

PENINGKATAN KREATIVITAS SISWA KELAS VB MENGGUNAKAN PROJECT-BASED LEARNING (PjBL)

CREATIVITY IMPROVEMENT OF CLASS VB STUDENTS USING PROJECT-BASED LEARNING (PjBL)

Oleh: Nur Ika Sudaryani, Universitas Negeri Yogyakarta, Sudaryaninurika@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas VB menggunakan *Project-Based Learning* (PjBL) di SD Negeri Tegalpanggung. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian siswa kelas VB berjumlah 20 siswa. Penelitian ini menggunakan model Kemmis dan Taggart yang berlangsung dalam 2 siklus. Teknik pengumpulan data melalui observasi dan angket dengan instrumen berupa lembar observasi dan angket. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kreativitas siswa kelas VB menggunakan *project-based learning* (PjBL) dengan langkah (1) memperoleh ide dengan contoh proyek sederhana, (2) merancang proyek, (3) menyetel proyek dengan bimbingan guru, (4) membuat proyek, dan (5) memamerkan proyek dengan lembar presentasi. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi pada siklus I mencapai 59.87% dengan kriteria tinggi, dan siklus II mencapai 79.20% dengan kriteria sangat tinggi. Sedangkan hasil angket pada siklus I mencapai 74.84% dengan kriteria tinggi, dan siklus II mencapai 82.89% dengan kriteria sangat tinggi.

Kata kunci: kreativitas, *project-based learning* (PjBL)

Abstract

This research aimed to improve the creativity of class VB in Tegalpanggung Elementary School using Project-Based Learning (PjBL). The type of this research was classroom action research with 20 students of class VB as the subject of the research. This research used Kemmis and Taggart's model which conducted in two cycles. The data were collected through observation and questionnaire and the research instruments used were observation sheets and questionnaire. The result of the research shows there was an improvement of creativity by applying project-based learning (PjBL) with following steps (1) obtaining idea with simple project example, (2) designing the project, (3) setting the project with teacher's guided, (4) creating the project, and (5) exhibiting the project with presentation sheets. The result of the observation on the cycle I was reaching 59.87% and was considered to have high criterion, while the cycle II which reached 79.20% was considered to have very high criterion. Whereas, the result of the questionnaire on the cycle I was reaching 74.84% and was considered to have high criterion, while the cycle II which reached 82.89% was considered to have very high criterion.

Keywords: students' creativity, *project-based learning* (PjBL)

PENDAHULUAN

Kreativitas yang diungkapkan oleh Munandar (1977 dalam Munandar, 1999: 50), adalah kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan (fleksibilitas), dan orisinalitas dalam berpikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, dan memperinci) suatu gagasan. Wycoff menjelaskan lebih lanjut dengan mendefinisikan kreativitas sebagai hal yang baru dan bermanfaat.

Individu yang kreatif membawa makna dan tujuan baru dalam suatu tugas, menemukan penggunaan baru, menyelesaikan masalah, atau memberikan nilai tambah atau keindahan (Wycoff, 2003: 44). Kreativitas merupakan hal yang penting dalam kehidupan. Hal ini dikarenakan: (1) dengan berkreasi orang dapat mewujudkan dirinya, dan perwujudan diri termasuk salah satu kebutuhan pokok hidup manusia. Maslow (1968, dalam Munandar 1999: 45) menekankan bahwa kreativitas merupakan

manifestasi dari individu yang berfungsi sepenuhnya dalam perwujudan dirinya. Orang yang sehat mental, yang bebas dari hambatan-hambatan, dapat mewujudkan diri sepenuhnya. Hal ini berarti ia berhasil mengembangkan dan menggunakan semua bakat dan kemampuannya dan dengan demikian memperkaya hidupnya. (2) Kreativitas atau berpikir kreatif sebagai kemampuan melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah (Guilford, 1957, dalam Munandar 1999: 45). (3) Bersibuk diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat, tetapi juga memberikan kepuasan bagi individu. (Biondi, 1972, dalam Munandar 1999: 45). (4) Kreativitaslah yang memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya agar tidak hanya menjadi konsumen pengetahuan tetapi mampu menghasilkan pengetahuan baru, tidak hanya mencari kerja tetapi mampu menciptakan pekerjaan baru. Tanpa kreativitas individu tidak dapat beradaptasi dengan lingkungan yang baru dan mengubah cara pandang di dunia (Kader, 2008: 1).

