

Upaya Meningkatkan Kreativitas dengan Menggunakan Pendekatan Project Based Learning pada Pokok Bahasan Klasifikasi Produk pada Siswa SMK KELAS XI Pemasaran SMKN 5 Muaro Jambi

Asnil

Guru SMKN 2 Kota Jambi

Correspondence Email: asnil.smk5ma@gmail.com

Abstrak: Berdasarkan observasi pada pembelajaran Penataan Barang Dagangan siswa SMK N5 Muaro Jambi khususnya kelas XI Pemasaran, ditemukan bahwa hasil belajar yang kurang optimal dimana dalam proses pembelajaran minimnya pengetahuan secara mendalam serta kurangnya kreativitas dan keterampilan dalam mengaplikasikan pelajaran penataan barang dagangan siswa. Maka dari itu peneliti mengusulkan sebuah metode untuk mempermudah siswa dalam memahami materi serta mempraktekkan materi tersebut. Metode yang dapat digunakan adalah *Project Based Learning*. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menganalisis penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* dalam menciptakan kreativitas siswa pada pokok bahasan Klasifikasi Produk. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas XI Pemasaran yang berjumlah 37 responden. Metode yang digunakan adalah metode dokumentasi, metode tes dan lembar pengamatan. Penelitian ini menggunakan validasi isi. Untuk mengukur reliabilitas digunakan rumus *korelasi product moment*. Hasil analisis data memperlihatkan bahwa kemampuan siswa setelah menerima siklus 1 dan siklus 2 mengalami perubahan yang meningkat. Terdapat 80,3% siswa yang mengalami peningkatan nilai. Kesalahan yang terjadi pada siswa adalah teknik dalam menata barang sesuai dengan klasifikasi barang. Untuk itu guru lebih baik menekankan lebih dalam mengenai teknik mengklasifikasi produk.

Kata Kunci: kreativitas, *Project Based Learning*

Abstract: *Abstract: Based on observations of the Merchandise Arrangement learning of students at SMK N5 Muaro Jambi, especially Class XI Marketing. Therefore, researchers propose a method to make it easier for students to understand the material and practice the material. The method that can be used is Project Based Learning. The aim of this research is to analyze the use of the Project Based Learning model in creating student creativity on the subject of Product Classification. This research is classroom action research. The population in this research is all Class XI Marketing students, totaling 37 respondents. The method used is the documentation method, test method and observation sheet. The results of data analysis show that students' abilities after receiving cycle 1 and cycle 2 experienced increased changes. There were 80.3% of students who experienced an increase in their grades. The error that occurs to students is the technique of arranging items according to item classification. For this reason, it is better for teachers to emphasize more deeply the techniques for classifying products.*

Keywords: *creativity, Project Based Learning*

PENDAHULUAN

Kreativitas merupakan perubahan tingkah laku dari hasil interaksi lingkungan yang memunculkan hasil-hasil baru ke dalam suatu tindakan. Kreativitas sebagai proses munculnya hasil-hasil baru ke dalam suatu tindakan. Pernyataan ini sejalan dengan Santrock (2009:327) yang menyatakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk memikirkan sesuatu dengan cara – cara yang baru yang tidak biasa dan menghasilkan solusi yang unik terhadap suatu masalah. Pembelajaran kreatif lebih menitikberatkan pada keterampilan siswa dalam proses pembelajaran. Salah satunya pada mata pelajaran Penataan Barang Dagangan, siswa bukan hanya dituntut memahami secara teoritis tetapi bagaimana siswa mempraktikkan teori.

Pada dasarnya, pembelajaran SMK membutuhkan pembelajaran yang kreatif dan kondusif sehingga siswa bukan saja dapat menguasai materi tetapi juga mengaplikasikan ilmu dalam bentuk keterampilan yang telah diajarkan di kelas dalam kehidupan sehari-hari. Salah satunya pada mata pelajaran Penataan Barang Dagangan, yang pada dasarnya menuntut siswa

SMK aktif mendengarkan guru menyampaikan materi tetapi juga aktif mengamplifikasikan ilmu. Praktek dan keterampilan sangat dibutuhkan oleh siswa SMK N 5 Muaro Jambi. Pasalnya mereka diarahkan untuk terjun di dunia pekerjaan atau melanjutkan. Perlunya mereka diperlengkapi dengan kemampuan dan keterampilan sehingga mereka siap dan dinyatakan mampu untuk terjun di dunia kerja maupun melanjutkan ke jenjang pendidikan lebih tinggi.

