagi peneliti

- 1) Dapat memberikan ilmu pengetahuan baru yang didapat dari hasil penelitian sehingga bisa menjadi bekal bagi peneliti sebagai guru dalam meningkatkan kreativitas siswa.

- 2) Dapat menjadi bahan pertimbangan, masukan atau referensi untuk penelitian lebih lanjut.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Tindakan Kelas

1. Pengertian Penelitian Tindakan Kelas

Penelitian tindakan kelas adalah penelitian praktis yang dimaksudkan untuk memperbaiki pembelajaran di kelas. Penelitian ini merupakan salah satu upaya guru atau praktisi dalam bentuk berbagai kegiatan yang dilakukan untuk memperbaiki dan atau meningkatkan mutu pembelajaran di kelas. PTK dapat diartikan sebagai proses pengkajian masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya untuk memecahkan masalah tersebut dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari perlakuan tersebut. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah suatu kegiatan penelitian yang berkonteks kelas yang dilaksanakan untuk memecahkan masalah-masalah pembelajaran yang dihadapi oleh guru, memperbaiki mutu dan hasil pembelajaran dan mencobakan hal-hal baru dalam pembelajaran demi peningkatan mutu dan hasil pembelajaran. PTK merupakan kegiatan penelitian yang dapat dilakukan secara individu maupun kolaboratif. PTK individual merupakan penelitian di mana seorang guru melakukan penelitian di kelasnya maupun kelas guru lain. Sedangkan PTK kolaboratif merupakan penelitian di mana beberapa guru melakukan penelitian secara sinergis dikelasnya dan anggota yang lain berkunjung ke kelas untuk mengamati kegiatan (Widayati, 2008).

2. Langkah – Langkah Penelitian Tindakan Kelas

a. Mengidentifikasi dan merumuskan masalah.

Masalah dalam PTK terkait dengan proses pembelajaran yang pada gilirannya menghasilkan perubahan pada perilaku guru, mitra peneliti dan siswa. Contoh permasalahan yang di-PTK-kan:

- 1) Metode mengajar, mungkin mengganti metode tradisional dengan metode penemuan;
- 2) Strategi belajar, menggunakan pendekatan integratif pada pembelajaran daripada satu gaya belajar mengajar;
- 3) Prosedur evaluasi, misalnya meningkatkan metode dalam penilaian kontinyu/otentik;
- 4) Penanaman atau perubahan sikap dan nilai, mungkin mendorong timbulnya sikap yang lebih positif terhadap beberapa aspek kehidupan;
- 5) Pengembangan profesional guru misalnya meningkatkan keterampilan mengajar, mengembangkan metode mengajar yang baru, menambah kemampuan analisis, atau meningkatkan kesadaran diri;
- 6) Pengelolaan dan kontrol, pengenalan bertahap pada teknik modifikasi perilaku; dan
- 7) Administrasi, menambah efisiensi aspek tertentu dari administrasi sekolah.

Kriteria dalam penentuan masalah:

- 1) Masalah harus penting bagi orang yang mengusulkannya dan sekaligus signifikan dilihat dari segi pengembangan lembaga atau program;
- 2) Masalahnya hendaknya dalam jangkauan penanganan. Jangan sampai memilih masalah yang memerlukan komitmen terlalu besar dari pihak para penelitiannya dan waktunya terlalu lama.

Rumusan masalah penelitian

Inti suatu masalah adalah kesenjangan antara keadaan nyata dan keadaan yang diinginkan. Oleh karena itu rumusan masalah harus mengandung deskripsi tentang kenyataan yang ada dan keadaan yang diinginkan.

b. Menganalisis masalah.

Analisis masalah perlu dilakukan untuk mengetahui dimensi – dimensi masalah yang mungkin ada untuk mengidentifikasi aspek – aspek pentingnya dan untuk memberikan penekanan yang memadai.

Analisis masalah melibatkan beberapa jenis kegiatan, bergantung pada kesulitan yang ditunjukkan dalam pertanyaan masalahnya; analisis sebab dan akibat tentang kesulitan yang dihadapi, pemeriksaan asumsi yang dibuat kajian terhadap data penelitian yang tersedia, atau mengamankan data pendahuluan untuk mengklarifikasi persoalan atau untuk mengubah perspektif orang-orang yang terlibat dalam penelitian tentang masalahnya. Kegiatan-kegiatan ini dapat dilakukan melalui diskusi di antara para peserta penelitian dan fasilitatornya, juga kajian pustaka yang berhubungan.

c. Merumuskan hipotesis tindakan.

Hipotesis dalam penelitian tindakan bukan hipotesis perbedaan atau hubungam, melainkan hipotesis tindakan. Rumusan hipotesis tindakan memuat tindakan yang di usulkan untuk menghasilkan perbaikan yang diinginkan.

d. Membuat rencana tindakan dan pemantauannya.

Dalam membuat rencana tindakan, peneliti sudah mengetahui apa yang harus dikerjakan untuk meningkatkan kreativitas siswa. Rencana tindakan harus tersusun secara rapi agar tindakan yang dilakukan dapat berjalan lancar.

Dalam waktu membuat rencana tindakan, perlu adanya pemantauan tentang materi, media, metode dan karakteristik siswa. Hal ini dikarenakan dalam menyusun rencana tindakan harus sesuai dengan rumusan masalah yang dibuat agar rencana tindakan ini mampu meningkatkan kreativitas siswa.

e. Melaksanakan tindakan dan mengamatinya.

Dalam melaksanakan tindakan, peneliti tidak sendiri melainkan ada teman yang tugasnya mengamati kegiatan pembelajaran. Di dalam melaksanakan tindakan, peneliti dan teman sejawat berkolaborasi untuk menghasilkan pembelajaran yang optimal. Peneliti bisa meminta masukan dari teman sejawat tentang apa yang telah dilakukan dalam pembelajaran sudah baik apa belum.

f. Mengolah dan menafsirkan data, dan.

Dari hasil pelaksanaan tindakan dan mengamati, tahap selanjutnya adalah mengolah dan menafsirkan data yang diperoleh. Peneliti dan teman sejawat melakukan diskusi untuk mengolah dan menafsirkan data untuk mengevaluasi kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Data –

data yang dihasilkan untuk mengetahui seberapa berhasilnya pembelajaran yang dilakukan..

g. Melaporkan.

Setelah semua kegiatan dilalui, peneliti melaporkan hasil penelitiannya dalam pembelajaran di kelas kepada Kepala Sekolah maupun ke teman sejawat. Dengan melaporkan ke Kepala Sekolah dan teman sejawat, peneliti bisa mendapat evaluasi dari Kepala Sekolah dan teman sejawat tentang pembelajaran yang dilakukan.

3. Tujuan Penelitian Tindakan Kelas

Menurut (Widayati, 2008) PTK yang dilaksanakan oleh guru mempunyai beberapa tujuan sebagai berikut:

- a. Memperbaiki dan meningkatkan mutu praktik pembelajaran yang dilaksanakan guru demi tercapainya tujuan pembelajaran.
- b. Memperbaiki dan meningkatkan kinerja-kinerja pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru.
- c. Mengidentifikasi, menemukan solusi, dan mengatasi masalah pembelajaran di kelas agar pembelajaran bermutu.
- d. Meningkatkan dan memperkuat kemampuan guru dalam memecahkan masalah-masalah pembelajaran dan membuat keputusan yang tepat bagi siswa dan kelas yang diajarnya.
- e. Mengeksplorasi dan membuahkkan kreasi-kreasi dan inovasi-inovasi pembelajaran (misalnya, pendekatan, metode, strategi, dan media) yang dapat dilakukan oleh guru demi peningkatan mutu proses dan hasil pembelajaran.
- f. Mencobakan gagasan, pikiran, kiat, cara, dan strategi baru dalam pembelajaran untuk meningkatkan mutu pembelajaran selain kemampuan inovatif guru.
- g. Mengeksplorasi pembelajaran yang selalu berwawasan atau berbasis penelitian agar pembelajaran dapat bertumpu pada realitas empiris kelas, bukan semata-mata bertumpu pada kesan umum atau asumsi.