Berdasar hasil observasi dan wawancara guru kelas VB SD Negeri Tegalpanggung pada tanggal 20 September 2017, 2 Oktober 2017, 10 Oktober 2017, 5 Januari 2018, dan 9 Januari 2018, diperoleh informasi bahwa siswa kurang memiliki rasa ingin tahu; siswa jarang mengungkapkan ide, pendapat, maupun pertanyaan; siswa kurang mampu mengembangkan ide sehingga belum mampu menghasilkan gagasan ataupun produk yang kreatif; pembelajaran bersumber dari buku siswa; belum menerapkan pembelajaran yang memberikan kesempatan bagi siswa untuk menumbuhkembangkan kreativitas siswa; dan

Peningkatan Kreativitas Siswa (Nur Ika Sudaryani) 3.345
siswa mudah bosan pada kegiatan pembelajaran sehingga membuat gaduh dalam kelas. Lingkup penelitian difokuskan pada siswa kurang memiliki rasa ingin tahu; siswa jarang mengungkapkan ide, pendapat, maupun pertanyaan; dan siswa kurang mampu mengembangkan ide sehingga belum mampu menghasilkan gagasan ataupun produk yang kreatif. Dari permasalahan di atas, dapat disimpulkan satu fokus permasalahan, yaitu kreativitas siswa kelas VB SD Negeri Tegalpanggung rendah.

Rendahnya kreativitas siswa kelas VB ini dapat ditingkatkan dengan salah satu model pembelajaran yang mampu memberikan kesempatan bagi guru dan siswa untuk membentuk lingkungan pembelajaran yang mampu menumbuhkembangkan kreativitas siswa. Salah satu model pembelajaran dalam Kurikulum 2013 yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kreativitasnya adalah model pembelajaran berbasis proyek (*Project-Based Learning*). Hal ini juga didukung dengan apa yang disebutkan oleh Sani (2015: 24), bahwa ide membuat proyek dan melaksanakan pembuatan proyek membutuhkan kreativitas siswa. Abidin (dalam Kusumaningrum & Djukri, 2016: 242) juga menyebutkan bahwa model pembelajaran berbasis proyek dinilai sebagai salah satu model pembelajaran yang sangat baik dalam mengembangkan berbagai keterampilan dasar yang harus dimiliki siswa seperti keterampilan membuat keputusan, kemampuan berkreaitivitas dan kemampuan memecahkan masalah. Begitu juga dengan Clegg (2011, dalam Wena, 2011 : 144), bahwa melalui pembelajaran

yang mengandung kegiatan proyek, kreativitas dan motivasi siswa akan meningkat.

Penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya oleh Nurfadilah (2015: 2) menunjukkan bahwa kreativitas siswa dapat meningkat dengan menggunakan pembelajaran berbasis proyek. Pada penelitian ini kreativitas siswa pada siklus I menunjukkan 63,25% yang berada pada kategori cukup kemudian meningkat sebesar 17,36% menjadi 80,61% pada siklus II dan berada pada kategori baik. Diharapkan pembelajaran berbasis proyek juga dapat meningkatkan kreativitas siswa kelas VB SD Negeri Tegalpanggung.

Berdasarkan uraian di atas, maka perlu adanya penelitian untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas VB SD Negeri Tegalpanggung dengan menggunakan *project-based learning* (PjBL).

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK).

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian tindakan ini dilaksanakan mulai bulan September 2017 sampai Juni 2018. Pengambilan data dilakukan pada semester II tahun ajaran 2017/2018, yaitu pada bulan Maret 2018.

Target/Subjek Penelitian

Target/subjek penelitian ini adalah siswa kelas VB SD Negeri Tegalpanggung dengan jumlah 20 siswa yang terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan.

Prosedur

Penelitian ini menggunakan model yang dikembangkan oleh Kemmis dan Taggart dengan menggunakan 3 tahapan. Tahapan yang dilakukan adalah sebagai berikut.