Keterampilan dan kreativitas siswa SMK dalam pembelajaran Penataan Barang Dagangan yang harus dimiliki siswa dan keterampilan tersebut akan dimiliki para siswa bila guru mengajarkan bagaimana guru berfikir kreatif dalam mengajarkan siswanya. Bagi siswa, penggunaan produk-produk kreasi untuk menilai kreativitas siswa itu sukar dilaksanakan. Selain itu penilaian kreativitas itu didasarkan pada keaslian tingkah laku yang siswa laksanakan dalam banyak cara dan kesempatan dalam menghadapi berbagai situasi belajar. (Slameto 2010:145).

Selama ini kondisi dari pembelajaran Penataan Produk siswa SMK N 5 Muaro Jambi khususnya kelas XI Pemasaran mendapatkan hasil belajar yang kurang optimal dimana dalam proses pembelajaran minimnya pengetahuan secara mendalam dan keterampilan dalam mengaplikasikan pelajaran penataan barang dagangan. Hal ini disebabkan akibat paradigma pembelajaran yang sampai saat ini masih digunakan orientasi pembelajaran yang masih berpusat pada guru (*teacher centered*) ditambah metode pembelajaran dalam pelaksanaannya kurang tepat sasaran sehingga siswa dalam proses pembelajaran cenderung pasif dan hasil belajar menjadi tidak optimal sama halnya seperti di sebagian besar siswa di SMK N 5 Muaro Jambi.

SMK N 5 Muaro Jambi merupakan salah satu sekolah yang bercita-cita untuk selalu meningkatkan prestasi baik akademik dan maupun menciptakan siswa nya punya keterampilan. Dalam bidang akademik siswa hanya mengerti materi yang diajarkan oleh guru tetapi pada praktiknya mereka belum memiliki bekal yang cukup sehingga yang dibutuhkan adalah metode pembelajaran yang bisa bukan hanya mengajarkan siswa secara teoritis tetapi praktik juga. Biasanya guru hanya menyampaikan materi dengan ceramah dan siswa mencatat. Suasana pembelajaran menjadi membosankan dan siswa jenuh yang akhirnya motivasi dan aktivitas siswa selama pembelajaran rendah dan prestasi belajar kurang optimal.

Model pembelajaran yang dibutuhkan untuk mengasah kreativitas siswa di kelas dalam pokok bahasan klasifikasi produk suatu bentuk model pembelajaran yang bukan hanya secara teori mereka mengerti tetapi bagaimana teori dan pengetahuan yang mereka peroleh selama ini terekplor dalam bentuk praktek yang menghasilkan suatu produk. Sehingga model pembelajaran yang sesuai dengan proses pembelajaran yang mengasah kreativitas siswa adalah dengan pendekatan model pembelajaran Project Based Learning. Model pembelajaran Project Based Learning merupakan suatu model pembelajaran dimana siswa diminta untuk membentuk kelompok. Kemudian guru memberi penjelasan tentang materi produk barang dan jasa. Setelah itu, guru meminta siswa pada setiap kelompok membuat suatu proyek dimana proyek kelompok itu merupakan bentuk aplikasi teori yang sudah disampaikan guru contohnya produk dalam bentuk barang atau suatu ide inovatif.

Dengan kata lain, Project Based Learning merupakan pembelajaran inovatif yang berpusat pada siswa (*student centered*) dan menempatkan guru sebagai motivator dan fasilitator, dimana siswa diberi peluang bekerja secara otonom mengkonstruksi belajarnya. Berdasarkan kegiatan pembelajaran dalam silabus, materi klasifikasi produk menuntut siswa untuk aktif (*student centered*) sedangkan guru bertindak sebagai fasilitator dan motivator, siswa bekerja sama dalam menciptakan suatu sehingga tercipta suasana yang kondusif dalam pembelajaran dan menarik bagi siswa. Dengan demikian penerapan model pembelajaran

Project Based Learning dapat menjadi salah satu solusi masalah dalam pembelajaran Klasifikasi Produk pada mata pelajaran Penataan Barang Dagangan.