B. Metode *Project Based Learning*

1. Pengertian Metode *Project Based Learning*

Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*=*PjBL*) adalah metode pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai media. Peserta didik melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis, dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk kreativitas. *Project based learning* atau pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran

yang berpusat pada siswa untuk melakukan suatu investigasi yang mendalam terhadap suatu topik. Siswa secara konstruktif melakukan pendalaman pembelajaran dengan pendekatan berbasis riset terhadap permasalahan dan pertanyaan yang berbobot, nyata, dan relevan.

Project based learning menuntut siswa untuk mengembangkan pengetahuan konsep dan keterampilan berpikir kreatif, sesuai dengan prinsip belajar sepanjang hidup yang mengacu pada empat pilar pendidikan universal, yaitu belajar untuk mengetahui (*learning to know*), belajar dengan melakukan (*learning to do*), belajar untuk hidup dalam kebersamaan (*learning to live together*) dan belajar menjadi diri sendiri (*learning to be*) (Arisanti et al., 2016).

2. Karakteristik *Project Based Learning* memiliki karakteristik yang membedakan model yang lain. Karakteristik tersebut, antara lain:

a. *Centrality*

Pada *project based learning*, proyek menjadi pusat dalam pembelajaran.

b. *Driving Question*

Project Based Learning difokuskan pada pertanyaan atau masalah yang mengarahkan siswa untuk mencari solusi dengan konsep atau prinsip ilmu pengetahuan yang sesuai.

c. *Constructive Investigation*

Pada *project based learning*, siswa membangun pengetahuannya dengan melakukan investigasi secara mandiri (guru sebagai fasilitator).

d. *Autonomy*

Project based learning menuntut *student centered*, siswa sebagai *problem solver* dari masalah yang dibahas.

e. *Realisme*

Kegiatan siswa difokuskan pada pekerjaan yang serupa dengan situasi yang sebenarnya. Aktivitas ini mengintegrasikan tugas autentik dan menghasilkan sikap profesional.

3. Tujuan *Project Based Learning*

Setiap model pembelajaran pasti memiliki tujuan dalam penerapannya. Tujuan *project based learning* antara lain:

a. Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam pemecahan masalah proyek.

b. Memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru dalam pembelajaran.

c. Membuat peserta didik lebih aktif dalam memecahkan masalah proyek yang kompleks dengan hasil produk nyata.

- d. Mengembangkan dan meningkatkan keterampilan peserta didik dalam mengelola bahan atau alat untuk menyelesaikan tugas atau proyek.
 - e. Meningkatkan kolaborasi peserta didik khususnya pada *project based learning* yang bersifat kelompok.
4. Langkah – langkah pembuatan *Project Based Learning* :
- a. Membuka pelajaran dengan suatu pertanyaan menantang.
Pembelajaran dimulai dengan sebuah pertanyaan *driving question* yang dapat memberi penugasan pada peserta didik untuk melakukan suatu aktivitas. Topik yang diambil hendaknya sesuai dengan realita dunia nyata dan dimulai dengan sebuah investigasi mendalam.
 - b. Merencanakan proyek
Perencanaan dilakukan secara kolaboratif antara guru dengan peserta didik. Dengan demikian peserta didik diharapkan akan merasa memiliki atas proyek tersebut. Perencanaan berisi tentang aturan main, pemilihan aktivitas yang dapat mendukung dalam menjawab pertanyaan esensial dengan mengintegrasikan berbagai subjek yang mendukung, serta menginformasikan alat dan bahan yang dapat dimanfaatkan untuk menyelesaikan proyek.
 - c. Menyusun jadwal aktivitas
Guru dan peserta didik secara kolaboratif menyusun jadwal aktivitas dalam menyelesaikan proyek. Waktu penyelesaian proyek harus jelas, dan peserta didik diberi arahan untuk mengelola waktu yang ada. Biarkan peserta didik mencoba menggali sesuatu yang baru, akan tetapi guru juga harus tetap mengingatkan apabila aktivitas peserta didik melenceng dari tujuan proyek. Proyek yang dilakukan oleh peserta didik adalah proyek yang membutuhkan waktu yang lama dalam pengerjaannya, sehingga guru meminta peserta didik untuk menyelesaikan proyeknya secara berkelompok di luar jam sekolah. Ketika pembelajaran dilakukan saat jam sekolah, peserta didik tinggal mempresentasikan hasil proyeknya di kelas.
 - d. Mengawasi jalannya proyek
Guru bertanggungjawab untuk melakukan monitor terhadap aktivitas peserta didik selama menyelesaikan proyek. Monitoring dilakukan dengan cara memfasilitasi peserta didik pada setiap proses. Dengan kata lain, guru berperan sebagai mentor bagi aktivitas peserta didik. Guru mengajarkan kepada peserta didik bagaimana bekerja dalam sebuah

kelompok. Setiap peserta didik dapat memilih perannya masing-masing dengan tidak mengesampingkan kepentingan kelompok.

e. Penilaian terhadap produk yang dihasilkan

Penilaian dilakukan untuk membantu guru dalam mengukur ketercapaian standar, berperan dalam mengevaluasi kemajuan masing-masing peserta didik, memberi umpan balik tentang tingkat pemahaman yang sudah dicapai oleh peserta didik, serta membantu guru dalam menyusun strategi pembelajaran berikutnya. Penilaian produk dilakukan saat masing-masing kelompok mempresentasikan produknya di depan kelompok lain secara bergantian.

f. Evaluasi

Pada akhir proses pembelajaran, guru dan peserta didik melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah dijalankan. Proses refleksi dilakukan baik secara individu maupun kelompok. Pada tahap ini, peserta didik diminta untuk mengungkapkan perasaan dan pengalamannya selama menyelesaikan proyek.

C. Kreativitas

1. Pengertian Kreativitas

Kreativitas merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menemukan dan menciptakan suatu hal baru, cara – cara baru, model baru, yang berguna bagi dirinya dan masyarakat. Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menciptakan atau menghasilkan sesuatu yang baru atau asli, yang sebelumnya belum dikenal atau pun memecahkan masalah baru yang dihadapi. Sedangkan pengertian guru adalah pengelola proses belajar mengajar. Jadi kreativitas guru adalah kemampuan guru menciptakan hal-hal baru dalam mengajar sehingga memiliki variasi didalam mengajar yang akan membuat anak didik lebih aktif dan kreatif (Oktavia, 2014). Pendapat ????? + teori

2. Tahap – Tahap Kreativitas

a. Persiapan

Merupakan tahap awal berisi kegiatan pengenalan masalah, pengumpulan data – data informasi yang relevan, melihat hubungan antara hipotesis dengan kaidah – kaidah yang ada. Tetapi belum sampai menemukan sesuatu, baru menjajagi kemungkinan – kemungkinan.

b. Inkubasi

Merupakan tahap menjelaskan , membatasi, membandingkan masalah. Dengan proses ini diharapkan ada pemisahan, mana hal – hal yang benar

– benar penting dan mana yang tidak, mana yang relevan dan mana yang tidak.

c. Iluminasi

Merupakan tahap mencari dan menemukan kunci pemecahan, menghimpun informasi dari luar untuk merumuskan berbagai keputusan.

d. Verifikasi

Merupakan tahap mentes dan membuktikan hipotesis, apakah keputusan yang diambil itu tepat atau salah.