1. *Planning* (Rencana Tindakan)
 - a. Menentukan tujuan pembelajaran, yaitu meningkatkan kreativitas siswa kelas VB.
 - b. Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran.
 - c. Menentukan jadwal pelaksanaan tindakan.
 - d. Menyiapkan perlengkapan dalam pembelajaran.
 - e. Menyiapkan lembar observasi dan angket.
2. *Act and Observe* (Pelaksanaan Tindakan dan Pengamatan)
 - a. Guru kelas VB melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan RPP.
 - b. Peneliti melakukan pengamatan dengan menggunakan lembar observasi.
 - c. Peneliti membagikan angket kepada siswa kelas VB agar diisi oleh siswa kelas VB.
3. *Reflection* (Refleksi)
 - a. Menganalisis kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan.
 - b. Menganalisis hasil observasi dan angket untuk membuat kesimpulan sementara pada siklus I.
 - c. Mendiskusikan hasil analisis untuk tindakan perbaikan pada pelaksanaan kegiatan siklus II.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Data pada penelitian ini berupa data kualitatif dan data kuantitatif yang diperoleh

dalam pembelajaran menggunakan *project-based learning* (PjBL). Data kualitatif berupa hasil observasi kreativitas siswa pada proses pembelajaran. Data kuantitatif berupa hasil analisis hasil observasi dan angket tingkat kreativitas siswa.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi dan angket tingkat kreativitas siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan angket.

Teknik Analisis Data

1. Analisis Data Kualitatif

Analisis data kualitatif dilakukan dengan menganalisis data deskriptif berdasarkan data yang telah diperoleh dari hasil observasi siswa kelas VB selama pelaksanaan pembelajaran menggunakan *project-based learning* (PjBL).

2. Analisis Data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif dilakukan dengan menganalisis hasil observasi dan angket kreativitas siswa kelas VB selama pelaksanaan pembelajaran menggunakan *project-based learning* (PjBL).

Setelah data hasil observasi dan angket terkumpul, kemudian data tersebut dapat dianalisis dengan membagi jumlah skor hasil penelitian dengan skor ideal kemudian mengubahnya menjadi persentase yang kemudian ditransfer menjadi kriteria kreativitas siswa kelas VB. Skor penelitian adalah total skor yang diperoleh dari seluruh siswa. Sedangkan skor ideal adalah skor yang ditetapkan dengan mengasumsikan setiap responden pada setiap pernyataan memberi jawaban dengan skor tertinggi. Skor ideal

dapat dicari dengan mengalikan skor tertinggi dalam pernyataan dengan jumlah siswa dan jumlah pernyataan. Untuk lebih jelasnya dapat dianalisis dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor Penelitian}}{\text{Skor Ideal}} \times 100\%$$

Persentase di atas diubah kedalam predikat/kriteria hasil penilaian dengan menggunakan tabel pedoman penilaian dibawah ini :

Tabel 1. Pedoman Penilaian

Persentase	Kriteria Penilaian
75% - 100%	Sangat Tinggi
50% - 74.99%	Tinggi
25% - 49.99%	Sedang
0% - 24.99%	Rendah

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. *Planning* (Rencana Tindakan)

- a. Menentukan tujuan pembelajaran, yaitu meningkatkan kreativitas siswa kelas VB. Pembuatan rencana pelaksanaan pembelajaran diawali dengan berdiskusi antara peneliti dan pelaksana. Kemudian peneliti membuat RPP sesuai hasil diskusi yang telah dilakukan dan dikonsultasikan kepada pelaksana. RPP untuk siklus I dibuat berdasarkan pada pembelajaran tema 8 Lingkungan Sahabat Kita, subtema 1 Manusia dan Lingkungan, pembelajaran 3 dan 4. Sedangkan untuk siklus II, RPP dibuat berdasarkan pada pembelajaran tema 8 Lingkungan Sahabat Kita, subtema 2 Perubahan Lingkungan, pembelajaran 3 dan 4.
- b. Menentukan jadwal pelaksanaan tindakan.

Jadwal pelaksanaan tindakan pada siklus I adalah mulai tanggal 19 Maret 2018 dan berlangsung selama 4 pertemuan, sedangkan pelaksanaan tindakan siklus II dilaksanakan mulai tanggal 27 Maret 2018 dan berlangsung selama 2 pertemuan.