LANDASAN TEORI

Konsep Dasar Kreativitas

Kreativitas diawali dengan suatu pemikiran untuk menciptakan suatu perubahan dalam tindakan yang menghasilkan daya cipta inovatif dalam suatu pembelajaran. Kreativitas siswa dalam pelaksanaannya dapat ditunjukkan proses pembelajaran siswa diberi pertanyaan dan permasalahan untuk merangsang daya pikir siswa dimana siswa dituntut untuk merencanakan, mencari solusi terbaik untuk menjawab pertanyaan atau permasalahan yang dihadapi dan membuat keputusan sebagai tindakan nyata untuk membuat suatu daya cipta sebagai bentuk solusi. Solusi merupakan buah dari hasil pemecahan suatu permasalahan. Kreativitas siswa dalam pembelajaran dipengaruhi juga dari guru memimpin jalannya proses pembelajaran dengan cara dan metode pembelajaran yang tepat untuk menciptakan hasil yang maksimal. Karena ketika guru mengawali dan menciptakan suatu ide – ide baru dalam pembelajaran secara otomatis dapat membuat siswa semakin tertarik dalam mengikuti setiap proses pembelajaran apalagi ditambah dengan media pembelajaran yang mendukung dalam suatu pembelajaran.

Munandar (1992:47) menyatakan bahwa kreativitas merupakan suatu proses dimana terdiri dari kelancaran, keluwesan dan orisinalitas dalam berpikir yang diolah melalui suatu gagasan. Kemudian Pendapat yang dikemukakan Torrance sebagaimana dikutip oleh Rhodes (1981) mengelompokkan kreatifitas menjadi empat kategori yaitu Produk, Orang, Proses, dan Press. Produk menekankan pada kreativitas dari hasil karya kreatif, baik sama sekali baru maupun gagasan yang lama kemudian diolah menjadi gagasan yang baru. Orang memandang dari segi individu dan kepribadian kreatif yang menandakan kreativitas.

Kreativitas sangatlah diperlukan dalam kehidupan sehari – hari maupun dalam proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran siswa khususnya siswa SMK sangatlah diperlukan dalam hal pembelajaran khususnya pembelajaran Penataan Barang Dagangan. Pasalnya siswa SMK perlu diarahkan berpikir kedepannya sehingga dalam proses pembelajaran mereka mulai secara sengaja dipersiapkan untuk menghadapi dunia kerja. Bukan hanya kreatif secara teori tetapi bagaimana kita bisa mengaplikasikan setiap ilmu yang didapat dalam bentuk praktik berupa keterampilan.

Posisi Kreativitas Siswa dalam Proses Pembelajaran

Kreativitas siswa dalam pembelajaran sangatlah Berperan penting proses pembelajaran. Tanpa adanya kreativitas didalam sebuah proses pembelajaran akibatnya semuanya akan berjalan dengan monoton dan pembelajaran cenderung mengalami titik kejenuhan pada siswa maupun guru. Proses pembelajaran sangat menentukan hasil belajar karena proses pembelajaran berbanding lurus dengan hasil belajar yang diperoleh.

Pembelajaran kreatif yang membuat siswa mengembangkan kreativitasnya. Itu berarti bahwa bahwa pembelajaran kreatif itu membuat siswa aktif membangkitkan kreativitasnya sendiri. Mengembangkan kreativitas siswa dalam pembelajaran berarti mengembangkan kompetensi memenuhi standar proses atau produk belajar yang selalu terbarukan.

Hamalik (2011:180–182) menyatakan ada beberapa prosedur dalam pengembangan kreativitas siswa dalam proses belajar. Berikut penjelasannya:

- 1) Mengklasifikasikan jenis masalah yang akan disajikan kepada siswa. Masalah yang disajikan diartikan siswa diberikan suatu permasalahan pada guru untuk diselesaikan. Siswa dituntut untuk memecahkan dan menemukan sendiri jawaban dari setiap permasalahan yang telah disajikan. Tujuan dari semuanya hanya untuk mendidik dan melatih siswa untuk berpikir kreatif.