3. Karakteristik Kreativitas

a. Menurut Diers (Adams : 1976) mengemukakan bahwa karakteristik :

- 1) Memiliki dorongan (drive) yang tinggi.
- 2) Memiliki rasa ingin tahu yang besar.
- 3) Penuh percaya diri.
- 4) Toleran terhadap ambiguitas.
- 5) Bersifat sensitive, dan lain – lain.

b. Menurut Utami Munandar (1992) mengemukakan ciri – ciri kreativitas antara lain :

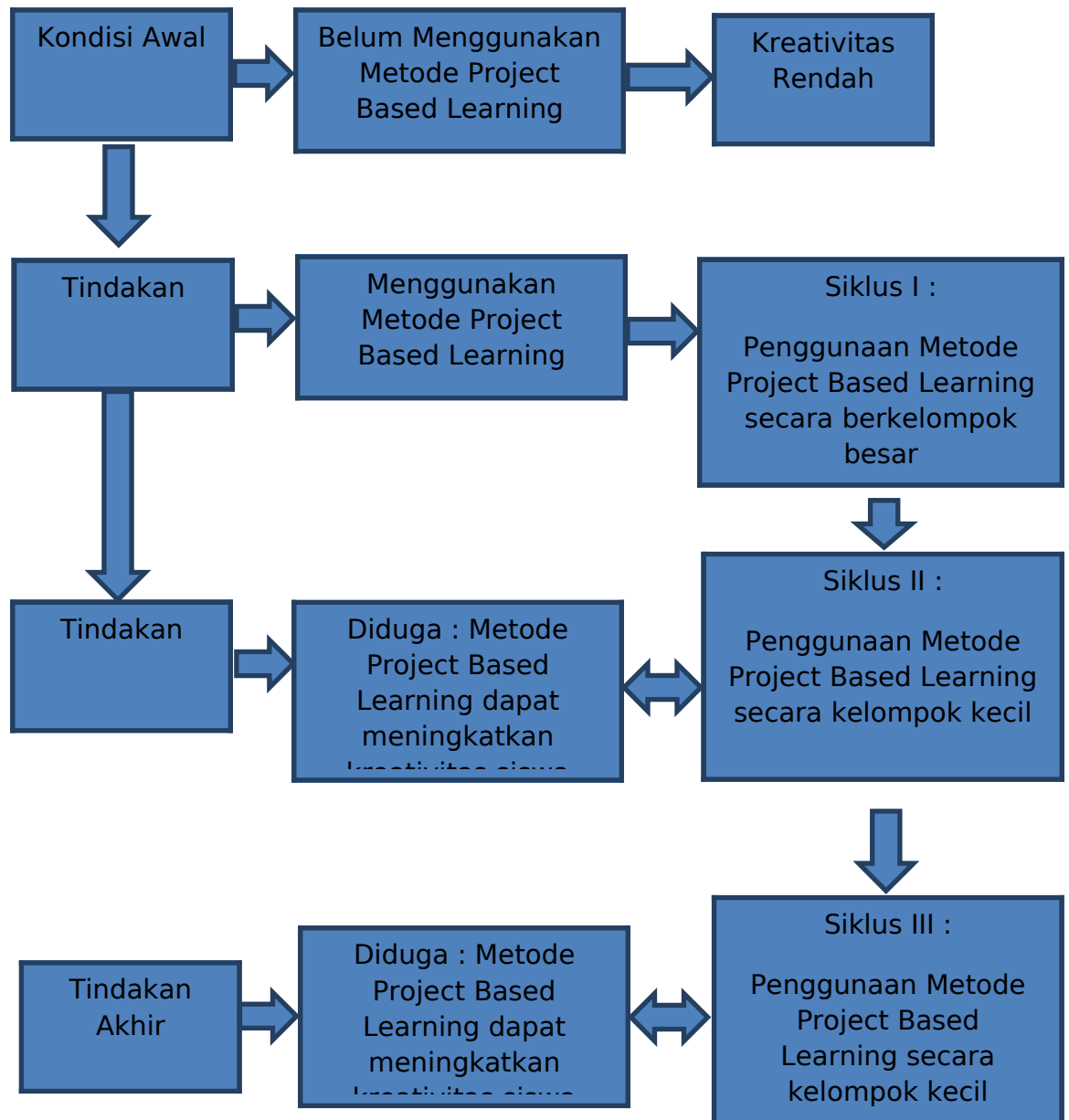
- 1) Senang mencari pengalaman baru.
- 2) Memiliki inisiatif.
- 3) Selalu ingin tahu.
- 4) Mempunyai rasa humor.
- 5) Berwawasan masa depan dan penuh imajinasi, dan lain- lain.

D. Hasil Penelitian Yang Relevan

Nur Fadilah, PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya, yang berjudul Peningkatan Kreativitas Sifat – Sifat Bangun Ruang Menggunakan Media Bangun Ruang Multiwarna Pada Siswa Sekolah Dasar menyimpulkan bahwa berdasarkan hasil penelitian yang berkaitan dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian, maka dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) Aktivitas guru dengan menggunakan media bangun ruang multiwarna pada pembelajaran matematika materi sifat-sifat bangun ruang pada siswa kelas V SDN Klantingsari 01 Sidoarjo, terjadi peningkatan aktivitas guru dari siklus I sebesar 78,1% menjadi 91,2% pada siklus II. Dengan demikian pembelajaran yang dilakukan oleh guru berhasil dengan baik karena telah mencapai ketuntasan minimal $\geq 80\%$. (2) Aktivitas siswa dengan menggunakan media bangun ruang multiwarna pada pembelajaran matematika materi sifat-sifat bangun ruang pada siswa kelas V SDN Klantingsari 01 Sidoarjo, terjadi peningkatan aktivitas siswa dari siklus I sebesar 73,3% menjadi 84,4% pada siklus II. Dengan demikian pembelajaran

yang dilakukan oleh siswa berhasil dengan baik karena telah mencapai ketuntasan minimal $\geq 80\%$. (3) Kreativitas siswa dengan menggunakan media bangun ruang multiwarna pada pembelajaran matematika materi sifat-sifat bangun ruang pada siswa kelas V SDN Klantingsari 01 Sidoarjo, kreativitas siswa mengalami peningkatan sebesar 17,6% yakni dari siklus I sebesar 70,6% menjadi 88,2% pada siklus II. Dengan demikian pembelajaran telah berhasil karena siswa yang tuntas secara klasikal $\geq 80\%$.

E. Kerangka Berpikir



F. Hipotesis Tindakan

Untuk meningkatkan kreativitas siswa diperlukan suatu metode pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dalam hal ini peneliti berupaya menerapkan metode pembelajaran *Project Based Learning* dalam proses pembelajaran agar lebih mengaktifkan siswa dan menekankan pada keterampilan siswa. Hal ini dapat meningkatkan kemampuan dan pengalaman

siswa secara langsung dengan menggunakan metode pembelajaran *Project Based Learning*.

