

**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**

**JURNAL SKRIPSI**



**Disusun oleh :  
Nida Nurfadilah  
11416241012**

**JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
FAKULTAS ILMU SOSIAL  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
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**

**EFFORTS TO IMPROVE STUDENTS' CREATIVITY THROUGH THE PROJECT-BASED LEARNING MODEL USING GARBAGE MEDIA IN SOCIAL STUDIES LEARNING IN GRADE VII B OF MTS MUHAMMADIYAH SINGAPARNA, TASIKMALAYA, IN THE ACADEMIC YEAR 2014/2015**

Oleh : Nida Nurfadilah, Universitas Negeri Yogyakarta, wandanida27@gmail.com

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mengetahui upaya meningkatkan kreativitas siswa melalui model Pembelajaran Berbasis Proyek dengan menggunakan media sampah dalam pembelajaran IPS pada kelas VII B di MTs Muhammadiyah Singaparna Tasikmalaya, 2) mengetahui peningkatan 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. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang mencakup perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII B di MTs Muhammadiyah Singaparna Tasikmalaya yang berjumlah 24 orang. Instrumen penelitian yang digunakan adalah peneliti, catatan lapangan, lembar observasi dan pedoman wawancara. Pengumpulan data diperoleh dari hasil observasi, wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi. Keabsahan data yang digunakan yaitu triangulasi teknik. Kriteria keberhasilan dalam penelitian ini apabila rerata persentase indikator kreativitas siswa mencapai  $\geq 75\%$ . Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) upaya untuk meningkatkan kreativitas siswa antara lain: a) memilih topik atau permasalahan yang mampu merangsang siswa untuk berpikir dan bersikap kreatif; b) mendorong siswa menjadi aktif dalam pembelajaran dengan membangun kerjasama yang kuat dan bertanggungjawab dalam mengerjakan tugas; c) mengajari siswa beberapa metode untuk menjadi kreatif; d) menerima ide-ide kreatif yang dihasilkan siswa; e) memberikan *reward* di akhir pembelajaran sebagai bentuk apresiasi kepada siswa yang kreatif, 2) peningkatan kreativitas siswa pada siklus I menunjukkan 63,25% pada kategori cukup dan meningkat sebesar 17,36% menjadi 80,61% pada siklus II dengan kategori baik. Hal ini menunjukkan rata-rata persentase telah mencapai kriteria keberhasilan tindakan yang ditetapkan yaitu  $\geq 75\%$ .

**Kata kunci** : Model Pembelajaran Berbasis Proyek, Media Sampah, Kreativitas Siswa

**Abstract**

This study aims to investigate: 1) efforts to improve students' creativity through the project-based learning model using garbage media in Social Studies learning in Grade VII B of MTs Muhammadiyah Singaparna, Tasikmalaya, and 2) the improvement of students'

creativity through the project-based learning model using garbage media in Social Studies learning in Grade VII B of MTs Muhammadiyah Singaparna, Tasikmalaya, in the academic year 2014/2015. This was a classroom action research (CAR) study comprising planning, action, observation, and reflection. The research subjects were Grade VII B of MTs Muhammadiyah Singaparna, Tasikmalaya, with a total of 24 students. The research instruments were the researcher, field notes, observation sheets, and interview guidelines. The data were obtained from the results of observations, interviews, and documentation. The data trustworthiness was enhanced by technique triangulation. The criterion for the research success was that the average percentage of the indicator of the students' creativity attained >75%. The results of the study were as follows. 1) Efforts to improve the students' creativity included: a) selecting a topic or problem capable of stimulating the students to think and behave creatively, b) encouraging the students to be active in learning by establishing strong cooperation and responsibility in accomplishing tasks, c) teaching the students using several methods in order to be creative, d) accepting creative ideas that the students proposed, and e) providing rewards at the end of the lesson as a form of appreciation for the creative students. 2) The improvement of the students' creativity was from 63.25%, which was moderate, in Cycle I to 80.61%, which was good, in Cycle II; the improvement was 17.36%. This showed that the average percentage attained the set criterion for the action success, which was >75%.