- c. Menyiapkan perlengkapan dalam pembelajaran siklus I berupa diorama lipat dan diorama terbuka mengenai jenis usaha dan kegiatan ekonomi masyarakat Indonesia, lembar kerja siswa, soal evaluasi, tanda nomor presensi siswa, dan bahan utama pembuatan diorama untuk siswa, yaitu kertas ivory, kertas manila, *double tape*, jaring-jaring diorama terbuka, ornamen pohon, serta cat poster. Perlengkapan yang digunakan untuk siklus II berupa klipng jenis usaha ekonomi perorangan dan kelompok, lembar kerja siswa, soal evaluasi, tanda nomor presensi siswa, dan bahan utama pembuatan klipng, yaitu kertas hvs kosong berjumlah 10 lembar untuk masing-masing kelompok.
- d. Menyiapkan lembar observasi dan angket. Lembar observasi digunakan oleh peneliti untuk mengamati kreativitas siswa kelas VB selama proses pembelajaran. Angket diisi oleh siswa kelas VB mengenai kreativitas mereka.

2. *Act and Observe* (Pelaksanaan Tindakan dan Pengamatan)

Guru kelas VB melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan RPP. Siklus I dilaksanakan dalam 4 pertemuan. Siklus I menggunakan pembelajaran tema 8 subtema 1 pembelajaran 3 dan 4. Masing-masing

pembelajaran dilaksanakan dalam 2 pertemuan. Perbedaan ini dikarenakan oleh banyaknya materi dalam setiap pembelajaran dan waktu yang dibutuhkan siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran, terutama untuk membuat proyek. Hal ini sesuai dengan pendapat Yonny (2010: 134), bahwa pelaksanaan tindakan bersifat fleksibel dan terbuka terhadap perubahan-perubahan sesuai dengan apa yang terjadi di lapangan.

Langkah PjBL yang dilakukan pada setiap pertemuan pertama dalam pembelajaran 3 dan 4 adalah (1) memperoleh ide, (2) merancang proyek, (3) menyetel proyek, dan (4) membuat proyek. Pertemuan kedua pada setiap pembelajaran melanjutkan langkah PjBL (4) membuat proyek dan (5) memamerkan proyek. Pelaksanaan tindakan pada siklus I tersebut menghasilkan persentase hasil observasi sebesar 59.87%. Yonny (2010: 176) mengungkapkan pedoman penilaian kriteria bahwa jika persentase berada pada rentang 50% sampai 74.99% berada pada kriteria tinggi. Oleh karena itu, persentase hasil observasi tersebut berada pada kriteria tinggi. Sedangkan persentase pada hasil angket siklus I mencapai 74.84%. Persentase ini juga berada pada kriteria tinggi. Kedua hasil observasi dan angket tersebut belum mencapai kriteria keberhasilan yang telah ditentukan. Hal ini karena masih terdapat beberapa kekurangan dalam pelaksanaan tindakan siklus I, yaitu sebagai berikut.

- a. Siswa masih kurang aktif, berbicara dengan teman diluar konteks bahasan, dan diam saja dalam diskusi. Selain itu, masih

ada juga siswa yang kinerja dalam proyeknya kurang.

- b. Kelompok belum membagikan tugas untuk setiap anggota kelompok. Hal ini membuat partisipasi anggota kelompok dalam kelompok berbeda-beda sehingga ada siswa yang kurang berpartisipasi dalam kelompok. Siswa juga belum mendiskusikan rencana proyek dengan baik.
- c. Siswa kurang mengembangkan proyek yang dibuat sesuai dengan keinginan dan kreativitasnya. Sebagian besar proyek kelas VB hampir mirip dengan proyek yang telah dicontohkan guru.
- d. Selama kegiatan presentasi, kondisi kelas tidak kondusif. Hal ini karena siswa yang belum dan sudah mendapat giliran presentasi banyak yang tidak mendengarkan. Mereka sibuk dengan kegiatannya masing-masing. Selain itu, hanya ada sedikit siswa yang memberikan tanggapannya. Di sisi lain, siswa anggota kelompok ada yang tidak ikut dalam kegiatan presentasi.

Berdasarkan kekurangan-kekurangan yang muncul pada siklus I dan belum tercapainya hasil observasi dan angket pada kriteria keberhasilan penelitian, maka dilakukan perbaikan pada siklus II yang dilaksanakan selama 2 pertemuan. Perbaikan yang dilakukan dalam siklus II adalah sebagai berikut.