- 2) Mengembangkan dan menggunakan keterampilan – keterampilan pemecahan salah. Siswa memilih teknik untuk memecahkan suatu permasalahan Teknik yang dianjurkan adalah *brainstorming*, dimana setelah guru menyajikan suatu permasalahan yang harus dipecahkan, siswa disarankan untuk mengajukan sebanyak mungkin gagasan untuk penyelesaian masalah. Kemudian gagasan – gagasan tadi didaftar dan diberi penilaian.
- 3) Selain itu ada teknik penyelesaian masalah yang lain selain *brainstorming* yaitu melalui pengajaran keterampilan riset dasar tertentu. Teknik itu konsisten dengan definisi tentang berpikir kreatif sebagai pembentukan dan pengujian hipotesis. Untuk keterampilan pemecahan masalah yang lain adalah dengan membaca kreatif. Para siswa diajarkan membaca secara kreatif dengan arahan dan dorongan untuk melaksanakan petunjuk – petunjuk yang telah disampaikan.
- 4) Ganjaran dari prestasi belajar yang lain. Ada lima yang digunakan guru untuk memberikan ganjaran kreatif pada siswa diantaranya: Memperbaiki dengan bijaksana pertanyaan – pertanyaan siswa yang lumrah, Perbaiki dengan bijaksana bahwa gagasannya dan penyelesaiannya belum tepat, Tunjukkan kepada siswa bahwa setiap gagasan mereka punya nilai, Sediakan kesempatan kepada siswa dan berikan penghargaan terhadap kegiatan belajar sendiri, Sediakan kesempatan bagi siswa untuk belajar berpikir dan menemukan tanpa mengabaikan penilaian secara langsung.

Karakteristik Kreativitas Siswa

Untuk disebut sebagai seorang yang kreatif, maka perlu diketahui tentang ciri-ciri atau karakteristik orang yang kreatif. Berikut ini dikemukakan beberapapendapat orang ahli tentang ciri-ciri orang yang kreatif. Menurut Munandar sebagaimana dikutip oleh Akbar dkk. (2001:5-10) menjabarkan ciri-ciri kemampuan berpikir kreatif sebagai berikut:

- a) Keterampilan berpikir lancar
Keterampilan berpikir lancar merupakan suatu keterampilan berpikir dimana hanya mengemukakan pendapat yang ada. Langkah – langkah keterampilan berpikir lancar diantaranya: yaitu (1) mencetuskan banyak gagasan, jawaban, penyelesaian masalah atau pertanyaan; (2) memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal; (3) selalu memikirkan lebih dari satu jawaban.
- b) Keterampilan berfikir luwes
Keterampilan berpikir luwes (Fleksibel) merupakan : (1) menghasilkan gagasan, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi; (2) dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda; (3) mencari banyak alternatif atau arah yang berbeda-beda; (4) mampu mengubah cara pendekatan atau cara pemikiran.
- c) Keterampilan berpikir rasional
Keterampilan berpikir rasional merupakan keterampilan berpikir yang menghasilkan banyak pemahaman pada umumnya: (1) mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik; (2) memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri; (3) mampu membuat kombinasi-kombinasi yang tidak lazim dari bagian-bagian atau unsur-unsur.
- d) Keterampilan memperinci atau mengelaborasi, Keterampilan menilai (mengevaluasi)
Keterampilan memperinci atau mengelaborasi, Keterampilan menilai (mengevaluasi) yaitu (1) mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk, (2) menambahkan atau memperinci detail-detail dari suatu objek, gagasan atau situasi sehingga lebih menarik. Keterampilan menilai (mengevaluasi) yaitu (1) menentukan patokan penilaian sendiri dan menentukan apakah suatu pertanyaan benar, suatu rencana sehat, atau suatu tindakan bijaksana, (2) mampu mengambil keputusan terhadap situasi yang terbuka, (3) tidak hanya mencetuskan gagasan, tetapi juga melaksanakannya.