**Keywords:** *Project-based Learning Model, Garbage Media, Students' Creativity*

## **PENDAHULUAN**

IPS merupakan mata pelajaran yang dapat melatih siswa untuk belajar mandiri, berlatih untuk membangun kebersamaan melalui program-program pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Dalam IPS, kreativitas terkait dengan upaya pemecahan masalah atau untuk menemukan hal-hal baru untuk mencapai suatu kesejahteraan. Oleh karena itu, sikap dan perilaku kreatif perlu ditanamkan dan dikembangkan sedini mungkin untuk membentuk sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu bersaing di era modern saat ini.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang bersumber dari guru terhadap proses pembelajaran IPS di kelas VII MTs Muhammadiyah Singaparna Tasikmalaya yang dilakukan sebanyak 6

kali pada bulan Desember 2014 sampai bulan Januari 2015, diperoleh informasi bahwa kreativitas siswa kelas VII B dalam pembelajaran IPS masih perlu ditingkatkan. Hal ini dapat dilihat dari masih rendahnya rasa ingin tahu siswa, masih sedikit siswa yang mengungkapkan gagasan atau pendapat, masih sedikitnya siswa yang mengajukan pertanyaan, belum mampu secara berpikir orisinal, rendahnya tanggung jawab dan komitmen pada tugas, pendapat yang dikemukakan masih terpengaruh orang lain, masih kurangnya kemampuan mempresentasikan hasil kerja, serta kemampuan mereka dalam mengembangkan ide masih rendah sehingga belum dapat menghasilkan produk atau gagasan yang kreatif. Observasi selanjutnya dilakukan dengan mewawancarai beberapa siswa kelas VII B

untuk mengetahui persepsi atau tanggapan siswa terhadap proses pembelajaran yang biasa dilakukan oleh guru.

Berdasarkan data dan informasi yang diperoleh dari observasi dan wawancara siswa dan guru, dapat disimpulkan bahwa rendahnya kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS dikarenakan belum diterapkannya model dan media pembelajaran yang bervariasi yang dapat menunjang perkembangan kreativitas siswa. Dengan demikian, perlu diadakannya tindakan untuk mengatasi permasalahan tersebut, agar hasil dari proses pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Hal ini dapat dilakukan dengan menerapkan model dan media pembelajaran yang tepat untuk menjadikan siswa lebih kreatif dalam mengikuti pembelajaran.

Model Pembelajaran Berbasis Proyek merupakan salah satu model pembelajaran yang mampu merangsang keaktifan dan kreativitas siswa melalui pemberian tugas proyek. Dalam Model Pembelajaran Berbasis Proyek, siswa diberi kebebasan oleh guru untuk merancang konsep kerja (proyek), menjalankan proyek, sampai melakukan penilaian (evaluasi) produk secara mandiri. Proyek yang diberikan merupakan aplikasi dari pembelajaran, sehingga siswa dapat melakukan eksplorasi, evaluasi dan memaksimalkan informasi yang ada untuk

kemudian dituangkan ke dalam suatu produk yang bermakna.

Penerapan model pembelajaran berbasis proyek dapat ditunjang dengan menggunakan media pembelajaran yang beragam, salah satunya media praktik atau demonstrasi berupa sampah atau barang bekas yang dapat diolah menjadi suatu barang yang bernilai. Dengan digunakannya sampah sebagai media pembelajaran, diharapkan dapat memberikan perubahan yang berarti bagi siswa dalam mengembangkan potensi dirinya. Selain itu, melalui media sampah dapat mengasah bakat ataupun kemampuan siswa dalam berkreaitivitas dan berinovasi.

Berdasarkan uraian tersebut, perlu dilakukan tindakan dengan menerapkan model pembelajaran berbasis proyek dengan menggunakan media sampah pada pembelajaran IPS siswa di kelas VII B di MTs Muhammadiyah Singaparna Tasikmalaya. Hal ini dilakukan agar permasalahan-permasalahan yang ada seperti rendahnya tingkat antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS, metode yang digunakan guru masih bersifat konvensional, serta rendahnya kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS dapat diatasi.

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang dilaksanakan ini adalah Penelitian Tindakan Kelas.