- a. Guru perlu memberikan motivasi kepada siswa ketika masih ada siswa yang kurang aktif, berbicara dengan teman diluar konteks bahasan, dan diam saja dalam

diskusi, serta siswa yang kinerja dalam pembuatan proyek dirasa kurang.

- b. Guru perlu membimbing siswa untuk melakukan pembagian tugas pada masing-masing anggota kelompok. Guru juga perlu membimbing siswa dalam mendiskusikan rencana proyek yang siswa buat.
- c. Menunjukkan proyek yang sederhana untuk mengatasi siswa yang kurang mengembangkan proyek.
- d. Siswa diberikan lembar presentasi sebelum presentasi dilakukan. Siswa menuliskan hasil presentasi kelompok lain dan tanggapannya terhadap presentasi yang telah dilakukan oleh kelompok lain.

Perbaikan-perbaikan dari kekurangan siklus I tersebut dimunculkan dalam pelaksanaan siklus II yang dilakukan pada pembelajaran tema 8 subtema 2 pembelajaran 3 dan 4. Siklus II dilaksanakan selama 2 pertemuan. Setiap pertemuan melaksanakan langkah PjBL langkah (1) memperoleh ide dengan contoh proyek sederhana, (2) merancang proyek, (3) menyetel proyek dengan bimbingan guru, (4) membuat proyek, dan (5) memamerkan proyek dengan lembar presentasi.

Pelaksanaan tindakan pada siklus II tersebut menghasilkan persentase hasil observasi sebesar 79.20%. Yonny (2010: 176) mengungkapkan pedoman penilaian kriteria bahwa jika persentase berada pada rentang 75% sampai 100% berada pada kriteria sangat tinggi. Oleh karena itu, persentase hasil observasi tersebut berada pada kriteria sangat tinggi. Sedangkan persentase pada hasil angket

siklus II mencapai 81.36%. Persentase ini juga berada pada kriteria sangat tinggi. Kedua hasil observasi dan angket tersebut sudah mencapai kriteria keberhasilan yang telah ditentukan. Hal tersebut menjadi dasar untuk menghentikan penelitian sampai pada siklus II.

Perbedaan pelaksanaan tindakan siklus I dan siklus II di atas, juga menghasilkan persentase tiap indikator kreativitas yang berbeda. Berdasarkan hasil observasi, perbedaan persentase tiap indikator kreativitas siklus I dan siklus II dapat dilihat dalam tabel di bawah ini.

Tabel 2. Perbandingan Persentase tiap Indikator Hasil Observasi pada Siklus I dan II

No	Indikator	Siklus I	Siklus II
1	Selalu ingin tahu	50.13%	75.66%
2	Suka melakukan aktivitas kreatif	69.69%	82.68%
3	Tidak mudah putus asa	72.52%	79.94%
4	Memiliki kemampuan untuk menciptakan ide baru maupun konsep menjadi sebuah penemuan dan karya	61.29%	79.34%
5	Melihat suatu masalah dari berbagai sudut pandang	61.92%	79.48%
6	Menghargai diri sendiri dan orang lain	58.43%	77.24%
7	Percaya diri	48.21%	81.36%

Hasil observasi siklus I dan siklus II menunjukkan bahwa indikator selalu ingin tahu meningkat dari 50.13% menjadi 75.66%.

Indikator suka melakukan aktivitas kreatif meningkat dari 69.69% menjadi 82.68%. Indikator tidak mudah putus asa meningkat dari 72.52% menjadi 79.94%. Indikator memiliki kemampuan untuk menciptakan ide baru maupun konsep menjadi sebuah penemuan dan karya meningkat dari 61.29% menjadi 79.34%. Indikator melihat suatu masalah dari berbagai sudut pandang meningkat dari 61.92% menjadi 79.48%. Indikator menghargai diri sendiri dan orang lain meningkat dari 58.43% menjadi 77.24%. indikator percaya diri meningkat dari 48.21% menjadi 81.36%. Kenaikan setiap indikator tersebut menunjukkan bahwa kreativitas siswa kelas VB SD Negeri Tegalpanggung meningkat. Peningkatan paling signifikan dari hasil observasi di atas adalah indikator percaya diri, yaitu sebesar 33.15%. Selain itu, indikator selalu ingin tahu juga meningkat secara signifikan, yaitu sebesar 25.53%.