Maka peneliti merumuskan hipotesis sebagai berikut : “ **Metode *Project Based Learning* Dapat Meningkatkan Kreativitas Siswa**”.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian Tindakan

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) karena penelitian ini dilakukan untuk memecahkan masalah pembelajaran yang terjadi di kelas. Penelitian ini menggambarkan bagaimana suatu model pembelajaran diterapkan di kelas dan bagaimana kreativitas yang diinginkan dapat tercapai. Tujuan dari Penelitian Tindakan Kelas ini yaitu untuk memperbaiki dan atau meningkatkan praktik proses pembelajaran di kelas.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan Model Kemmis dan Mc Taggart yang setiap siklus terdiri dari empat komponen tindakan yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan model penelitian dari Kemmis dan Mc. Taggart karena model tersebut sesuai dengan rencana penelitian yang akan dilakukan. Rencana penelitian tersebut yaitu diawali dengan observasi masalah pembelajaran yang terjadi di kelas VI SDN Sugihwaras 06 Madiun dan dilanjutkan dengan merencanakan tindakan yang akan dilakukan untuk menghadapi masalah tersebut. Rencana tindakan tersebut dilanjutkan dengan

menerapkan tindakan yang sudah direncanakan serta mengamati rencana tindakan yang sudah diterapkan. Siklus ini diakhiri dengan refleksi.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Kelas VI SDN Sugihwaras 06 Madiun. Adapun waktu pelaksanaan penelitian dilaksanakan pada bulan Oktober sampai November. Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2020 / 2021.

C. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa Kelas VI SDN Sugihwaras 06 Madiun tahun pelajaran 2020 / 2021 semester ganjil dengan jumlah 15 siswa yang terdiri dari 8 siswa laki – laki dan 7 siswa perempuan.

D. Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dalam bentuk siklus dan dalam setiap siklusnya terdiri dari empat komponen, yaitu tahap perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Apabila dalam siklus pertama hasil yang didapatkan tidak sesuai dengan indikator keberhasilan, maka penelitian dilanjutkan pada siklus berikutnya. Namun jika hasil yang didapatkan pada siklus pertama diperoleh hasil yang sesuai dengan indikator keberhasilan, maka tidak perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya. Berikut adalah tahapan-tahapannya:

1. Siklus I

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan, peneliti meminta izin kepada Kepala Sekolah untuk melakukan penelitian tindakan kelas. Kemudian peneliti meminta bantuan teman sejawat untuk ikut dalam merancang tindakan yang akan dilakukan, seperti:

- 1) Menemukan masalah penelitian yang ada hubungannya dengan melakukan diskusi dengan guru melalui observasi di dalam kelas.
- 2) Membuat perangkat pembelajaran yang berguna sebagai pedoman guru melaksanakan kegiatan belajar mengajar.
- 3) Menyusun lembar observasi.

b. Tahap Pelaksanaan

Dalam tahap pelaksanaan ini rancangan dan skenario pembelajaran yang sudah disiapkan oleh pelaksana diterapkan di dalam kelas. Selama proses pembelajaran berlangsung peneliti dibantu oleh seorang pengamat untuk mengamati siswa. Proses pembelajaran menggunakan metode *Project Based Learning*. Langkah – langkah pembelajaran menggunakan metode *project based learning* :

- 1) Guru mengajak siswa untuk melakukan tanya jawab tentang materi.

- 2) Guru menampilkan gambar melalui power point.
- 3) Guru menampilkan gambar yang dikombinasikan dengan benda nyata melalui power point. (**Realistik**)
- 4) Guru memberikan penjelasan tentang konsep – konsep materi.
- 5) Guru meminta siswa untuk membuat karya dan merekamnya sebagai video.
- 6) Video rekaman dikirim ke guru sebagai tugas praktik daring.
- 7) Guru memberikan kesimpulan.
- 8) Evaluasi
- 9) Penutup

c. Tahap Pengamatan / Observasi

Pada tahap pengamatan dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Peneliti melakukan pengamatan dan mencatat semua hal – hal yang berkaitan dengan proses pembelajaran saat penelitian tindakan berlangsung. Sehingga mengetahui proses pembelajaran yang dilaksanakan sesuai dengan rancangan scenario yang telah dibuat. Dan dilaksanakan evaluasi dengan tujuan untuk mengetahui tingkat ketercapaian siswa yang diharapkan pada pembelajaran tersebut.

d. Tahap Refleksi

Dalam tahap refleksi ada kegiatan akhir yang dilakukan yaitu mengkaji hal – hal yang dicatat dalam proses pembelajaran yang meliputi analisis, evaluasi dan mendiskusikan data yang telah diperoleh dengan teman sejawat. Apabila ditemukan masalah belum tercapainya tujuan yang diharapkan maka dilakukan proses pengkajian atau perbaikan dan diterapkan pada siklus selanjutnya.

2. Siklus II

Siklus II dilaksanakan atas dasar hasil refleksi siklus I, apabila dalam siklus I masih banyak yang belum memenuhi KKM, maka akan dilakukan siklus II dengan alur yang sama.

3. Siklus III

Siklus III dilaksanakan atas dasar hasil refleksi siklus II, apabila dalam siklus II masih banyak yang belum memenuhi KKM, maka akan dilakukan siklus III dengan alur yang sama.

E. Teknik Pengumpulan Data

Menurut Suharsimi Arikunto (2000: 134), instrument pengumpulan data adalah alat bantu yang di pilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah

olehnya. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Observasi (tidak terstruktur)

Teknik pengumpulan data secara observasi ini dipakai untuk mengumpulkan data penelitian lewat pengamatan dan penginderaan. Tes ini dilakukan oleh guru setelah proses pembelajaran yaitu pada waktu penugasan. Observasi ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana kreativitas siswa dalam membuat bangun ruang.

F. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini teknis analisis data yang digunakan adalah kuantitatif yaitu menggambarkan hasil secara deskriptif. Analisis ini digunakan untuk menganalisis apakah data peningkatan kreativitas siswa melalui metode pembelajaran *Project Based Learning* dengan rumusan masalah “Bagaimana meningkatkan Kreativitas siswa melalui metode *project based learning* pada materi bangun ruang mata pelajaran matematika Kelas VI di SDN Sugihwaras 06 Madiun?

Penelitian dapat dikatakan berhasil jika telah mencapai indikator yang ditetapkan dalam penelitian ini yaitu : Kreativitas siswa telah mengikuti proses pembelajaran dengan metode pembelajaran *Project Based Learning* mencapai 70% pada nilai KKM.

G. Kriteria Keberhasilan PTK

Indikator keberhasilan Penelitian Tindakan Kelas ini adalah apabila siswa telah mencapai nilai KKM 70 dengan persentase banyak siswa yang tuntas 70%.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Penelitian memperoleh data hasil penelitian dari 2 siklus penelitian. Berdasarkan ketiga siklus penelitian, semuanya menggunakan metode Project Based Learning di Kelas VI SDN Sugihwaras 06 Madiun. Di dalam ketiga siklus penelitian, terdapat perbedaan dalam pelaksanaannya, yaitu siklus 1 dilakukan dengan menggunakan kelompok besar dalam pembelajaran, siklus 2 dilakukan dengan menggunakan kelompok kecil dalam pembelajaran. Kedua siklus penelitian tersebut dilaksanakan di SDN Sugihwaras 06 Madiun di Kelas VI

dengan jumlah siswa 15 orang. Kompetensi yang diambil peneliti adalah tentang kreativitas siswa dalam pembelajaran di kelas.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam 2 siklus, dimana masing – masing siklus terdapat 4 tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Siklus 1 dan siklus 2 terdiri dari dua pertemuan. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan jadwal yang ada di Kelas VI SDN Sugihwaras 06 Madiun. Hasil penelitian tindakan kelas yang terdiri dari tiga siklus menerapkan metode *Project Based Learning* adalah sebagai berikut :

1. Siklus 1

Dalam melakukan penelitian tindakan kelas, peneliti memiliki empat tahapan proses kegiatan pembelajaran pada siklus 1 yakni terdiri dari 4 tahapan, yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Rincian keempat tahapan tersebut adalah sebagai berikut :

a. Perencanaan

Sebelum melakukan penelitian tindakan kelas, peneliti terlebih dahulu melaksanakan tahap perencanaan. Pada tahap perencanaan ini di mulai dari peneliti mengajukan permohonan ijin kepada Kepala Sekolah. Kemudian peneliti melakukan kerja sama dengan teman sejawat untuk pelaksanaan penelitian tindakan kelas dan merancang tindakan yang akan dilakukan, seperti :

- 1) Peneliti menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).
- 2) Peneliti membuat lembar observasi dan LKPD.
- 3) Peneliti mempersiapkan segala media dan alat peraga yang dibutuhkan dalam mengajar menggunakan metode *project based learning*.

b. Pelaksanaan

Setelah melalui tahap perencanaan, peneliti melaksanakan pada tahapan kedua yaitu pada tahap pelaksanaan. Dalam tahap pelaksanaan ini rancangan dan skenario pembelajaran yang sudah disiapkan oleh peneliti diterapkan di dalam kelas. Selama proses pembelajaran berlangsung peneliti dibantu oleh teman sejawat selaku pengamat jalannya pembelajaran. Pada saat pembelajaran menggunakan metode *Project Based Learning*.