Menurut Suahrsimi Arikunto (2010: 130), Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu pencerminan yang sengaja dimunculkan, dan terjadi di sebuah kelas. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS melalui model pembelajaran berbasis proyek dengan menggunakan media sampah. Penelitian ini dilaksanakan dengan berkolaborasi antara peneliti dengan guru. Peneliti bertindak sebagai observer dan guru sebagai pelaksana tindakan.

### Setting Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MTs Muhammadiyah yang terletak di Jl. Muhammadiyah Cikedokan Kecamatan Singaparna Kabupaten Tasikmalaya Jawa Barat. Penelitian ini dilakukan dari bulan Februari hingga bulan Juni 2015.

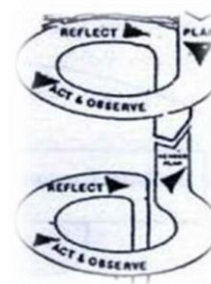
### Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah para siswa kelas VII B yang berjumlah 24 siswa, yang terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Kelas VII B dipilih sebagai subjek penelitian karena siswa memiliki kreativitas yang rendah terhadap mata pelajaran IPS. Hal tersebut ditandai dengan masih rendahnya rasa ingin tahu siswa, masih sedikit siswa yang mengungkapkan gagasan atau pendapat, masih sedikitnya siswa yang mengajukan pertanyaan, belum

mampu secara berpikir orisinil, rendahnya tanggung jawab dan komitmen pada tugas, pendapat yang dikemukakan masih terpengaruh orang lain, masih kurangnya kemampuan mempresentasikan hasil kerja, serta kemampuan mereka dalam mengembangkan ide masih rendah sehingga belum dapat menghasilkan produk atau gagasan yang kreatif.

### Rancangan Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart, yang dijelaskan melalui gambar sebagai berikut :



Gambar 1. Model PTK Kemmis dan Mc Taggart (Suahrsimi Arikunto, 2010: 132)

Adapun rumusan rancangan penelitian tersebut adalah sebagai berikut :

Tahap perencanaan, yaitu peneliti menyiapkan rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan lembar kegiatan siswa (LKS), menyiapkan instrumen penelitian, yaitu membuat lembar observasi, pedoman wawancara dan media pembelajaran.

Tahap pelaksanaan, tindakan dalam penelitian ini dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan untuk setiap siklusnya. Tindakan terdiri dari 3 kegiatan, yaitu pendahuluan, inti, dan penutup.

Tahap observasi, dilakukan pada saat pelaksanaan tindakan berlangsung. Pengamatan ini meliputi situasi kelas, perilaku dan sikap siswa, penyampaian atau pemberian penjelasan guru kepada siswa.

Tahap refleksi, yaitu upaya evaluasi yang dilakukan dengan menganalisis masalah dan menganalisis proses kegiatan pasca kegiatan dilakukan. Berdasarkan hasil refleksi tersebut, peneliti mencoba untuk mengatasi kekurangan dan kelemahan yang terjadi akibat tindakan yang telah dilakukan melalui diskusi dengan guru.

### **Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengukur kreativitas siswa menggunakan lembar observasi, wawancara, dan dokumentasi.

### **Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu peneliti, catatan lapangan, lembar observasi, serta pedoman wawancara guru dan siswa.

### **Teknik Analisis Data**

Analisis data dalam penelitian tindakan ini adalah analisis kualitatif menganut model Miles dan Huberman (Sugiyono, 2012: 337) yang terdiri atas tiga komponen kegiatan yang saling terkait satu sama lain yaitu sebagai berikut:

- a. Reduksi data, yaitu proses menyeleksi, menentukan fokus, menyederhanakan, meringkas, dan mengubah bentuk data mentah yang ada dalam catatan lapangan.
- b. Penyajian data, yaitu menyajikan data secara rapi (sistematis) berupa kalimat dan disertai dengan matriks, grafik atau diagram untuk memudahkan pemahaman tentang apa yang terjadi, sehingga memudahkan untuk menarik kesimpulan.
- c. Penarikan kesimpulan, dilakukan secara bertahap, mulai dari kesimpulan sementara yang ditarik dari siklus satu ke kesimpulan terevisi pada akhir siklus dua dan seterusnya, dan kesimpulan terakhir pada siklus terakhir.