Sedangkan untuk perbandingan hasil observasi siklus I dan siklus II dapat dilihat dalam tabel di bawah ini.

Tabel 3. Perbandingan Hasil Observasi Siklus I dan Siklus II

No	Siklus	Persentase	Kriteria
1	Siklus I	59.87%	Tinggi
2	Siklus II	79.20%	Sangat Tinggi

Berdasarkan tabel di atas, terdapat peningkatan sebesar 19.33% dari siklus I menuju siklus II. Hasil observasi pada siklus I berada pada kriteria tinggi dan pada siklus II berada pada kriteria sangat tinggi.

Selain hasil observasi di atas, terdapat pula perbedaan hasil angket siklus I dan siklus

II. Berikut tabel perbandingan persentase tiap indikator hasil angket siklus I dan siklus II.

Tabel 4. Perbandingan Persentase tiap Indikator Hasil Angket pada Siklus I dan II

No	Indikator	Siklus I	Siklus II
1	Selalu ingin tahu	53.7%	78.51%
2	Suka melakukan aktivitas kreatif	84.26%	85.53%
3	Tidak mudah putus asa	76.39%	82.24%
4	Memiliki kemampuan untuk menciptakan ide baru maupun konsep menjadi sebuah penemuan dan karya	77.5%	83.95%
5	Melihat suatu masalah dari berbagai sudut pandang	76.11%	80.79%
6	Menghargai diri sendiri dan orang lain	76.11%	82.11%
7	Percaya diri	76.85%	88.16%

Hasil angket siklus I dan siklus II menunjukkan bahwa indikator selalu ingin tahu meningkat dari 53.7% menjadi 78.51%. Indikator suka melakukan aktivitas kreatif meningkat dari 84.26% menjadi 85.53%. Indikator tidak mudah putus asa meningkat dari 76.39% menjadi 82.24%. Indikator memiliki kemampuan untuk menciptakan ide baru maupun konsep menjadi sebuah penemuan dan karya meningkat dari 77.5% menjadi 83.95%. Indikator melihat suatu masalah dari berbagai sudut pandang meningkat dari 76.11% menjadi 80.79%. Indikator menghargai diri sendiri dan orang lain meningkat dari 76.11% menjadi 82.11%.

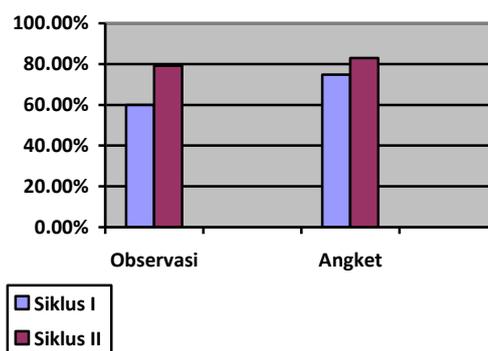
indikator percaya diri meningkat dari 76.11% menjadi 88.16%. Kenaikan setiap indikator tersebut menunjukkan bahwa kreativitas siswa kelas VB SD Negeri Tegalpanggung meningkat. Peningkatan paling signifikan dari hasil angket di atas adalah indikator selalu ingin tahu, yaitu sebesar 24.81%. Selain itu, indikator percaya diri juga meningkat secara signifikan, yaitu sebesar 11.31%.

Sedangkan untuk perbandingan hasil angket siklus I dan siklus II dapat dilihat dalam tabel di bawah ini.

Tabel 5. Perbandingan Hasil Angket Siklus I dan Siklus II

No	Siklus	Persentase	Kriteria
1	Siklus I	74.84%	Tinggi
2	Siklus II	82.89%	Sangat Tinggi

Berdasarkan tabel di atas, terdapat peningkatan sebesar 8.05% dari siklus I menuju siklus II. Dari data hasil observasi dan angket di atas dapat disimpulkan dalam bentuk diagram sebagai berikut.