Pembelajaran Siklus 1

Pada pertemuan ini dilaksanakan pada hari Sabtu 17 Oktober 2020 pada pukul 08.00 – 10.00 WIB. Materi yang dipelajari pada siklus 1 ini adalah tema 4 sub tema 2 pembelajaran 1. Pada pertemuan ini siswa diminta untuk membentuk kelompok yang terdiri dari 5 orang

siswa. Dengan dibentuk kelompok, siswa diharapkan dapat saling tukar pikiran tentang materi yang akan dipelajari dan dapat meningkatkan kreativitas yang dimiliki. Keberanian siswa dalam mengeksplorasi kreativitasnya masih kurang.

Penanaman konsep dilakukan dengan membagi siswa menjadi 3 kelompok yang masing – masing kelompok terdiri dari 5 siswa. Peneliti menampilkan gambar keanekaragaman sosial, budaya dan ekonomi masyarakat.

Ketika semua siswa telah mengamati gambar yang ada di power point, peneliti meminta siswa untuk membuat peta konsep tentang manfaat keanekaragaman sosial, budaya dan ekonomi masyarakat Indonesia dan menuliskan pendapat tentang keanekaragaman sosial, budaya dan ekonomi masyarakat Indonesia.

Pada siklus 1 ini ada beberapa kelompok yang hasilnya belum sesuai dengan pengarahan dari peneliti. Apabila ada satu siswa tidak bisa maka teman – temannya membantunya. Setelah siswa membuat peta konsep dan menuliskan pendapat tentang keanekaragaman sosial, budaya dan ekonomi masyarakat Indonesia, peneliti meminta setiap kelompok untuk menyampaikan hasil pekerjaannya. Setelah semua kelompok menyampaikan hasil pekerjaannya, peneliti memeriksa hasil pekerjaan setiap kelompok ternyata ada 1 kelompok yang sudah lengkap dan sesuai arahan dari peneliti dan ada 2 kelompok yang pekerjaannya belum lengkap dan tidak sesuai arahan dari peneliti. Terutama yang belum sesuai adalah tentang kreativitas siswa dalam membuat peta konsep dan menulis paragraf tentang keanekaragaman sosial, budaya dan ekonomi masyarakat Indonesia. Kemudian peneliti memberikan penguatan terhadap jawaban siswa.

Selanjutnya peneliti menampilkan teks eksplanasi di power point. Siswa diminta untuk mengamati tentang teks eksplanasi secara berkelompok. Peneliti meminta siswa untuk mengamati gambar yang ada di power point. Siswa diminta untuk menulis teks eksplanasi dari gambar tersebut. Setelah siswa menulis teks eksplanasi berdasarkan gambar, setiap kelompok diminta untuk menyampaikan hasil pekerjaannya. Kemudian peneliti memeriksa hasil pekerjaan siswa, ternyata kreativitas dalam menulis teks eksplanasi dari gambar di power point masih kurang. Kreativitas yang dimaksud yaitu tentang kesesuaian isi yang ditulis, penggunaan huruf besar dan tanda baca

serta penggunaan kalimat efektif. Dari hasil peneliti memeriksa pekerjaan siswa, ada 1 kelompok yang sudah sesuai yang diharapkan oleh peneliti dan ada 2 kelompok yang masih kurang sesuai dari arahan peneliti. Peneliti memberikan penguatan terhadap jawaban siswa.

Selanjutnya peneliti menampilkan video hemat energi listrik. Siswa diminta untuk mengamati video tersebut dengan seksama. Peneliti meminta siswa membuat video sederhana tentang hemat energi secara berkelompok. Dari hasil pekerjaan siswa, peneliti memeriksa kreativitas dan kesesuaian siswa dalam membuat video sederhana tentang hemat energi. Dari pemeriksaan pekerjaan siswa, ditemukan 1 kelompok sudah memiliki kreativitas dan kesesuaian dalam membuat video sederhana dan 2 kelompok masih kurang. Dari hasil pekerjaan siswa tersebut, peneliti memberi penguatan terhadap pekerjaan yang dibuat oleh siswa.

Dari hasil kreativitas siswa yang diperoleh dengan mengerjakan tugas yang diberikan peneliti, data menunjukkan bahwa dari 3 kelompok belajar, ada 1 kelompok atau 5 siswa sudah mencapai ketuntasan belajar atau 33,33%. Sedangkan 2 kelompok atau 10 siswa belum mencapai ketuntasan belajar atau 66,33%. Dengan hasil tersebut telah memenuhi kriteria ketuntasan belajar yaitu 33,33%.

Tabel 4.1 Daftar Nilai Kreativitas Siklus 1

No	Nama Siswa	Pra Siklus	Keterangan	Siklus 1	Keterangan
1	ALDO	45	Belum Tuntas	56	Belum Tuntas
2	ANDIK	70	Tuntas	75	Tuntas
3	ARIF	40	Belum Tuntas	53	Belum Tuntas
4	AZZAHRA	43	Belum Tuntas	57	Belum Tuntas
5	BAYU	42	Belum Tuntas	57	Belum Tuntas
6	DAVA	38	Belum Tuntas	57	Belum Tuntas
7	EFENDY	45	Belum Tuntas	57	Belum Tuntas

			Tuntas		Tuntas
8	FACHRI	42	Belum Tuntas	57	Belum Tuntas
9	DAFA	54	Tuntas	72	Tuntas
10	FARID	47	Belum Tuntas	58	Belum Tuntas
11	FARUQ	53	Tuntas	72	Tuntas
12	FHANIA	50	Belum Tuntas	67	Belum Tuntas
13	GENDHIZZA	73	Tuntas	75	Tuntas
14	JACINDA	35	Belum Tuntas	53	Belum Tuntas
15	KULLAHA	72	Tuntas	75	Tuntas
Jumlah		749		941	
Rata – rata		49,93		62,73	
Nilai tertinggi		73		75	
Nilai terendah		35		53	

Berdasarkan table 4.1 daftar nilai kreativitas siklus 1 menunjukkan nilai rata – rata pra siklus adalah 49,93 dengan jumlah siswa 15, dimana siswa yang tuntas sebesar 20% atau hanya 3 siswa, sedangkan 80% siswa belum tuntas atau sebanyak 12 siswa. Pada siklus 1 nilai rata – rata siswa meningkat menjadi 62,73 dengan ketuntasan belajar 33,33% atau 5 siswa dan siswa yang belum tuntas 66.66% atau 10 siswa. Dari data tersebut dapat diketahui bahwa belum mencapai indicator pencapaian ketuntasan belajar siswa yaitu 70%.