Cara menganalisis data dari lembar observasi pelaksanaan pembelajaran IPS dengan model pembelajaran berbasis proyek dengan media sampah, dilakukan dengan mempersentasikan dari skor maksimum ideal yang telah ditetapkan. Menurut Ngalm Purwanto (2009: 102), persentase hasil

dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan :

NP = Nilai persen yang dicari atau diharapkan

R = Skor mentah yang diperoleh siswa

SM = Skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan

100 = Bilangan tetap

### **Indikator Keberhasilan**

Suatu program atau tindakan dapat dikatakan berhasil apabila telah mampu mencapai kriteria yang telah ditentukan sesuai dengan tujuan penelitian. Untuk mengukur keberhasilan tindakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan standar 75% (Zainal Aqib, 2009: 41). Artinya jika skor atau nilai yang diperoleh dari observasi, wawancara dan tes siswa persentasenya telah mencapai  $\geq 75\%$  dan telah memenuhi indikator yang telah ditetapkan mengenai kreativitas, maka tindakan tersebut dinyatakan berhasil. Apabila belum mencapai nilai yang diharapkan, maka akan dilanjutkan ke siklus berikutnya.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **Tindakan Siklus I**

Perencanaan tindakan

Pada tahap ini, peneliti bersama guru menyusun Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), menyiapkan lembar kerja siswa (LKS), serta membuat media pembelajaran yaitu kartu kreatif.

Pertemuan pertama pada siklus I dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 19 Maret 2015, pukul 12.30-13.50 WIB jam ke-8 dan ke-9. Guru membuka pembelajaran dengan salam, doa, presensi, motivasi dan apersepsi.

Guru membagi siswa menjadi 5 kelompok dan memberikan alat dan bahan yang berbeda pada setiap kelompok. Di dalam kelompoknya, siswa berdiskusi dan mencatat pertanyaan yang akan diajukan di kertas, lalu di tulis di papan tulis. Selanjutnya, siswa menganalisis informasi data dari kartu kreatif, dari internet, media cetak, maupun ide kreatif sendiri. Sedangkan guru membimbing dan mengarahkan siswa dalam melaksanakan tugas proyek. Hasil diskusi kelompok dituangkan ke dalam rancangan produk berupa gambar atau sketsa pada kertas karton dan setiap kelompok melakukan kunjung karya, kemudian mempresentasikan hasil kerjanya di depan kelas.

Pada kegiatan penutup, guru bersama siswa melakukan refleksi dan memberikan tugas pada setiap kelompok untuk membuat produk nyata berdasarkan

rancangan yang telah dibuat untuk dipresentasikan pada pertemuan selanjutnya. Jam pelajaran berakhir, guru menutup pelajaran dengan salam dan doa.

Pertemuan ke-2 dilaksanakan pada hari Rabu, tanggal 1 April 2015 pukul 11.20-13.10 WIB jam ke-7 dan ke-8. Guru membuka pembelajaran dengan salam, doa, presensi, menyampaikan tujuan pembelajaran, dan motivasi. Selanjutnya, guru memberikan tugas kepada masing-masing kelompok untuk mendiskusikan nama produk, harga, dan manfaat produk yang telah dibuat untuk kemudian dipresentasikan satu persatu di depan kelas.

Siswa mengamati produk yang telah dibuat dalam kelompoknya, dan saling bertanya dengan temannya maupun kepada guru dalam menindaklanjuti produk dengan menentukan merk, harga dan manfaat produk yang telah dihasilkan dalam kelompok. Selanjutnya, setiap kelompok mempresentasikan hasil kerja di depan kelas.

Pada kegiatan penutup, guru dibantu peneliti melakukan penilaian terhadap produk yang dihasilkan siswa dan didapatkan tiga produk terbaik untuk mendapatkan penghargaan. Selanjutnya, guru bersama siswa melakukan refleksi pembelajaran, lalu pelajaran ditutup dengan doa dan salam.

