

**PENINGKATAN KREATIVITAS SISWA KELAS XII OTKP
SMK NEGERI 1 MARABAHAN PADA MATA PELAJARAN PKK
MELALUI MODEL PROJECT BASED LEARNING**

Mahria Rihana

(Guru SMK Negeri 1 Marabahan)

E-mail : rihanamahria@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan kreatifitas siswa dalam pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) melalui Model *Project Based Learning* pada siswa kelas XII OTKP 1 SMK Negeri 1 Marabahan tahun pelajaran 2023/2024. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam 2 siklus yang masing-masing terdiri 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan tingkat kreatifitas pada siklus 1 mencapai 64,53% dan siklus 2 mencapai sebesar 84,36%. Sehingga terdapat peningkatan kreatifitas siswa dari siklus 1 ke siklus 2 dengan peningkatan sebesar 19,83%.

Berdasarkan hasil penelitian bahwa melalui Model Pembelajaran *Project Based Learning* dapat meningkatkan kemampuan kreatifitas siswa dalam pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK), hal ini dapat terlihat dari kondisi awal ke siklus I sampai ke siklus II terdapat peningkatan yang signifikan.. Tingkat kreatifitas siswa dapat mencapai kategori baik, dengan skor peningkatan mulai dari 6,25 sampai 25,0.

Kata kunci: Kreatifitas Siswa, Project Based Learning

**INCREASING THE CREATIVITY OF CLASS XII OTKP STUDENTS
SMK NEGERI 1 MARABAHAN ON PKK SUBJECTS
THROUGH THE PROJECT BASED LEARNING MODEL**

ABSTRACT

This research aims to determine the increase in students' creative abilities in learning Creative Products and Entrepreneurship (PKK) through the Project Based Learning Model for class XII OTKP 1 students of SMK Negeri 1 Marabahan in the 2023/2024 academic year. This research is a classroom action research conducted in 2 cycles, each consisting of 4 stages, namely planning, implementing the actions, observing and reflecting. The results showed that the level of creativity in cycle 1 reached 64,53% and cycle 2 reached 84,36%.. So that there is an increase in student creativity from cycle 1 to cycle 2 with an increase of 19,83%.

Based on the results of research in cycle 1 and cycle 2, as well as the discussion of research, it can be concluded that there is a significant increase in the creativity of class XII OTKP 1 SMK Negeri 1 Marabahan in Creative Products and Entrepreneurship subjects through the application of the Project-Based Learning

model. The level of student creativity can reach the good category, with an increase in scores ranging from 6.25 to 25.0

Keywords: Student Creativity, Project Based Learning

I. PENDAHULUAN

Sektor pendidikan memiliki peran central untuk melihat kemajuan suatu bangsa. Pendidikan yang maju diberbagai bidang, akan menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas, unggul, kreatif, inovatif dan memiliki antusias yang tinggi untuk menghadapi berbagai tantangan dimasa yang akan datang. Berbicara tentang revitalisasi SMK, dalam rangka peningkatan kualitas dan daya saing SDM Indonesia, Presiden mengeluarkan Instruksi Nomor 9 Tahun 2016, yang memerintahkan agar kurikulum SMK disempurnakan dan diselaraskan dengan kompetensi sesuai kebutuhan pengguna lulusan (*link and match*) dengan Dunia Usaha dan Industri dan menguatkan pendidikan karakter sebagai salah satu modal dasar bagi peserta didik menghadapi kemajuan peradapan dan teknologi, sehingga output SMK dalam hal ini peserta didik tidak saja mengandalkan mencari kerja tapi juga berani bersaing sebagai wirausaha yang tangguh.

Pemberlakuan Kurikulum 2013 merupakan bagian dari strategi untuk meningkatkan capaian pendidikan. Kurikulum 2013 diorientasikan agar terjadi peningkatan dan keseimbangan antara kompetensi sikap, keterampilan, dan pengetahuan. Kurikulum 2013 menekankan pada peningkatan dan keseimbangan *soft skills* dan *hard skills* yang meliputi aspek kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Sehingga pada kurikulum 2013, siswa lebih dituntut untuk aktif, kreatif dan inovatif dalam pemecahan masalah yang dihadapi oleh siswa, melalui pendekatan saintifik (*Scientific Approach*) dalam pembelajaran. Kurikulum 2013 edisi revisi yang berlaku secara nasional terdapat kelompok mata pelajaran C3 yaitu mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK). Mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan merupakan pelajaran untuk mengembangkan kreativitas siswa. Kreativitas yang dimaksudkan yaitu kemampuan untuk memberikan gagasan baru dan menciptakan ide-ide baru yang dapat bermanfaat yang dapat dilihat dari kreativitas pribadi, proses dan produk. Selain itu, untuk menghasilkan siswa yang kreatif tentulah didukung dengan guru yang kreatif pula.