Gambar 4.1 Perbandingan Pra Siklus dengan Siklus 1

Berdasarkan gambar 4.1 menunjukkan bahwa presentase belum tuntas pada pra siklus yaitu 80% dan yang tuntas 20%, sedangkan pada siklus 1 yang belum tuntas 66,66% dan yang tuntas 33,33%.

Hal ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan dari pra siklus ke siklus 1 yakni dilihat pada siswa yang sudah tuntas 20% sedangkan pada siklus 1 33,33%. Sehingga mengalami peningkatan 13,33%.

c. Pengamatan

Pada tahap pengamatan dilakukan bersamaan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Peneliti melakukan pengamatan dan mencatat semua hal – hal yang terjadi dan atau yang berkaitan dengan proses pembelajaran saat penelitian tindakan berlangsung sehingga dapat mengetahui proses pembelajaran yang dilaksanakan sesuai dengan rancangan dan skenario yang telah dibuat. Pemberian lembar kerja siswa dengan tujuan untuk mengetahui tingkat ketercapaian siswa yang diharapkan pada pembelajaran tersebut.

Berikut ini merupakan table hasil belajar kelompok siklus 1:

Table 4.2 Daftar Nilai Siklus 1

No	Nama Siswa	Siklus 1	Keterangan
1	ALDO	56	Belum Tuntas
2	ANDIK	75	Tuntas
3	ARIF	53	Belum Tuntas
4	AZZAHRA	57	Belum Tuntas
5	BAYU	57	Belum Tuntas
6	DAVA	57	Belum Tuntas

7	EFENDY	57	Belum Tuntas
8	FACHRI	57	Belum Tuntas
9	DAFA	72	Tuntas
10	FARID	58	Belum Tuntas
11	FARUQ	72	Tuntas
12	FHANIA	67	Belum Tuntas
13	GENDHIZZA	75	Tuntas
14	JACINDA	53	Belum Tuntas
15	KULLAHA	75	Tuntas
Jumlah		941	
Rata – rata		62,73	
Nilai tertinggi		75	
Nilai terendah		53	

Melihat dari table 4.2 daftar nilai siklus 1 menunjukkan nilai rata – rata adalah 62,73 dengan jumlah siswa 15, dimana siswa yang tuntas sebesar 33,33% atau 5 siswa, sedangkan 66,66% siswa belum tuntas atau 10 siswa. Pada siklus 1 ini terjadi peningkatan pada nilai rata 13,33% dari nilai pra siklus.

d. Refleksi

Dalam tahap refleksi ada kegiatan akhir yang dilakukan yaitu mengajhi secara menyeluruh tindakan yang telah dilakukan yang meliputi analisi, evaluasi dan mendiskusikan data yang telah diperoleh. Apabila terdapat masalah atau belu mencapai tujuan yang diharapkan maka dilakukan proses pengkajian atau perbaikan dan diterapkan pada siklus selanjutnya.

Hasi l kreativitas siswa pada siklus 1 menunjukkan bahwa nilai rata – rata 15 siswa adalah 62,73. Siswa yang sudah mampu mencapai ketuntasan belajar 33,33% atau 5 siswa dan yang belum tuntas 66,66% atau 10 siswa.

Dengan demikian, maka akan dilakukan peraikan dalam pelaksanaan proses pembelajaran pada siklus 2 agar hasil kreativitas siswa meningkat. Hal – hal yang perlu dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran pada siklus berikutnya antara lain dengan cara : a) Memberikan arahan kepada siswa yakni dengan memberi penjelasan ulang kepada siswa secara individu mengenai materi yang sedang dipelajari. b) Melatih kerja sama siswa dalam kelompok agar dapat meningkatkan kreativitas siswa.

Dari hasil pembelajaran di atas, siswa yang mencapai ketuntasan sebesar 33,33% atau 5 siswa dan yang belum tuntas belajar sebesar 66,66% atau 10 siswa. Maka diperlukan perbaikan proses pembelajaran pada siklus 2.

2. Siklus 2

Dalam melakukan penelitian tindakan kelas, peneliti memiliki empat tahapan proses kegiatan pembelajaran pada siklus 2 yang sama seperti pada siklus 1 yakni yang terdiri dari 4 tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Rincina keempat tahapan tersebut adalah sebagai berikut:

a. Perencanaan

Sebelum melakukan penelitian tindakan kelas, peneliti terlebih dahulu melaksanakan tahap perencanaan. Pada tahap perencanaan ini di mulai dari peneliti mengajukan permohonan ijin kepada Kepala Sekolah. Kemudian peneliti melakukan kerja sama dengan teman sejawat untuk pelaksanaan penelitian tindakan kelas dan merancang tindakan yang akan dilakukan, seperti :

- 1) Peneliti menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).
- 2) Peneliti membuat lembar observasi dan LKPD.
- 3) Peneliti mempersiapkan segala media dan alat peraga yang dibutuhkan dalam mengajar menggunakan metode project based learning.

b. Pelaksanaan

Setelah melalui tahap perencanaan, peneliti melaksanakan pada tahapan kedua yaitu pada tahap pelaksanaan. Dalam tahap pelaksanaan ini rancangan dan skenario pembelajaran yang sudah disiapkan oleh peneliti diterapkan di dalam kelas. Selama proses pembelajaran berlangsung peneliti dibantu oleh teman sejawat selaku pengamat jalannya pembelajaran. Pada saat pembelajaran menggunakan metode *Project Based Learning*.

Pembelajaran Siklus 2

Pertemuan pada siklus 2 ini dilaksanakan pada hari Sabtu 24 Oktober 2020 pukul 08.00 – 10.00 WIB. Pembelajaran pada siklus 2 ini dengan materi pokok bangun ruang. Pada siklus 2, proses pembelajaran dilakukan dengan membentuk kelompok kecil. Berbeda dengan siklus 1 dengan kelompok besar.

Penanaman konsep dilakukan dengan membagi siswa menjadi 5 kelompok yang masing – masing kelompok terdiri dari 3 siswa. Peneliti menampilkan gambar bangun ruang.

Semua siswa mengamati dan menganalisis gambar bangun ruang, kemudian peneliti meminta siswa menalar benda apa saja di sekitar rumahnya yang mirip dengan bangun ruang yang dipelajari. hal ini bertujuan, agar siswa lebih paham memahami bangun ruang karena disekitar mereka ada benda yang termasuk bangun ruang.

Selanjutnya, peneliti meminta siswa untuk membuat jaring – jaring bangun ruang. Peneliti mengamati pekerjaan siswa dengan seksama dari satu kelompok ke kelompok yang lain. Setelah siswa selesai membuat jaring – jaring bangun ruang, peneliti meminta siswa untuk mengkomunikasikan pekerjaan yang mereka buat. Siswa mempresentasikan tentang cara membuat jaring – jaring bangun ruang dan bangun datar apa saja yang digunakan untuk menyusun bangun ruang. Pada siklus 2 ini, peneliti juga meminta siswa untuk membuat bangun ruang 4 dimensi dari jaring – jaring bangun ruang yang mereka buat. Dalam pekerjaan tersebut, peneliti menilai kreativitas siswa dalam membuat bangun ruang 4 dimensi.