Berdasarkan siklus I, diperoleh data kreativitas siswa dari observasi, wawancara dan catatan lapangan sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Observasi Kreativitas Siswa Kelas VII B Siklus I

No	Indikator kreativitas	Skor kreativitas		Rerata	%
		Pert 1	Pert 2		
1	Mampu berpikir secara orisinil	2	2,83	2,42	60,5
2	Mengajukan banyak gagasan/pendapat dan komentar terhadap suatu masalah	2,25	2,79	2,52	63
3	Memiliki tanggung jawab dan komitmen pada tugas	2,42	2,88	2,65	66,25
4	Tidak mudah terpengaruh pendapat orang lain	2,46	2,63	2,55	63,75
5	Keterampilan mengajukan pertanyaan	2,08	2,71	2,4	60
6	Kemampuan mempresentasikan hasil kerja	2,33	2,71	2,52	63
7	Hasil produk atau gagasan	2,42	2,88	2,65	66,25
Jumlah total		15,96	19,43	17,71	442,75
Rata-rata		2,28	2,78	2,53	63,25
Kategori		Cukup			

Berdasarkan tabel 1 di atas, hasil pengamatan dari keseluruhan indikator menunjukkan bahwa kreativitas siswa belum mencapai kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan yakni sebesar >75% yaitu hanya 63,25%, sehingga hasil yang diperoleh masih dalam kategori cukup dan perlu ditingkatkan lagi melalui siklus II agar dapat mencapai kriteria keberhasilan tindakan yaitu >75%.

Refleksi Siklus I dapat diketahui : 1) kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS



belum mencapai indikator keberhasilan ( $\geq 75\%$ ) nampak dari sebagian besar siswa belum berani dalam mengajukan pertanyaan, kritik, maupun saran dan pendapat, sehingga rasa ingin tahu siswa belum optimal dalam proses pembelajaran, serta siswa belum berani untuk bereksperimen dengan menuangkan ide atau gagasan kreatifnya ke dalam sebuah karya yang bernilai dan masih bersikap ragu-ragu.

### **Tindakan Siklus II**

Siklus II dilaksanakan sebagai perbaikan dari pelaksanaan tindakan dengan menerapkan model pembelajaran berbasis proyek dengan menggunakan media sampah pada siklus I. Siklus II terdiri dari dua kali pertemuan dengan alokasi waktu sebanyak 160 menit.

#### **Perencanaan tindakan**

Peneliti bersama guru menyusun Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan menyiapkan lembar kerja siswa (LKS).

#### **Pelaksanaan tindakan**

Pertemuan pertama pada siklus II dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 2 April 2015, pukul 12.30-13.50 WIB jam ke-8 dan ke-9. Pembelajaran diawali dengan salam dan doa, presensi dan apersepsi oleh guru. Sebagai pengantar, guru bercerita tentang pengusaha sukses dan menyampaikan tujuan pembelajaran.

Siswa bersama kelompoknya mengamati artikel tentang pengusaha sukses di Indonesia dan mengerjakan tugas yaitu menindaklanjuti produk yang sudah dihasilkan pada siklus I, dengan menentukan konsep untuk mengembangkan usaha. Siswa mengumpulkan data/informasi tentang konsep usaha, yaitu: 1) usaha yang akan dibuat dan alasannya; 2) nama perusahaan; 3) lokasi usaha; 4) modal yang dibutuhkan; 5) perlengkapan yang dibutuhkan; 6) *partner* kerja; 7) keunggulan produk; 8) cara promosi ; 9) cara pemasaran; 10) sasaran/konsumen; 11) cara menjalankan usaha; 12) cara mengembangkan usaha.

Agar konsep usaha yang dirancang siswa semakin matang, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplor pengetahuan di luar kelas. Siswa dapat mencari informasi di internet, media cetak, media elektronik maupun dari kehidupan nyata, lalu hasilnya akan dipresentasikan pada pertemuan berikutnya.

Guru bersama siswa melakukan refleksi di akhir pembelajaran yaitu dengan mengambil kesimpulan pembelajaran. Jam pelajaran berakhir, guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam.

