



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

<sup>1</sup>Okky Dwi Wardana, <sup>2</sup>Nafiah

<sup>1</sup> PPG Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya (UNUSA) & SDN Sugihwaras 06, Saradan, Madiun

<sup>2-3</sup> Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya (UNUSA)

<sup>1</sup>[okywardana2014@gmail.com](mailto:okywardana2014@gmail.com), <sup>2</sup>[nefi\\_23@unusa.ac.id](mailto:nefi_23@unusa.ac.id), <sup>3</sup>[amin@unusa.ac.id](mailto:amin@unusa.ac.id)

**Abstrak:** Penelitian tindakan kelas ini dilatarbelakangi oleh rendahnya nilai kreativitas siswa khususnya siswa kurang berani dalam bereksplorasi mengembangkan dirinya. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa pada kelas 6 SDN Sugihwaras 06 Madiun yang dilakukan dengan 2 siklus menggunakan metode *Project Based Learning*. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Oktober 2020, bertempat di kelas 6 SDN Sugihwaras 06 Madiun. Jenis penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan 2 siklus yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi pada setiap siklus. Teknik dan alat pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis kualitatif deskriptif terhadap data berupa dokumen hasil pekerjaan siswa, daftar nilai dan lembar observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan metode *Project Based Learning* terjadi suasana yang menyenangkan yaitu siswa bebas berekspresi dalam membuat proyek sehingga kreativitas siswa meningkat, yaitu dari hasil siklus 1 ke siklus 2 terdapat peningkatan, pada siklus 1 jumlah siswa yang tuntas adalah 5 siswa atau 33,33%, sedangkan yang belum tuntas pada siklus 1 adalah 10 siswa atau 66,66%. Pada siklus 2 terjadi peningkatan yaitu yang tuntas 12 siswa atau 80% dan yang belum tuntas 3 siswa atau 20%. Disimpulkan bahwa metode *Project Based Learning* dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran.

**Kata kunci :** *Kreativitas, Metode Pembelajaran Project Based Learning*

**Abstract:** *This classroom action research is motivated by the low value of students' creativity, especially students who are less brave in exploring to develop themselves. This study aims to increase the creativity of students in grade 6 SDN Sugihwaras 06 Madiun which is conducted in 2 cycles using the Project Based Learning method. This research was conducted in October 2020, at the 6th grade of SDN Sugihwaras 06 Madiun. This type of research is Classroom Action Research with 2 cycles consisting of planning, implementing, observing and reflecting on each cycle. Techniques and data collection tools in this study used descriptive qualitative analysis techniques for data in the form of documents of student work, list of values and observation sheets. The results showed that with the Project Based Learning method there was a pleasant atmosphere, namely students were free to express themselves in making projects so that student creativity increased, namely from the results of cycle 1 to cycle 2 there was an increase, in cycle 1 the number of students who completed was 5 students or 33.33 %, while those who have not completed in cycle 1 are 10 students or 66.66%. In cycle 2 there was an increase, namely 12 students or 80% who had not completed and 3 students or 20% who had not completed. It was concluded that the Project Based Learning method can increase students' creativity in learning.*

**Keywords:** *Creativity, Project Based Learning Methods*

## PENDAHULUAN

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*. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas siswa melalui penerapan metode pembelajaran *project based learning* pada siswa Kelas VI SDN Sugihwaras 06 Madiun.

## **METODE**

Pada rancangan penelitian yang digunakan untuk mengatasi masalah kreativitas di Kelas 6 adalah menggunakan metode *Project Based Learning*. *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). Karakteristik *Project Based Learning* antara lain, *centrality*, *Driving Question*, *Constructive Investigation*, *Autonomy* dan *Realisme*. Tujuan metode Project Based Learning yaitu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam pemecahan masalah proyek, memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru dalam pembelajaran, membuat peserta didik lebih aktif dalam memecahkan masalah proyek yang kompleks dengan hasil produk nyata, mengembangkan dan meningkatkan keterampilan peserta didik dalam mengelola bahan atau alat untuk menyelesaikan tugas atau proyek dan meningkatkan kolaborasi peserta didik khususnya pada *project based learning* yang bersifat kelompok.

Meode penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian adalah siswa kelas VI SDN Sugihwaras 06 Madiun dengan jumlah 15 siswa. Teknik pengumpulan datadilakukan dengan menggunakan teknik observasi partisipatif. Peneliti menggunakan teknik observasi partisipatif karena penelitian berada di tempat kerja sendiri. Hal itu sangat memungkinkan peneliti mengamati secara langsung kreativitas yang dimiliki oleh siswa Kelas 6. Kreativitas siswa harus dimulai sejak dini agar siswa terbiasa berpikir kreatif tentang apapun.

Teknik Anlasis data yang dilakukan menggunakan kuantitatif deskriptif yaitu dengan menyajikan data dalam bentuk table, diagram, nilai kreatifitas mahasiswa diperoleh dari hasil observasi tentang kreatifitas siswa yang dilakukan di kelas saat kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode *project based learning*.