Sedangkan menurut pendapat Sund sebagaimana dikutip oleh Slameto (2003:147-148) menyatakan bahwa individu dengan potensi kreatif dapat dikenal melalui pengamatan ciri-ciri sebagai berikut: (1) Hasrat keingintahuan yang cukup besar; (2) Bersikap terbuka terhadap pengalaman baru; (3) Panjang akal; (4) Keinginan untuk menemukan dan meneliti; (5) Cenderung lebih menyukai tugas yang berat dan sulit; (6) Cenderung mencari jawaban yang luas dan memuaskan; (7) Memiliki dedikasi bergairah serta aktif dalam melaksanakan tugas; (8) Berpikir fleksibel; (9) Menanggapi pertanyaan yang diajukan serta cenderung memberi jawaban lebih banyak; (10) Kemampuan membuat analisis dan sintesis; (11) Memiliki semangat bertanya serta meneliti; (12) Memiliki daya abstraksi yang cukup baik; (13) Memiliki latar belakang membaca yang cukup luas.

Posisi Kreativitas Siswa Dalam Proses Pembelajaran

Kreativitas timbul dari siswa diharapkan akan terjadinya hubungan timbal balik antara guru dengan siswa. Hubungan dua arah yang terjadi antara guru dan siswa menjadikan suasana didalam kelas menjadi nyaman dan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru akan tersampaikan kepada siswa.

Dalam suatu proses pembelajaran guru dalam upaya meningkatkan kretivitas harus mampu mengajak siswa bersikap terbuka kepada guru dan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, sehingga dalam hal ini posisi kreatifitas siswa terhadap proses pembelajaran akan sangat baik dan berjalan dengan optimal.

Kreativitas siswa yang belum begitu baik dapat mengganggu terjadinya proses pembelajaran. Sehingga peranan guru sangatlah diperlukan disini dalam meningkatkan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran.

Konsep Dasar Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan bagian dari proses atau sistem dalam pembelajaran. Model pembelajaran dapat diartikan dengan istilah sebagai gaya atau strategi yang dilakukan oleh seorang guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Model pembelajaran tidak terlepas dari kata strategi atau model pembelajaran identik dengan istilah strategi. model pembelajaran dan strategi merupakan satu yang tidak dapat dipisahkan. Keduanya harus beriringan, sejalan, dan saling mempengaruhi. Strategi itu sendiri dapat diuraikan sebagai taktik atau sesuatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien. Contohnya bila ingin melaksanakan sebuah strategi ekspositori misalnya, dapat menggunakan metode ceramah, metode tanya jawab, atau metode diskusi dengan memanfaatkan sumber daya yang ada dan mudah didapatkan di sekitar sekolah yaitu bisa dengan menambahkan media pembelajaran. Strategi lebih menunjukan pada sebuah perencanaan atau yang biasa di kenal dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) , tentu dengan maksud untuk mencapai sesuatu.

Posisi Model Pembelajaran dalam Proses Pembelajaran

Posisi model pembelajaran sangatlah penting dalam proses pembelajaran karena metode yang dipakai oleh guru mempengaruhi jalannya proses pembelajaran di kelas. Ketika model pembelajaran yang dipakai oleh guru salah dapat berakibat sangat fatal bagi siswa karena siswa akan sangat susah menerima materi yang diajarkan oleh guru tersebut. Semisal ketika guru menyampaikan materi sifatnya teori menggunakan metode ceramah siswa akan sangat bosan dan tidak memperhatikan akibatnya hasil yang diperoleh siswa tidak mencapai hasil optimal.

Karakteristik Project Based Learning

Pembelajaran berbasis proyek ini merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada guru untuk mengolah pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek. Menurut Wena (2009:145) pembelajaran berbasis proyek adalah sebuah model pembelajaran yang inovatif, dan lebih menekankan pada belajar kontekstual melalui kegiatan – kegiatan yang kompleks. Fokus pembelajaran terletak pada prinsip dan konsep inti dari suatu disiplin ilmu, melibatkan siswa dalam investigasi dalam pemecahan masalah dan kegiatan tugas – tugas bermakna yang lain, member kesempatan siswa bekerja secara otonom dalam mengonstruksi pengetahuan mereka sendiridan mencapai puncaknya untuk menghasilkan produk nyata. Pembelajaran berbasis proyek memiliki potensi yang besar untuk memberi pengalaman belajar yang lebih menarik dan dan bermakna bagi siswa.