Pertemuan kedua pada siklus II dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 8 April 2015, pukul 11.20-13.10 WIB jam ke-7 dan ke-8. Guru membuka pelajaran dengan salam, doa dan presensi, serta motivasi.

Berdasarkan data dan informasi yang telah didapatkan oleh siswa di luar kelas bersama kelompoknya, siswa mengambil kesimpulan dan dituangkan ke dalam konsep atau rancangan usaha yang akan dibangun dan dipresentasikan di depan kelas. Di akhir pembelajaran, guru bersama siswa melakukan refleksi dengan saling bertukar pendapat mengenai rancangan usaha yang telah dibuat dan pembelajaran ditutup dengan doa dan salam.

Tabel 2. Hasil Observasi Kreativitas Siswa Kelas VII B Siklus II

No	Indikator kreativitas	Skor kreativitas		Rerata	%
		Pert 1	Pert 2		
1	Mampu berpikir secara orisinil	2,92	3,13	3,03	75,75
2	Mengajukan banyak gagasan/pendapat dan komentar terhadap suatu masalah	3,04	3,42	3,23	80,75
3	Memiliki tanggung jawab dan komitmen pada tugas	3,17	3,2	3,19	79,75
4	Tidak mudah terpengaruh pendapat orang lain	3,25	3,29	3,27	81,75
5	Keterampilan mengajukan pertanyaan	3,29	3,42	3,36	84
6	Kemampuan mempresentasikan hasil kerja	3,25	3,38	3,32	83
7	Hasil produk atau gagasan	3	3,33	3,17	79,25
Jumlah total		21,92	23,17	22,57	564,25
Rata-rata		3,13	3,31	3,23	80,61
Kategori		Baik			

Berdasarkan tabel 2, hasil pengamatan dari keseluruhan indikator menunjukkan bahwa kreativitas siswa telah mencapai kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan yakni sebesar  $\geq 75\%$ . Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan setiap indikatornya. Indikator ke satu memperoleh persentase sebesar 75,75%, indikator ke dua memperoleh persentase sebesar 80,75%, indikator ke tiga memperoleh persentase sebesar 79,75%, indikator ke empat memperoleh persentase sebesar 81,75%, indikator ke lima memperoleh persentase sebesar 84%, indikator ke enam memperoleh persentase sebesar 83% dan indikator ke tujuh memperoleh persentase sebesar 79,25%, dengan rerata persentase sebesar 80,61% dalam kategori baik.

#### Refleksi siklus II

Berdasarkan hasil refleksi siklus II, diketahui bahwa peningkatan kreativitas telah mencapai kriteria yang ditetapkan yakni sebesar 80,61%. Penelitian dihentikan pada siklus II karena siklus II telah mencapai indikator keberhasilan tindakan.

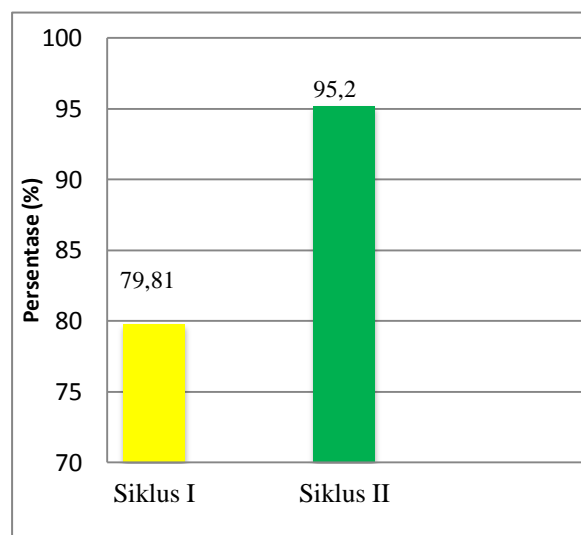
#### Pembahasan

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan selama dua siklus ini bertujuan untuk mengetahui upaya meningkatkan kreativitas siswa dan peningkatan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS kelas VII B di MTs Muhammadiyah Singaparna Tasikmalaya melalui model pembelajaran

berbasis proyek dengan menggunakan media sampah. Pengukuran pelaksanaan tindakan dapat diketahui melalui peningkatan kreativitas yang dilakukan dengan menggunakan observasi dan wawancara.