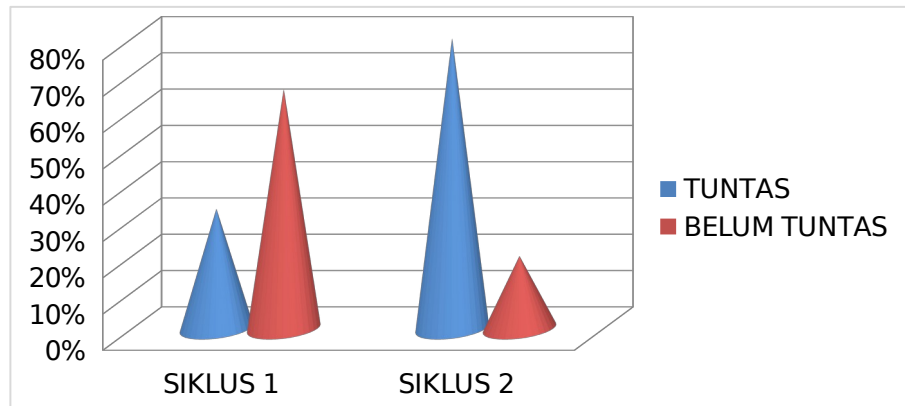
Dari hasil kreativitas siswa yang diperoleh dengan mengerjakan tugas yang diberikan peneliti, data menunjukkan bahwa dari 5 kelompok belajar, ada 4 kelompok atau 12 siswa sudah mencapai ketuntasan belajar atau 80%. Sedangkan 1 kelompok atau 3 siswa belum mencapai ketuntasan belajar atau 20%. Dengan hasil tersebut telah memenuhi kriteria ketuntasan belajar yaitu 80%.

Tabel 4.3 Daftar Nilai Kreativitas Siklus 2

No	Nama Siswa	Siklus 1	Keterangan	Siklus 2	Keterangan
1	ALDO	56	Belum Tuntas	75,00	Tuntas
2	ANDIK	75	Tuntas	75,00	Tuntas
3	ARIF	53	Belum Tuntas	75,00	Tuntas
4	AZZAHRA	57	Belum Tuntas	87,50	Tuntas
5	BAYU	57	Belum Tuntas	75,00	Tuntas

6	DAVA	57	Belum Tuntas	75,00	Tuntas
7	EFENDY	57	Belum Tuntas	100	Tuntas
8	FACHRI	57	Belum Tuntas	75,00	Tuntas
9	DAFA	72	Tuntas	75,00	Tuntas
10	FARID	58	Belum Tuntas	87,50	Tuntas
11	FARUQ	72	Tuntas	62,50	Belum Tuntas
12	FHANIA	67	Belum Tuntas	87,50	Tuntas
13	GENDHIZZA	75	Tuntas	100	Tuntas
14	JACINDA	53	Belum Tuntas	62,50	Belum Tuntas
15	KULLAHA	75	Tuntas	62,50	Belum Tuntas
Jumlah		941		1.175	
Rata – rata		62,73		78,33	
Nilai tertinggi		75		100	
Nilai terendah		53		62,50	

Berdasarkan table 4.3 daftar nilai kreativitas siklus 1 menunjukkan nilai rata – rata pra siklus adalah 62,73 dengan jumlah siswa 15, dimana siswa yang tuntas sebesar 33,33% atau hanya 5 siswa, sedangkan 66,66% siswa belum tuntas atau sebanyak 10 siswa. Pada siklus 2 nilai rata – rata siswa meningkat menjadi 78,33 dengan ketuntasan belajar 80% atau 12 siswa dan siswa yang belum tuntas 20% atau 3 siswa. Dari data tersebut dapat diketahui bahwa belum mencapai indikator pencapaian ketuntasan belajar siswa yaitu 70%.



Gambar 4.3 Perbandingan Siklus 1 dengan Siklus 2

Berdasarkan gambar 4.3 menunjukkan bahwa presentase belum tuntas pada siklus 1 yaitu 66,66% dan yang tuntas 33,33%, sedangkan pada siklus 2 yang belum tuntas 20% dan yang tuntas 80%.

Hal ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan dari siklus 1 ke siklus 2 yakni dilihat pada siswa yang sudah tuntas 33,33% pada siklus 1 sedangkan pada siklus 2 80%. Sehingga mengalami peningkatan 46,66%.

c. Pengamatan

Pada tahap pengamatan dilakukan bersamaan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Peneliti melakukan pengamatan dan mencatat semua hal – hal yang terjadi dan atau yang berkaitan dengan proses pembelajaran saat penelitian tindakan berlangsung sehingga dapat mengetahui proses pembelajaran yang dilaksanakan sesuai dengan rancangan dan skenario yang telah dibuat. Pemberian lembar kerja siswa dengan tujuan untuk mengetahui tingkat ketercapaian siswa yang diharapkan pada pembelajaran tersebut.

Berikut ini merupakan table hasil belajar kelompok siklus 1:

Table 4.4 Daftar Nilai Siklus 2

No	Nama Siswa	Siklus 2	Keterangan
1	ALDO	75,00	Tuntas
2	ANDIK	75,00	Tuntas
3	ARIF	75,00	Tuntas
4	AZZAHRA	87,50	Tuntas
5	BAYU	75,00	Tuntas
6	DAVA	75,00	Tuntas
7	EFENDY	100	Tuntas
8	FACHRI	75,00	Tuntas
9	DAFA	75,00	Tuntas
10	FARID	87,50	Tuntas

11	FARUQ	62,50	Belum Tuntas
12	FHANIA	87,50	Tuntas
13	GENDHIZZA	100	Tuntas
14	JACINDA	62,50	Belum Tuntas
15	KULLAHA	62,50	Belum Tuntas
Jumlah		1.175	
Rata – rata		78,33	
Nilai tertinggi		100	
Nilai terendah		62,50	

Melihat dari tabel 4.4 daftar nilai siklus 2 menunjukkan nilai rata – rata adalah 78,33 dengan jumlah siswa 15, dimana siswa yang tuntas sebesar 80% atau 12 siswa, sedangkan 20% siswa belum tuntas atau 3 siswa. Pada siklus 2 ini terjadi peningkatan pada nilai rata 46,66% dari nilai siklus 1.

d. Refleksi

Dalam tahap refleksi ada kegiatan akhir yang dilakukan yaitu mengaji secara menyeluruh tindakan yang telah dilakukan yang meliputi analisi, evaluasi dan mendiskusikan data yang telah diperoleh. Apabila terdapat masalah atau belum mencapai tujuan yang diharapkan maka dilakukan proses pengkajian atau perbaikan dan diterapkan pada siklus selanjutnya.

Hasil kreativitas siswa pada siklus 2 menunjukkan bahwa nilai rata – rata 15 siswa adalah 78,33. Siswa yang sudah mampu mencapai ketuntasan belajar 80% atau 12 siswa dan yang belum tuntas 20% atau 3 siswa.

Dengan demikian, maka penelitian ini dikatakan sudah berhasil karena ketuntasan kreativitas siswa sudah lebih dari 70%.