Karakteristik Materi Design Produk

Desain produk merupakan salah satu bidang keilmuan yang terintegrasi dengan segala bentuk aspek kehidupan manusia dari masa kemasa. Memadukan unsur khayal dan orientasi penemuan solusi untuk berbagai masalah yang dihadapi manusia dengan menjembatani estetika serta teknologi yang masing-masingnya dinamis dan memiliki pola tertentu dalam dalam perkembangannya.

METODE PENELITIAN

Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama (Arikunto, dkk. 2006: 3). Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian Tindakan kelas model *Kemmis dan Mc Taggart*. Penelitian ini dilakukan selama dua siklus dengan empat tahapan yang saling terkait dalam tiap siklusnya yaitu: rencana (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observation*), dan yang terakhir refleksi (*reflection*).

Subjek dan Objek

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas XI SMKN 5 Muaro Jambi yang berjumlah 22 siswa. Terdiri dari 14 siswa putra dan 8 siswa putri. Objek penelitian ini adalah kreativitas siswa dalam proses pembelajaran.

Metode pengambilan data

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan untuk memperoleh dan mengumpulkan data adalah sebagai berikut:

- Observasi atau Pengamatan

Observasi atau pengamatan dilakukan dengan cara melakukan pengamatan dan pencatatan terkait pelaksanaan pembelajaran di kelas yang dilakukan oleh guru dalam menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* kreativitas siswa selama pembelajaran. Selain dilakukan pula pengamatan dan penilaian terhadap hasil kreativitas siswa dalam proyek yang dilakukan.

- Tes

Tes yang digunakan pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa jauh pemahaman siswa terhadap materi ekosistem. Dengan metode ini, selain melihat kreativitas siswa dalam pembelajaran yang menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* prestasi secara kognitif dapat dilihat sehingga ada dan tidaknya peningkatan prestasi seiring meningkatnya kreativitas belajar siswa dapat diamati secara nyata.

Kriteria ketuntasan tindakan

Ketuntasan dalam tindakan ini dilihat dari adanya peningkatan persentase rata-rata indikator dalam tiap siklus. Data tersebut diperoleh dari penilaian kreativitas siswa terhadap produk yang dibuat dan observasi aktivitas siswa selama pembelajaran. Indikator atau tolak ukur keberhasilan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) Ada peningkatan aspek aktivitas dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, 2) Ada peningkatan aspek kreativitas ditandai dengan meningkatnya keterampilan berkreasi siswa terhadap proyek siswa, 3) Terdapat peningkatan hasil belajar secara kognitif ditandai dengan siswa mendapatkan nilai ≥ 75 sebagai batas tuntas kompetensi dan dicapai oleh minimal 75 % dari keseluruhan siswa.

Analisis data

Analisis Data Hasil Observasi

Analisis data observasi dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik analisis statistik deskriptif. Untuk menganalisis peningkatan kreativitas siswa dilakukan dengan memberikan skor pada masing-masing indikator. Skor 1 diberikan jika indikator terlihat atau menunjukkan jawaban 'Ya'. Sedangkan untuk indikator yang belum terlihat atau jawaban 'tidak' diberikan skor 0. Data hasil pengamatan atau observasi dalam penelitian ini kemudian diolah menggunakan analisis statistik diskriptif, dipersentasekan untuk mengetahui tingkat kreativitas dan kualitas produk siswa.

Analisis Tes

Hasil tes digunakan untuk melihat kemampuan kognitif siswa. Hasil tes ini dilihat dari skor siswa dalam menjawab soal evaluasi di akhir setiap siklus yang diberikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian

Siklus 1

Siklus 1 dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan. Penelitian ini dilakukan dengan menerapkan pembelajaran sesuai dengan perangkat yang telah disusun secara daring baik sinkron maupun asinkron. Pada siklus 1 observasi dilaksanakan selama proses pembelajaran untuk mengamati tingkat kreativitas siswa dalam pembelajaran ketika dilakukan Tindakan. Pada siklus 1 kreativitas siswa berada pada kategori sedang. Pada pembelajaran siklus 1 materi yang disampaikan tentang ekosistem dan komponen yang ada di dalamnya. Penyampaian materi menggunakan LKPD dan video pembelajaran yang telah diunggah sebelumnya melalui *Google classroom*. Ketika proses penyampaian materi secara online menggunakan PPT untuk memberikan gambaran visual dan disampaikan sesuai urutan sintak *Project Based Learning*.