Berdasarkan observasi terhadap keterlaksanaan penerapan model pembelajaran berbasis proyek dengan menggunakan media sampah pada siklus I mencapai 79,81%. Kekurangan yang ditemukan pada siklus I telah diperbaiki pada siklus II. Hasil observasi menunjukkan persentase keterlaksanaan penerapan model pembelajaran berbasis proyek dengan menggunakan media sampah pada siklus II meningkat menjadi 95,2%.

Peningkatan tersebut dapat dilihat dalam diagram sebagai berikut:



Gambar 2. Diagram keterlaksanaan model pembelajaran berbasis proyek dengan menggunakan media sampah dalam pembelajaran IPS Siklus I dan Siklus II

Gambar 2 menunjukkan, terdapat peningkatan dalam melaksanakan model pembelajaran berbasis proyek dengan media sampah dalam pembelajaran IPS dari siklus I ke siklus II. Hal tersebut dikarenakan adanya perbaikan perencanaan pada siklus II berdasarkan refleksi siklus I. Perbaikan tersebut antara lain: 1) menjelaskan langkah-langkah model pembelajaran berbasis proyek dengan media sampah secara jelas dan rinci kepada siswa agar tidak terjadi kesalahan dalam setiap kegiatannya; 2) memotivasi siswa agar bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran dan selalu siap dengan tugas yang diberikan; 3) memotivasi siswa agar berani dan tidak takut salah dalam mengemukakan pendapat dan menanggapi pendapat orang lain dalam proses pembelajaran. Salah satu cara yang dilakukan guru yaitu dengan merangsang kemampuan siswa dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan yang mudah dan contoh yang diberikan merupakan realita umum yang sering terjadi dalam masyarakat; 4) memberikan pengertian kepada siswa agar mau bekerjasama dalam pembelajaran, khususnya dengan teman kelompok. Siswa harus bertanggungjawab dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, karena keberhasilan tugas ditentukan oleh kemandirian dan kekompakan dalam kelompok; 5) memberi dorongan kepada siswa untuk berani

bereksperimen dengan menuangkan ide atau gagasan kreatifnya ke dalam sebuah karya yang bernilai dan tidak mudah putus asa.

Pengukuran kreativitas siswa yang dilakukan menggunakan observasi kreativitas siswa pada siklus I menunjukkan dari 7 indikator kreativitas secara keseluruhan belum mencapai kriteria keberhasilan, yaitu: 1) mampu berpikir secara orisinil sebesar 60,5%, 2) mengajukan banyak gagasan/pendapat dan komentar terhadap suatu masalah sebesar 63%, 3) memiliki rasa tanggung jawab dan komitmen pada tugas sebesar 66,25%, 4) tidak mudah terpengaruh pendapat orang lain sebesar 63,75%, 5) keterampilan mengajukan pertanyaan sebesar 60%, 6) kemampuan mempresentasikan hasil kerja sebesar 63%, 7) hasil produk sebesar 66,25%.

Pada siklus II semua indikator kreativitas siswa telah mengalami peningkatan, yaitu: 1) mampu berpikir secara orisinil sebesar 75,75%, 2) mengajukan banyak gagasan/pendapat dan komentar terhadap suatu masalah sebesar 80,75%, 3) memiliki tanggung jawab dan komitmen pada tugas sebesar 79,75%, 4) tidak mudah terpengaruh pendapat orang lain sebesar 81,75%, 5) keterampilan mengajukan pertanyaan sebesar 84%, 6) kemampuan mempresentasikan hasil kerja sebesar 83%, 7) hasil produk sebesar

79,25%, dengan rerata persentase 80,61% dan tindakan dikatakan berhasil. Upaya-upaya yang dilakukan guru untuk memperbaiki kreativitas siswa pada siklus I tersebut mampu meningkatkan setiap indikator kreativitas siswa dalam pembelajaran. Peningkatan kreativitas siswa dari siklus I ke siklus II dapat dilihat pada tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 3. Peningkatan Kreativitas Siswa Siklus I dan Siklus II