Program revitalisasi SMK ini muncul karena adanya data dari Biro Pusat Statistik Indonesia tahun 2016, bahwa lulusan SMK penyumbang pengangguran tertinggi (11,24%), dibandingkan dengan lulusan S1 (5,65%) dan D3 (6,14%). Tingginya angka pengangguran lulusan SMK ini, merupakan PR kita semua dan beban moral bagi peneliti yang juga berperan sebagai pendidik untuk lebih meningkatkan kompetensi

Kewirausahaan peserta didik di SMK, agar output SMK nanti tidak hanya focus mencari kerja, tapi secara mandiri membuka lapangan kerja untuk diri sendiri, saudara, kerabat dan masyarakat dilingkungannya (*to be Entrepreneur*)

To be entrepreneur atau menciptakan lapangan pekerjaan bagi diri sendiri dan masyarakat di era industry 4.0 juga tidak mudah. Peserta didik harus

dilatih sejak dini untuk memiliki mental, jiwa, semangat berwirausaha, agar mampu persaingan. Pertanyaan besar muncul dibenak peneliti, yang notabene guru mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) di kelas XII OTKP Semester V di SMK Negeri 1 Marabahan Kab.Barito Kuala.

Peneliti tertarik untuk menjadikan permasalahan ini sebagai sebuah Penelitian Tindakan Kelas pada Kompetensi dasar *prototype* produk barang / jasa dengan mencoba menyajikan pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan dengan metode yang berbeda, yang menantang keaktifan peserta didik (*active learning*) , dengan pendekatan model *cooperative Tipe Project Based Learning*.

Berdasarkan hasil observasi, peneliti menemukan permasalahan yang secara spesifik pada pembelajaran mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan kelas XII OTKP SMK Negeri 1 Marabahan. Permasalahan yang ditemukan diantaranya adalah aktivitas siswa kurang aktif dalam pembelajaran. Siswa dalam mengajukan ide atau gagasannya belum menunjukkan tingkat kreatifitas yang tinggi. Siswa belum mampu mengembangkan potensi siswa secara utuh. Imbas dari kurang aktifnya siswa dan rendahnya kreativitas siswa tentu mempengaruhi hasil belajar siswa itu sendiri.

Meninjau kenyataan tersebut, untuk menyelesaikan masalah, menetapkan alternatif dengan menerapkan suatu pendekatan berbasis proyek agar siswa dapat terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Alternatif pemecahan masalah tersebut diperkuat dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 65 Tahun 2013 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah yang menjelaskan bahwa untuk mendorong kemampuan peserta didik menghasilkan karya kontekstual, baik individual maupun kelompok maka sangat disarankan menggunakan pendekatan 4 pembelajaran yang menghasilkan karya berbasis pemecahan masalah (*Project Based Learning*). Penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* terbukti dapat meningkatkan prestasi belajar dan keaktifan siswa (Kamisah, dkk., 2013).

Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) adalah model pembelajaran yang menggunakan proyek atau kegiatan sebagai media merupakan metode belajar yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan pengetahuan baru dari pengalamannya dalam beraktivitas secara nyata. Langkah-langkah pembelajaran dalam PjBL adalah penentuan proyek, perencanaan langkah-langkah penyelesaian proyek, penyusunan jadwal pelaksanaan proyek, penyelesaian proyek dengan monitoring dan bimbingan guru, penyusunan laporan dan presentasi hasil proyek, dan evaluasi proses serta hasil proyek (Majid, 2014; Savery, 2006).

Menurut Stenberg & William (1996) model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) adalah sebuah model atau pendekatan pembelajaran yang inovatif, yang menekankan belajar kontekstual melalui kegiatan-kegiatan yang kompleks seperti memberi kebebasan pada siswa untuk bereksplorasi merencanakan aktivitas belajar, melaksanakan proyek secara kolaboratif, dan pada akhirnya menghasilkan suatu hasil produk. Karakteristik *Project Based Learning* Sebagai sebuah model pembelajaran, menurut Thomas (dalam Wena, 2009), PBL memiliki prinsip-prinsip diantaranya (1) Prinsip

sentralistis menegaskan bahwa kerja proyek merupakan esensi dari kurikulum. Model ini merupakan pusat strategi pembelajaran, dimana siswa belajar konsep utama dari suatu pengetahuan melalui kerja proyek; dan (2) Prinsip pertanyaan penuntun (*driving question*) berarti bahwa kerja proyek berfokus pada pertanyaan atau permasalahan yang dapat mendorong siswa untuk berjuang memperoleh konsep atau prinsip utama.