Gambar 1. Diagram Hasil Observasi dan Angket Kreativitas Siswa Kelas VB

3. Reflection (Refleksi)

Hasil observasi kreativitas siswa pada siklus I mencapai 59.87%. Angka tersebut menunjukkan kreativitas siswa kelas VB

berada pada kriteria tinggi. Sedangkan dari hasil angket, kreativitas siswa kelas VB mencapai persentase 74,84%. Angka tersebut menunjukkan kreativitas siswa kelas VB juga berada pada kriteria tinggi. Namun, kriteria dari hasil observasi dan angket tersebut bukan merupakan kriteria keberhasilan dari penelitian ini. Untuk itu perlu adanya siklus selanjutnya guna meningkatkan kreativitas siswa kelas VB hingga mencapai kriteria sangat tinggi atau mencapai $\geq 75\%$. Berikut dipaparkan perbaikan yang dilakukan pada siklus II.

- a. Guru perlu memberikan motivasi kepada siswa ketika masih ada siswa yang kurang aktif, berbicara dengan teman diluar konteks bahasan, dan diam saja dalam diskusi, serta siswa yang kinerja dalam pembuatan proyek dirasa kurang.
- b. Guru perlu membimbing siswa untuk melakukan pembagian tugas pada masing-masing anggota kelompok. Guru juga perlu membimbing siswa dalam mendiskusikan rencana proyek yang siswa buat.
- c. Menunjukkan proyek yang sederhana untuk mengatasi siswa yang kurang mengembangkan proyek.
- d. Siswa diberikan lembar presentasi sebelum presentasi dilakukan. Siswa menuliskan hasil presentasi kelompok lain dan tanggapannya terhadap presentasi yang telah dilakukan oleh kelompok lain.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Penelitian ini dapat disimpulkan bahwa kreativitas siswa kelas VB SD Negeri

Tegalpanggung Yogyakarta dapat ditingkatkan dengan menggunakan *project-based learning* (PjBL). Langkah *project-based learning* (PjBL) yang dipilih untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas VB ini adalah (1) memperoleh ide dengan contoh proyek yang sederhana dari guru, (2) merancang proyek, (3) menyetel proyek dengan bimbingan guru, (4) membuat proyek, dan (5) memamerkan proyek dengan lembar presentasi.

Hal tersebut didukung oleh persentase dan kriteria hasil observasi serta angket yang telah dilakukan. Hasil observasi kreativitas siswa pada siklus I mencapai 59,87% yang berada pada kriteria tinggi dan siklus II mencapai 79,20% yang berada pada kriteria sangat tinggi. Sedangkan hasil angket kreativitas siswa pada siklus I mencapai 74,84% yang berada pada kriteria tinggi dan siklus II mencapai 82,89% yang berada pada kriteria sangat tinggi.

Saran

Guru dapat menerapkan *project-based learning* (PjBL) dalam pembelajaran karena *project-based learning* (PjBL) dapat meningkatkan kreativitas siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Kader, S.A. (2008). *Enhancing Creative Behavioral Expressions in School Systems: The Need For Educational Reform and A Center For Creativity* (Order No. 3325877). Available from Education Database. (304495840). Diambil tanggal 28 November 2016, dari <https://search.proquest.com/docview/304495840?accountid=31324>.

Kusumaningrum, S. & Djukri, D. (2016). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model Project-Based atau Learning (PjBL) untuk Meningkatkan*

- Keterampilan Proses Sains dan Kreativitas*. Jurnal Inovasi Pendidikan IPA, 2 (2), 2016, 241 – 251.
- Munandar, U. (1999). *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah: Penuntun bagi Guru dan Orang Tua*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Nurfadilah, N. (2015). *Upaya Meningkatkan Kreativitas Siswa Melalui Model Pembelajaran Berbasis Proyek dengan Menggunakan Media Sampah dalam Pembelajaran IPS Kelas VII B di MTS Muhammadiyah Singaparna Tasikmalaya Tahun Ajaran 2014/2015*. UNY : Jurnal Skripsi.
- Sani, R.A. (2014). *Pembelajaran Sainifik untuk Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Peningkatan Kreativitas Siswa (Nur Ika Sudaryani) 3.353*
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Wena, M. (2011). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer: Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Wycoff, J. (2003). *Menjadi Super Kreatif melalui Metode Pemetaan-Pikiran*. (Terjemahan Rina S. Marzuki). Bandung: Kaifa. (Edisi asli diterbitkan tahun 1991 oleh Berkley Book. New York).
- Yonny, A, dkk. (2010). *Menyusun Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Familia.