Berdasarkan gambar 3 di atas, menunjukkan terdapat peningkatan kreativitas siswa melalui model pembelajaran berbasis proyek dengan menggunakan media sampah dari siklus I ke siklus II dan mencapai kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan yakni sebesar  $\geq 75\%$ . Rata-rata persentase indikator kreativitas siswa pada siklus I adalah 63,25% dengan kategori cukup sehingga siklus I dinyatakan belum berhasil. Peningkatan berlanjut pada siklus II yaitu mencapai 80,61% dengan

kategori baik sehingga mencapai kriteria keberhasilan yakni  $\geq 75\%$  dan dapat dinyatakan berhasil. Pada siklus II rata-rata persentase kreativitas siswa adalah 80,16% atau meningkat sebesar 17,36% dari siklus I. Penggunaan model pembelajaran berbasis proyek dengan menggunakan media sampah terbukti dapat meningkatkan kreativitas siswa kelas VII B di MTs Muhammadiyah Singaparna Tasikmalaya.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan telah dipaparkan sebelumnya, maka dapat diperoleh kesimpulan bahwa: 1) upaya meningkatkan kreativitas siswa melalui model pembelajaran berbasis proyek dengan menggunakan media sampah dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut: a) memilih topik atau permasalahan yang mampu merangsang siswa untuk berpikir dan bersikap kreatif, b) mendorong siswa menjadi aktif dalam pembelajaran dengan membangun kerjasama yang kuat dan bertanggungjawab dalam mengerjakan tugas, c) mengajari siswa beberapa metode untuk menjadi kreatif, d) menerima ide-ide kreatif yang dihasilkan siswa, e) memberikan *reward* di akhir pembelajaran sebagai bentuk apresiasi kepada siswa yang kreatif. Berdasarkan upaya tersebut, guru mampu meningkatkan kreativitas siswa kelas VII B di MTs Muhammadiyah

Singaparna Tasikmalaya. 2) Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui model pembelajaran berbasis proyek dengan menggunakan media sampah dapat meningkatkan kreativitas siswa kelas VII B di MTs Muhammadiyah Singaparna Tasikmalaya. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya peningkatan persentase indikator kreativitas siswa pada setiap siklusnya. Kreativitas siswa pada siklus I adalah 63,25% dengan kategori cukup dan belum mencapai kriteria keberhasilan yakni sebesar  $\geq 75\%$ , sedangkan pada siklus II kreativitas siswa mencapai 80,61% dengan kategori baik dan sudah mencapai hasil yang sesuai dengan kriteria keberhasilan. Hal tersebut menunjukkan bahwa rata-rata kreativitas siswa mengalami kenaikan sebesar 17,36%.

### Saran

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan yang telah dipaparkan, maka peneliti mengajukan saran sebagai berikut: model pembelajaran berbasis proyek dengan menggunakan media sampah, dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS.

### Daftar Pustaka

- Cecep K&Bambang. (2011). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor : Ghalia Indonesia
- Dani S. (2012). *Teknologi Pengolahan Daur Ulang Sampah*. Yogyakarta: Gosyen Publishing.
- Hamzah B. Uno. (2011). *Belajar dengan Pendekatan Pembelajaran Aktif*

- Inovatif Lingkungan Kreatif Efektif Menarik (PAILKEM)*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Ngalim Purwanto. (2009). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pembelajaran*. Bandung :PT Remaja Rosdakarya
- Made Wena.(2008). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. Jakarta : PT Bumi Aksara
- Moeloeng J. Lexy. (2013). *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Suharsimi Arikunto. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : PT Bumi Aksara
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta : Bumi Aksara
- Zainal Aqib. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung : Yrama Widya.

Dosen Pembimbing



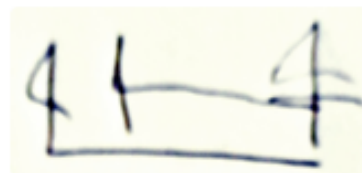
Supardi, M.Pd.

NIP. 19730315 200312 1 001

Yogyakarta, 18 Agustus 2015

Menyetujui,

Reviewer



Sugiharyanto, M.Si

NIP. 19590319 198601 1 001