Kreativitas berasal dari kata "*to create*" artinya membuat. Dengan kata lain kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk membuat sesuatu, apakah itu dalam bentuk ide, langkah, atau produk. Pada saat membuat (*to create*) sesuatu ada beberapa aspek penting yang menyertainya. Pertama, dia mampu menemukan ide untuk membuat sesuatu. Kedua, dia mampu menemukan bahan yang akan digunakan dalam membuat produk tersebut. Tiga, dia mampu melaksanakannya, dan terakhir mampu menghasilkan sesuatu.

Menurut Utami Munandar (2012) ciri-ciri kreatif yaitu harus diakui bahwa hingga saat ini perhatian persoalan kreativitas terutama tertuju pada kreativitas sebagai suatu produk dari hasil pemikiran atau perilaku manusia. Jika Munandar mengungkap bahwa pribadi kreatif setidaknya dilihat dari adanya potensi 4-P yaitu produk, pribadi, proses, dan pendorong. Salah satu unsur yang tampaknya penting adalah memandang kreativitas sebagai suatu proses.

Kreativitas sebagai proses muncul dengan adanya interaksi antara individu dengan lingkungan sekitarnya. Pada proses interaksi tersebut individu akan menghadapi suatu persoalan atau masalah yang harus dipecahkannya. Kondisi tersebut pada akhirnya memunculkan gagasan sebagai proses kreativitas. Dalam kaitannya dengan berpikir kreatif seseorang yang memiliki kecenderungan kreatif disebut memiliki kemampuan berpikir divergen, sementara yang lainnya disebut konvergen. Berpikir konvergen adalah cara berpikir untuk memperoleh suatu jawaban tepat atau mendekati tepat dengan jalan individu diminta untuk memusatkan semua yang diketahui dan pengalaman yang diperoleh masa lampau. Sebaliknya berpikir divergen adalah membekali individu dengan informasi tertentu sehingga membentuk bayangan rencana yang akan dibuat atau kemungkinan jawaban dan pengalaman.

Sejalan dengan pendapat Guilford (dalam Munandar, 2012) yang menyatakan bahwa pemikiran divergen atau corak pemikiran yang menghasilkan bermacam-macam gagasan, merupakan indikator paling nyata dari meraka yang kreatif. Orang yang kreatif akan memberikan tingkah laku kreatif. Munandar (2012) menyatakan bahwa tingkah laku kreatif dapat terwujud dari kognitif (kemampuan berpikir) kreatif dan afektif (sikap dan nilai). Semakin kreatif seseorang semakin dimiliki ciri-ciri individu kreatif. Lebih lanjut Utami Munandar menjelaskan ciri-ciri kognitif (kemampuan berpikir) kreatif yang meliputi ketrampilan berpikir lancar, ketrampilan berpikir luas, ketrampilan orisinal, ketrampilan memerinci dan ketrampilan menilai.

Sikap dan perilaku kreatif siswa dan guru dapat sejalan ditingkatkan dengan menerapkan model pembelajaran yang bermuara pada peningkatan kreatifitas. Guru kreatif dalam mendesain dan mengelola pembelajaran, dan siswa kreatif dalam menemukan ide atau gagasan. Berdasarkan paparan di atas

perlu kiranya diterapkan suatu model pembelajaran untuk dapat meningkatkan kreatifitas guru dan siswa, serta meningkatkan hasil belajar siswa.

II. METODE PENELITIAN

A. Subjek, Objek, Sumber Data, Lokasi, dan Waktu Penelitian

Subjek pelaku dalam Penelitian Tindakan Kelas tentang peningkatan kemampuan membuat prototype produk barang / jasa menggunakan media pembelajaran power point ini adalah Mahria Rihana, S.E. guru mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di SMK Negeri 1 Marabahan. Subjek pelaku yang membantu dalam penelitian ini adalah Ratna Juita, S.Sos, guru mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di SMK Negeri 1 Marabahan. Sedangkan objek penelitian sekaligus sumber data dalam Penelitian Tindakan Kelas ini adalah siswa kelas XII OTKP di SMK Negeri 1 Marabahan, mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan pada materi membuat *prototype* produk barang / jasa sesuai teknik dan prosedur dengan model pembelajaran *Project Based Learning*. Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan pada semester ganjil Tahun Pelajaran 2023/2024 selama empat bulan, yaitu dari bulan Juli sampai dengan bulan Oktober 2023.

B. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas (PTK), satu siklus terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi (Arikunto, 2015). Tindakan yang diberikan dalam penelitian ini adalah sesuai dengan langkah-langkah yang akan dijadikan rujukan dalam pengembangan proyek adalah yang dikembangkan oleh Wena (2010). Langkah-langkah pembelajaran dalam *Project Based Learning* sebagaimana yang dikembangkan oleh The George Lucas Educational Foundation (2005) yang terdiri dari (1) **Tahap pertama:** *Start with the essential question* dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti adalah dengan memulai proses pembelajaran dengan mengajukan beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan pengolahan produk dari nabati, melalui pertanyaan ini peneliti dapat menetapkan proyek yang akan dibuat selama proses pembelajaran *project based learning* pada kompetensi dasar membuat prototype produk barang / jasa. (2) **Tahap kedua:** *Design a plan for the project* dalam proses pembelajaran ini adalah peneliti bersama siswa menetapkan perencanaan yang berisi tentang aturan main dalam proses pembelajaran, menentukan tugas masing-masing individu dalam kelompok selama pembuatan proyek, dan menentukan alat dan bahan yang akan digunakan selama pembuatan proyek. (3) **Tahap ketiga:** *Create a schedule*. dalam proses pembelajaran ini adalah peneliti bersama siswa menentukan jadwal pelaksanaan pembuatan serta menentukan kapan peserta didik harus menyiapkan proyek yang dibuat (4) **Tahap keempat:** *Monitor the students and the progress of the project*, peneliti melakukan pemantauan dan bimbingan terhadap kemajuan dalam pelaksanaan pembuatan proyek (5) **Tahap kelima:** *Assess the outcome*, dalam proses pembelajaran ini adalah melakukan penilaian terhadap ketercapaian standar kompetensi yang telah dipelajari. Penilaian ini mencakup penilaian kreativitas siswa. (6) *Evaluate the experience* Pada akhir proses pembelajaran

peneliti melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran dan proyek yang telah dilaksanakan.

Penelitian ini menggunakan instrument berupa angket tertutup yang dilengkapi dengan alternative jawaban, sehingga responden tinggal memilih satu jawaban yang sesuai. Dalam pengukuran setiap variable ini, skala yang digunakan adalah skala *Likert*. Angket disediakan dengan 4 alternatif jawaban sehingga responden tinggal memberi tanda (v) pada jawaban yang tersedia. Cara pengumpulan data melalui observasi, dan hasil refleksi yang dilakukan sendiri oleh peneliti. Instrumen penelitian berupa lembar observasi, lembar penilaian non test dan angket refleksi. Perangkat sudah disiapkan pada tahap perencanaan ini. Teknik pengumpulan data non tes adalah pengambilan nilai dengan menggunakan wawancara, sosiometri dan gambar-gambar atau foto-foto ketika proses pembelajaran berlangsung.

Analisis data pada Penelitian Tindakan kelas (PTK) ini menggunakan analisis data kuantitatif deskriptif komparatif yaitu dengan membandingkan kondisi pra-siklus dimana siswa dilihat kemampuan awal, kemudian diberikan proses pembelajaran sesuai dengan target penelitian, kemudian dilihat hasilnya. Apabila masih ada hal-hal yang perlu diperbaiki maka tindakan revisi dan perbaikan dilakukan pada siklus kedua. Hasil dari siklus kedua dibandingkan dengan hasil pada siklus pertama, kemudian dari hasil tersebut dapat dilihat apakah ada hasil yang signifikan dari proses pembelajaran yang dilakukan.

C. Indikator Keberhasilan

Berdasarkan standar nilai KKM di SMK Negeri 1 Marabahan tahun pelajaran 2023/2024, yaitu sebesar 78, maka indikator keberhasilan penelitian ini dikatakan berhasil apabila hasil belajar siswa memenuhi standar nilai KKM (sebesar 78) lebih dari 75%. Untuk tingkat kreatifitas siswa indikator kinerjanya adalah kreativitas siswa mencapai kategori Baik.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

A. HASIL PENELITIAN

1. Kondisi Awal

Sebelum dilakukan penelitian ini, kegiatan pembelajaran yang seharusnya berpusat pada peserta didik masih didominasi oleh peran guru sebagai transformator pengetahuan. Guru belum mengembangkan strategi dan metode pembelajaran yang menstimulus siswa untuk menentukan, merancang, dan menyelesaikan proyek untuk menghasilkan sebuah karya atau produk. Selain beberapa permasalahan di atas, dalam aktivitas siswa juga ditemui beberapa kekurangan di antaranya siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran. Hal tersebut didasarkan pada kegiatan pembelajaran yang belum mempersilakan siswa untuk mengajukan ide atau gagasannya sendiri mengenai suatu tema atau topik yang akan mereka pelajari. Belum ada pembelajaran penugasan proyek yang menekankan pada kegiatan penelitian berdasarkan suatu tema atau topik yang telah ditentukan dalam pembelajaran. Dari paparan permasalahan di atas, dapat diketahui bahwa pelaksanaan pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan pada siswa kelas XII OTKP