B. Pembahasan

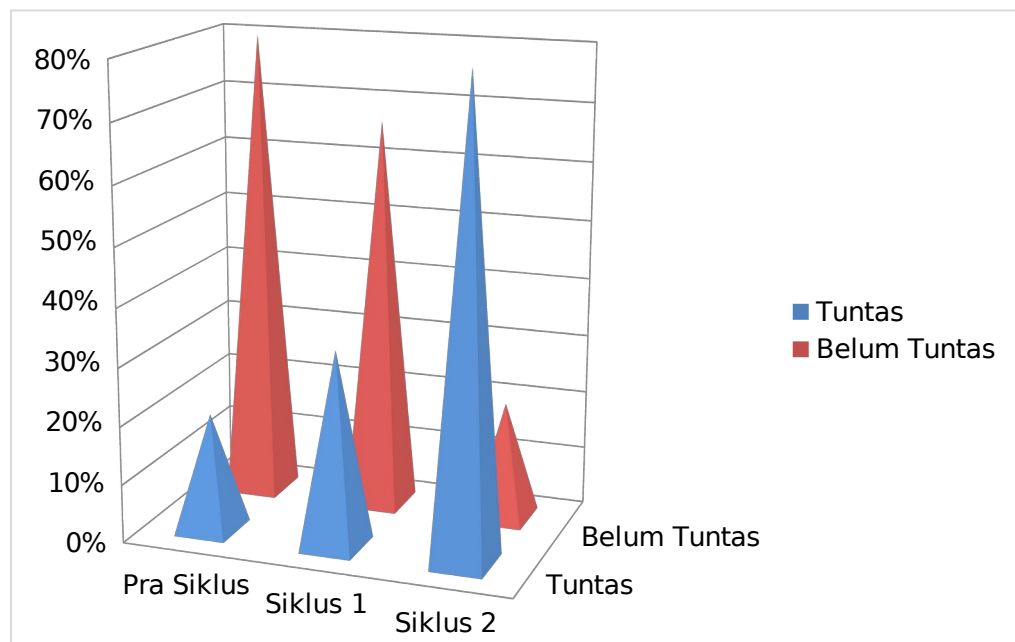
1. Kreativitas Siswa Menggunakan Metode *Project Based Learning*

Penguasaan terhadap konsep pada proses pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas siswa. Namun kreativitas siswa dalam pelaksanaan penelitian memperlihatkan bahwa siswa yang aktif dalam pembelajaran belum tentu memperlihatkan kreativitas yang baik pula, hal ini dapat dilihat dari hasil yang di dapat dari siklus 1 dan siklus 2. Ketuntasan kreativitas siswa pada siklus 1 terlihat sangat rendah, dikarenakan siswa hanya mendengar penjelasan dari guru dan proses kegiatan siswa yang kurang.

Sedangkan pada siklus 2 ketuntasan kreativitas siswa sudah meningkat dan sudah mencapai batasa minimal yang diinginkan oleh peneliti. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada table 4.5 berikut :

Tabel 4.5 Peningkatan Hasil Belajar Pra Tindakan, Siklus 1 dan Siklus 2

Kriteria	Pra Tindakan		Siklus 1		Siklus 2	
	Jumlah Siswa	Presentase %	Jumlah Siswa	Presentase %	Jumlah Siswa	Presentase %
Tuntas	3	20%	5	33,33%	12	80%
Tidak Tuntas	12	80%	10	66,66%	3	20%
Jumlah	15	100%	15	100%	15	100%



Gambar 4.5 Kreativitas siswa Pra Siklus, Siklus 1 dan Siklus 2

Data tersebut menunjukkan bahwa kreativitas siswa pada pra siklus yang tuntas 20% pada siklus 1 33,33% dan siklus 2 80% . kreativitas siswa pada pra siklus sampai siklus 2 mengalami peningkatan ketuntasan yaitu 20%, 33,33% dan 80% sedangkan ketidaktuntasan atau belum tuntas menurun yaitu 80%, 66,66% dan 20%.

Pembelajaran menggunakan metode pembelajaran *Project Based Learning* dapat meningkatkan kreativitas siswa dikarenakan siswa dituntut untuk mengerjakan proyek sebagai tugas dari guru. Di dalam pembelajaran menggunakan *Project Based Learning* siswa dapat menciptakan karya sesuai dengan kreativitasnya untuk mengaplikasikan pemikiran atau gagasan dalam mengerjakan suatu proyek.

Hal tersebut dapat dilihat dari kreativitas siswa dalam pembelajaran menggunakan metode pembelajaran *Project Based Learning* meningkat dari siklus 1 ke siklus 2. Secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan metode pembelajaran Project Based Learning di kelas 6 SDN Sugihwaras 06 Madiun dapat diterima dan mendapat tanggapan baik dari siswa. Sehingga hipotesis penelitian ini diterima.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan pada siswa kelas 6 SDN Sugihwaras 06 yang dilaksanakan selama 2 siklus maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode pembelajaran *Project Based Learning* dapat meningkatkan kreativitas pada siswa kelas 6 SDN Sugihwaras 06 Madiun. Dari hasil analisis data observasi yang dilaksanakan pada saat pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *Project Based Learning* terdapat peningkatan kreativitas siswa dari siklus 1 dan siklus 2.

1. Peningkatan kreativitas siswa menggunakan metode pembelajaran *Project Based Learning* mempunyai pengaruh positif, yaitu dapat meningkatkan kreativitas siswa kelas 6 SDN Sugihwaras 06 Madiun yang ditunjukkan dengan adanya peningkatan dari pra siklus, siklus 1 ke siklus 2. Ketuntasan kreativitas pada pra siklus 20% atau 3 siswa, siklus 2 sebesar 33,33% atau 5 siswa. Sedangkan siklus 2 ketuntasan mencapai 80% atau 12 siswa. Sehingga pada pra siklus, siklus 1 ke siklus 2 mengalami peningkatan sebanyak 60%. Dengan demikian indikator pencapaian mengalami peningkatan.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka ada beberapa saran dari peneliti berkaitan dengan penggunaan metode pembelajaran *Project Based Learning* dalam pembelajaran di kelas. Saran yang dapat peneliti berikan yaitu sebagai berikut :

1. Bagi Sekolah

Adanya peningkatan kreativitas siswa pada penelitian ini, maka metode pembelajaran *Project Based Learning* perlu disosialisasikan agar dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Menggunakan metode pembelajaran *Project Based Learning*, siswa dapat mengaplikasikan ide – ide atau gagasan yang dimilikinya untuk mewujudkan suatu karya yang memiliki estetika yang tinggi.

2. Bagi Guru

Untuk mewujudkan siswa yang memiliki kreativitas yang tinggi, di dalam pembelajaran harus menggunakan metode *Project Based Learning* karena di dalam sintak – sintak metode pembelajaran *Project Based Learning* siswa dituntut mandiri dalam mengerjakan proyek. Jadi siswa dapat bereksplasi dalam mengerjakan proyek tersebut.

3. Bagi Siswa

Siswa hendaknya lebih berani dalam menuangkan ide – ide atau gagasan untuk menghasilkan suatu karya yang memiliki estetika yang tinggi dan meningkatkan kreativitasnya.

4. Bagi Peneliti

Peneliti harus bisa memilih metode pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam membuat suatu karya. Di era sekarang guru hanya sebagai fasilitator dan yang belajar adalah siswa. Untuk itu peneliti wajib memilih metode atau model pembelajaran yang dapat menggali ide – ide atau gagasan yang dimiliki oleh siswa dan dituangkan dalam suatu proyek.

DAFTAR PUSTAKA

- Fauziah, Y. N. (2011). Analisis Kemampuan Guru Dalam Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar Kelas V Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. *Edisi Khusus*, 2, 98–106.
- Lahir, S., Ma'ruf, M. H., & Tho'in, M. (2017). Peningkatan Prestasi Belajar Melalui Model Pembelajaran Yang Tepat Pada Sekolah Dasar Sampai Perguruan Tinggi. *Jurnal Ilmiah Edunomika*, 1(01), 1–8. <https://doi.org/10.29040/jie.v1i01.194>
- Widayati, A. (2008). Staf Pengajar Jurusan Pendidikan Akuntansi – Universitas Negeri Yogyakarta 87. *JURNAL PENDIDIKAN AKUNTANSI INDONESIA Vol. VI No. 1 – Tahun 2008 Hal. 87 - 93 PENELITIAN*, VI(1), 87–93.
- Oktavia, Y. (2014). Usaha Kepala Sekolah dalam Meningkatkan Kreativitas Guru dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Administrasi Pendidikan*, 2(1), 808–831. <https://bit.ly/2kYmc23>

LAMPIRAN

1. RPP
2. Instrumen Pengumpulan Data