## **HASIL PENELITIAN**

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 dilakuan 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 :

### **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 :

#### **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 : Peneliti menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), peneliti membuat lembar observasi dan LKPD, peneliti mempersiapkan segala media dan alat peraga yang dibutuhkan dalam mengajar menggunakan metode *project based learning*.  
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*.

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.

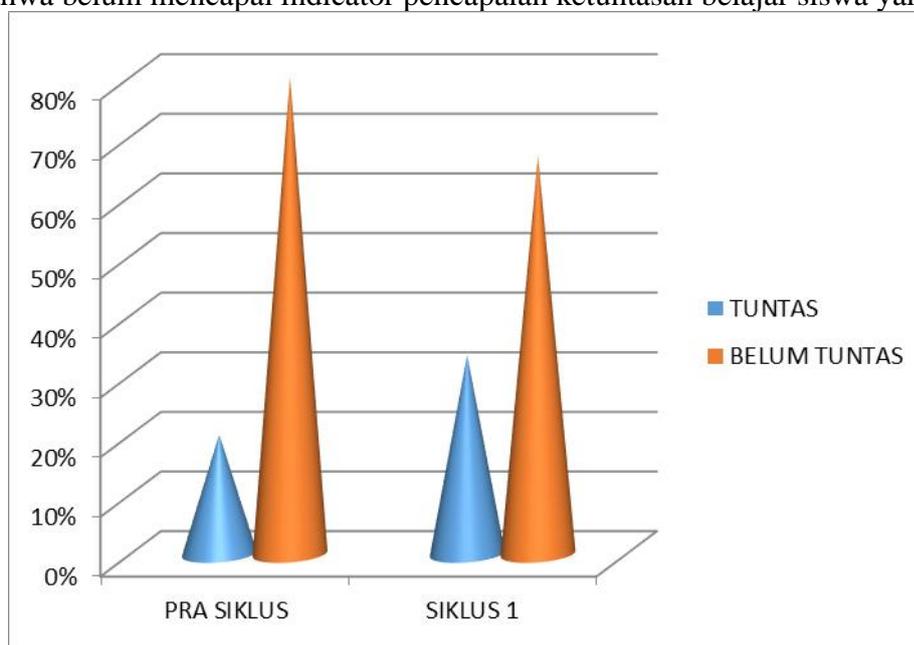
Dari hasil kreativitas siswa yang diperoleh dengan mengerjakan tugas yang diberikan peneliti, data menunjukkan bahwa dari 3 kelompok belajar, ada 1 kelompok atau 5 siswa sudah mencapai ketuntasan belajar atau 33,33%. Sedangkan 2 kelompok atau 10 siswa belum mencapai ketuntasan belajar atau 66,33%. Dengan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

Tabel 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
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%.

### 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:

Tabel 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.

#### 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 belum mencapai tujuan yang diharapkan maka dilakukan proses pengkajian atau perbaikan dan diterapkan pada siklus selanjutnya.

Hasi I 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.

## **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:

### **Perencanaan**

Sebelum melakukan penelitian tindakan kelas, peneliti terlebih dahulu melaksanakan tahap perencanaan. Pada tahap perencanaan ini di mulai dari peneliti mengajukan permohonan izin kepada Kepala Sekolah. Kemudian peneliti melakukan kerja sama dengan teman sejawat untuk pelaksanaan penelitian tindakan kelas dan merancang tindakan yang akan dilakukan, seperti : Peneliti menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), peneliti membuat lembar observasi dan LKPD, peneliti mempersiapkan segala media dan alat peraga yang dibutuhkan dalam mengajar menggunakan metode project based learning.

### **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*.

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.

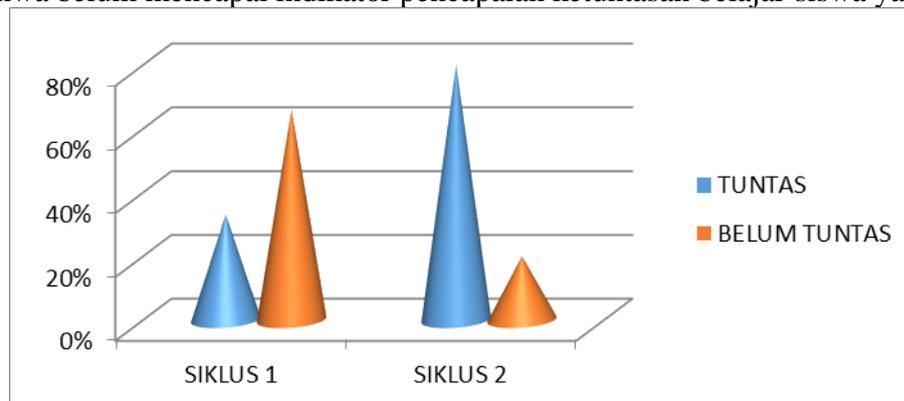
Dari hasil kreativitas siswa yang diperoleh dengan mengerjakan tugas yang diberikan peneliti, data menunjukkan bahwa dari 5 kelompok belajar, ada 4 kelompok atau 12 siswa

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 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 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:

Tabel 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 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.

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%.

## **PEMBAHASAN**

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.

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.

## **SIMPULAN**

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.

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.

## REFERENSI

- 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>