SMK Negeri 1 Marabahan masih belum mampu mengembangkan potensi siswa secara utuh dan belum memberikan kesempatan siswa untuk mengalami pembelajaran yang bermakna. Meninjau kenyataan tersebut, untuk menyelesaikan masalah, menetapkan alternatif dengan menerapkan suatu pendekatan berbasis proyek agar siswa dapat terlibat secara aktif dalam pembelajaran

2. Siklus 1

a. Perencanaan

Pertama peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran yang akan digunakan, yaitu silabus pembelajaran, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) atau skenario pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *Project Based Learning*. Kemudian menyusun indikator penilaian yang dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pertanyaan atau pernyataan. Jawaban setiap item instrumen yang menggunakan Skala Likert mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif. Person, press, proses, produk nilai tertinggi adalah 4. Jumlah semua nilai adalah 16. Kemudian masing-masing item dari 4-P di ujikan kepada 7 kelompok siswa. Perhitungan menggunakan skala likert akan menghasilkan kelompok mana yang mempunyai kreatif tertinggi hingga kelompok yang mempunyai kreatif terendah. Indikator yang digunakan untuk mengukur tingkat kreativitas siswa adalah menguasai materi membuat prototype produk barang / jasa dan siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran setidaknya lebih dari 75% siswa telah memiliki kreatifitas tinggi dalam proses pembelajaran.

b. Pelaksanaan

Pada tindakan siklus 1 pelaksanaan pembelajaran, sesuai dengan skenario dilaksanakan, siklus ini terintegrasi dalam kegiatan tatap muka dalam proses pembelajaran pertemuan pertama dan kedua. Pada tabel diatas menjelaskan bahwa pada tahap persiapan siswa dibagi menjadi 7 kelompok kerja, kemudian masing-masing kelompok diberikan masalah tentang makanan dan minuman yang terbuat dari bahan nabati. Pelaksanaannya siswa diminta untuk melakukan pengumpulan, merumuskan data dan mengkomunikasikan.

c. Observasi

Dari hasil pengamatan aktivitas belajar siswa yang dilakukan oleh 2 guru pengamat pada siklus I menunjukkan bahwa skor rata-rata kreatifitas siswa adalah 64.52 belum mencapai tingkat yang maksimal, lihat Tabel 1.

Tabel 1. DESKRIPSI STATISTIK KREATIVITAS SISWA PADA SIKLUS 1

No.	Uraian	Kreatifitas				Nilai Rata2
		Person	Press	Proses	Produk	
1	Nilai Tertinggi	90	75	75	50	---
2	Nilai Terendah	65	50	50	50	---
3	Rentang Nilai	25	25	25	0	---
4	Rata-rata Nilai	80.31	67.81	60.0	50.0	64.53

**Tabel 2 DESKRIPSI STATISTIK RATA-RATA KREATIVITAS
PADA SIKLUS 1**

Aspek	Rekap Skor Kreatifitas Tiap Kelompok Project – Siklus 1						
Kreatifitas	K-1	K-2	K-3	K-4	K-5	K-6	K-7
Skor	68.75	63.50	68.75	68.75	63.50	63.50	68.75

d. Refleksi

Secara umum proses pembelajaran dengan menggunakan model Project Based Learning pada siklus I, tingkat kreatifitas siswa belum maksimal. Hal ini menurut peneliti ada beberapa hal yang menyebabkannya, yaitu beberapa siswa masih agak kikuk dan belum menyakinkan dan kurang percaya diri saat presentasi, sehingga guru perlu memfasilitasi dan membantu dengan memotivasi siswa.

3. Siklus 2

a. Perencanaan

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I maka pada siklus II diadakan pembinaan dan pengarahan kepada siswa pada tiap kelompok. Selanjutnya peneliti menyiapkan lembar pengamatan kegiatan.

b. Pelaksanaan

Pada tindakan siklus II pelaksanaan pembelajaran, sesuai dengan skenario dilaksanakan dalam 2 pertemuan yaitu pertemuan ke 3 dan 4. Pada tahap persiapan siswa membentuk kelompok kerja dan siswa diberikan tugas mewujudkan suatu produk.

c. Observasi

Kemudian pada tahap observasi peneliti mencatat dan merekam hasil dari pembuatan produk siswa berdasarkan kreativitas person, press, proses, produk..

Tabel 3 DESKRIPSI STATISTIK KREATIVITAS SISWA PADA SIKLUS 2

No.	Uraian	Kreatifitas				Nilai Rata2
		Person	Press	Proses	Produk	
1	Nilai Tertinggi	95	80	95	95	---
2	Nilai Terendah	78	80	78	78	---
3	Rentang Nilai	17	0	17	17	---
4	Rata-rata Nilai	82.91	80.0	88.84	85.75	84.38

**Tabel 4 DESKRIPSI STATISTIK RATA-RATA KREATIVITAS
PADA SIKLUS 2**

Aspek	Rekap Skor Kreatifitas Tiap Kelompok Project – Siklus 2						
Kreatifitas	K-1	K-2	K-3	K-4	K-5	K-6	K-7
Skor	82.25	75.0	75.0	93.75	88.50	93.75	95.00

Tabel 5 DESKRIPSI STATISTIK RATA-RATA PENINGKATAN KREATIVITAS PADA SIKLUS 1 DAN 2

Aspek	Rekap Skor Kreatifitas Tiap Kelompok Projeck – Siklus 1						
Kreatifitas	K-1	K-2	K-3	K-4	K-5	K-6	K-7
Siklus 1	68.75	63.5	68.75	68.75	63.5	63.5	68.75
Siklus 2	82.25	75.0	75.0	93.75	88.50	93.75	90.00
Peningkatan	13.5	11.5	6.25	25	25	30.25	21.25

d. Refleksi

Kreatifitas siswa pada siklus 2 dalam proses pembelajaran sudah mengalami peningkatan, hal ini terlihat dari tabel 4 semua kelompok mengalami kenaikan skor kreatifitas masuk dalam kategori baik.

B. PEMBAHASAN

Tabel 1 menunjukkan bahwa kreativitas di bagi empat aspek yaitu person, press (dorongan), proses, produk. Satu kelas terdiri dari 32 siswa yang di kelompokkan menjadi 7 kelompok. Hasil data di atas menunjukkan bahwa hasil person dari tujuh kelompok menunjukkan rata-rata 80.31, jumlah ini sudah tergolong kreatif. Sedangkan hasil dari press/ dorongan menunjukkan hasil sebesar 67.81, jumlah ini tergolong cukup kreatif. Hasil dari proses menunjukkan angka sebesar 60.0 yang tergolong cukup kreatif. Sedangkan pada produk hasil menunjukan sebesar 50.0 artinya masih tergolong kurang kreatif. Dari hasil skor yang didapat masih menunjukan hasil yang belum maksimal.

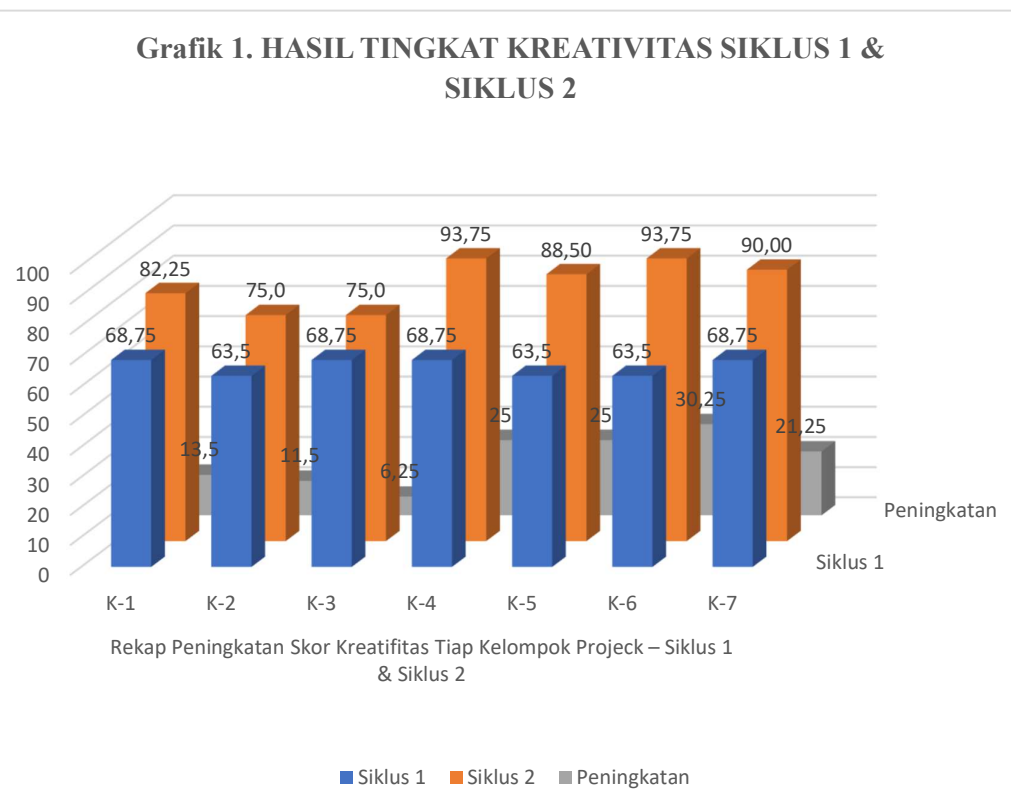
Dari data yang ditunjukkan pada Tabel 2, kelompok yang menunjukan kreativitas adalah pada kelompok 1 dengan produk Sosis Kentang , kelompok 4 dengan produk Pisang Nugget dan kelompok 7 dengan produk Makaroni Telor . Kemudian pada kelompok 2,3,5,6 hasil kreativitasnya masih perlu ditingkatkan lagi. Ketidak maksimalnya skor pada siklus pertama yaitu pada person sudah baik tetapi masih harus di tingkatkan lebih maksimal karena pada person masih ada kelompok yang masih ragu-ragu membuat kombinasi, mengeluarkan ide-ide baru dan kurangnya ketepatan waktu. Pada press skor yang dihasilkan masih tergolong minim karena pada saat siklus pertama dorongandorongan dari berbagai pihak belum keluar maksimal dan kemauan individu yang masih ragu ragu dan bimbang. Sedangkan pada proses hasilnya benar-benar kurang maksimal, karena pada proses banyak kelompok yang kurang maksimal dalam produk yang dihasilkan masih kurang maksimal. Hasil tingkat kreativitas diatas menunjukkan bahwa skor yang didapat belum maksimal. Sehingga peneliti memutuskan untuk merencanakan program siklus yang kedua. Dengan adanya siklus yang kedua diharapkan ada peningkatan dari seluruh aspek baik person, press, proses, produknya.

Tabel 3 menunjukkan bahwa hasil person dari tujuh kelompok menunjukkan rata-rata 82.91% (kreatif), Sedangkan hasil dari press/ dorongan menunjukkan hasil rata-rata sebesar 80.0 %(kreatif), Hasil dari proses menunjukkan angka sebesar 88.84% yang tergolong kreatif. Sedangkan pada produk hasil menunjukan sebesar 85.75% artinya sudah tergolong kreatif. Dari hasil masing masing skor sudah menunjukkan peningkatan pada masing-masing

aspek. Peneliti melihat di lapangan pada siklus yang ke-2 ini masing-masing kelompok berantusias dalam pencapaian produk. Kekurangan-kekurangan pada siklus yang 1 sudah tidak dimunculkan pada siklus yang kedua, misalnya sifat dari diri sendiri yang tidak memperdulikan (cuek) dengan kepentingan kelompok sudah tidak muncul lagi di siklus yang kedua. kelompok yang mempunyai person tertinggi yaitu 1,4,6,7, sedangkan press tertinggi pada kelompok 1-7, sedangkan proses tertinggi pada kelompok 2,4,6,7, sedangkan produk tertinggi didapatkan dari kelompok 4,6,7.

Dari data yang di tunjukan pada Tabel 4 menunjukkan peningkatan masing masing kelompok. Pada kelompok 1 mengalami peningkatan sebesar 13.5%, kelompok 2 mengalami peningkatan sebesar 11%, kelompok 3 sebesar 6.5%, kelompok 4 sebesar 25%, kelompok 5 sebesar 25%, kelompok 6 sebesar 30.25% dan kelompok 7 sebesar 21.25%. Dari hasil kreativitas siswa kelompok yang paling meningkat terdapat pada kelompok 2,4,6 dan 7. Kesimpulan hasil data bahwa peningkatan kreativitas pada siklus 1 dan 2 sebesar 19,66%. Terbukti adanya peningkatan pada siklus kedua maka peneliti berakhir pada siklus ke 2 saja.

Grafik 1. HASIL TINGKAT KREATIVITAS SIKLUS 1 & SIKLUS 2



Dalam melaksanakan penelitian dengan menggunakan model *Project Based Learning* terhadap kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan aspek pengolahan dari siklus I ke siklus berikutnya terjadi perubahan dalam proses pembelajaran kearah yang lebih baik. Hasil

observasi terhadap aktivitas siswa dalam mengelola proses pembelajaran yang telah dilaksanakan dari pra siklus I masih sangat kurang, sedangkan pada siklus I ke siklus II mengalami peningkatan. Hasil penelitian menunjukkan tingkat kreatifitas pada siklus 1 mencapai 64,53% dan siklus 2 mencapai sebesar 84,38%. Sehingga terdapat peningkatan kreatifitas siswa dari siklus 1 ke siklus 2 dengan peningkatan sebesar 19,84%. Peningkatan ini di ukur berdasarkan nilai data yang diperoleh dari masing-masing siklus.

Berdasarkan penjelasan diatas maka penerapan model *Project Based Learning* mampu meningkatkan kreativitas siswa terhadap keberhasilan belajar, karena kreativitas siswa merupakan unsur darsar yang penting untung mencapai keberhasilan. Dalam penelitian dengan menggunakan model *Project Based Learning* ini peneliti mendapatkan para siswa yang aktif dalam kegiatan pembelajaran yang terlihat dari kesibukan para siswa dan adanya interaksi antara sesama siswa dalam mengikuti pembelajaran yang berlangsung. Untuk mencapai kreativitas siswa terhadap keberhasilan belajar siswa yang diharapkan diatas, tentunya kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran sangat dibutuhkan.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus 1 dan siklus 2, serta pembahasan penelitian dapat disimpulkan:

1. Adanya peningkatan secara signifikan kreativitas siswa kelas XII OTKP 1 SMK Negeri 1 Marabahan pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan melalui penerapan model pembelajaran *Project Based Learning*.
2. Hasil penelitian menunjukkan tingkat kreatifitas pada siklus 1 mencapai 64,53% dan siklus 2 mencapai sebesar 84,38%. Sehingga terdapat peningkatan kreatifitas siswa dari siklus 1 ke siklus 2 dengan peningkatan sebesar 19,84%..
3. Tingkat kreatifitas siswa dapat mencapai kategori baik, dengan skor peningkatan mulai dari 6,25 sampai 25,0.

B. SARAN

1. Guru hendaknya mempersiapkan secara maksimal dalam menerapkan model pembelajaran *Project Base Learning*, sehingga pembelajaran dapat berjalan lancar.
2. Guru hendaknya lebih memaksimalkan kemampuannya terutama dalam kreatifitas. Guru yang kreatif akan menghasilkan siswa yang kreatif pula.
3. Siswa yang kreatif dapat mencari dan menemukan sendiri dari pemecahan masalah yang dihadapinya dalam pembelajaran.
4. Kunci keberhasilan dari penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* untuk meningkatkan kreativitas siswa yaitu guru lebih menyiapkan langkah-langkah dalam pembelajaran dengan model *Project Basd Learning* dan 4P dalam pembelajaran.
5. Siswa hendaknya merespon pertanyaan yang disampaikan baik oleh guru maupun siswa yang lain sehingga iklim kelas dapat lebih kondusif,

6. Siswa hendaknya dapat lebih berpartisipasi serta bekerja sama dalam pembelajaran terutama ketika kegiatan diskusi berlangsung.
7. Siswa hendaknya lebih mandiri dalam kegiatan pembelajaran dengan tidak saling mengandalkan siswa yang lain.
8. Model, media atau metode apapun yang digunakan guru, tetap bergantung kepada pengawasan dan pemantauan guru secara kontinu dalam menjamin kelancaran dan keefektifan proses pembelajaran, Karena itu perlunya peningkatan kompetensi guru dalam mempersiapkan proses pembelajaran yang baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid. (2014). *Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Interes Media.
- Kamisah, Mukhaiyar, Desmawati Radjab. (2013). Improving Student's Speaking Skill Trough Project Based Learning Technique at Class III-B of Third Semester Student's. *Journal English Language Teaching (ELT)*, 1(3), 95-105.
- Stenberg J Robert dan William M Wendy (1996). *How to Develop Student Creativity* . Alexandria Virginia. Association for Supervision and Curriculum Development.
- Savery, J. R. (2006). Overview of problem-based learning: Definitions and distinctions. *The Interdisciplinary Journal of Problem-Based Learning*, 1(1), 9-20.
- Suharsimi Arikunto. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas* . Jakarta: Bumi Aksara
- Utami Munandar. (2012). *Pengembangan Kreativitas Anak berbakat* . Jakarta: Rineka Cipta <https://apps.detik.com/detik/>
- Arikunto,S. (2008). "Penelitian Tindakan Kelas". Bina Aksara; Jakarta.
- Daryanto. (2001). *Evaluasi Pendidikan*. Rineka Cipta; Jakarta.
- Depdiknas, (2006) "Pedoman Pengembangan Model Model Pembelajaran Di SMK dan SMK", Direktorat PMPTK Depdiknas, Jakarta.
- Depdiknas, (2008). " Perangkat Pembelajaran Kurikulum Tingkat Satuan pendidikan (KTSP) SMK", Dirjen Dikdasmen Dir,Pembinaan SMK, Jakarta.
- Ibrahim,R. & Syaodidih, S. (2003). *Perencanaan Pengajaran*. Depdiknas & Rineka Cipta; Jakarta.
- Mouly, George, J. (1973), *Psychology for effective teaching*, Newyork Holt Rineehalt and Winston.
- Purwanto,N. (1990). *Psikologi Pendidikan*. PT Remaja Rosdakarya; Bandung.
- Slameto., (2003), *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, Rineka Cipta, Jakarta.
- Suwarni,N. (2006). "Upaya Peningkatan Hasil Belajar Produk Kreatif dan Kewirausahaan Melalui.