Selama pembelajaran, siswa aktif berdiskusi dalam menentukan pertanyaan, merancang proyek sampai penyusunan jadwal sesuai dengan sintak *Project Based Learning*. pembelajaran kemudian dilanjutkan secara asinkron dengan siswa membuat proyek secara mandiri di rumah masing-masing. Pada siklus I, siswa membuat produk berupa bagan rantai makanan yang dibuat menggunakan aplikasi komputer. Siswa menunjukkan antusias dalam proses perancangan dan pembuatan proyek. Guru memonitor aktivitas siswa melalui *WhatsApp Group*. Di akhir pembelajaran guru mengirimkan evaluasi melalui dalam bentuk *G-form* yang dikirim ke *WhatsApp Group* dan *Google Classroom*, kemudian siswa mengerjakan dan mengirimkan kembali kepada guru. Guru mengecek hasil evaluasi siswa secara asinkron.

Hasil observasi tingkat kreativitas siswa pada siklus I menunjukkan bahwa kreativitas siswa mencapai 59% ada pada kategori sedang. Pada siklus 1 indikator kreativitas rendah terdapat

pada daya imajinasi pada anak dengan perolehan presentase 27%. Sedangkan hasil penilaian produk yang dilakukan pada siklus I menunjukkan bahwa kemampuan mendesain karya anak menempati urutan kedua yaitu sebesar 68% namun dalam hal estetika keindahan dan tanggung jawab masih rendah dengan nilai persentase 50%.

Siklus 2

Pada siklus II peneliti menerapkan model pembelajaran yang sama yaitu *Project Based Learning* dengan materi hubungan pemasaran. Pada siklus kedua materi yang disampaikan terkait dengan pemasaran yang didalamnya serta teks nonfiksi. Penyampaian materi menggunakan Power Point untuk memberikan gambaran visual dan melakukan pembelajaran sesuai dengan sintak *Project Based Learning*.

Seperti halnya yang dilakukan pada siklus I, pembelajaran dilakukan secara daring sesuai perangkat yang telah dibuat. Siswa berdiskusi terkait pemasaran yang ada di dalam pemasaran, menganalisis unsur-unsur yang ada di dalam teks nonfiksi yang menjelaskan mengenai pemasaran, menentukan perencanaan proyek dan menyusun jadwal menyelesaikan proyek secara mandiri lalu melakukan presentasi dan guru mendampingi secara asinkron. Hasil observasi pada siklus II menunjukkan peningkatan kreativitas dari siklus I ke siklus II. Demikian juga dengan kreativitas siswa dalam menghasilkan produk. Persentase rata-rata kreativitas siswa meningkat dari 59% menjadi 65% menunjukkan indikator tinggi dengan nilai kenaikan sebesar 6%. Untuk penilaian produk yang dihasilkan siswa nilai rata-rata keseluruhan naik dari 64% menjadi 72% dengan kenaikan sebesar 8%.

Pembahasan

Penelitian dengan variabel kreativitas siswa dan model *Project Based Learning (PjBL)* dilaksanakan di kelas XI SMKN 5 Muaro Jambi dengan metode daring melalui aplikasi *Zoom*. Hasil penelitian ini akan membahas kreativitas siswa selama pembelajaran Pemasaran dengan menerapkan model *Project Based Learning (PjBL)*. Setelah melakukan analisis data dari dua siklus yang dilaksanakan dengan model *Project Based Learning (PjBL)*, maka didapatkan hasil yang menunjukkan adanya peningkatan kreativitas siswa selama proses pembelajaran, meningkatnya kreativitas membuat karya/produk yang dihasilkan siswa dan diikuti dengan ketuntasan hasil belajar siswa. Berdasarkan analisis yang dilakukan pada tiap akhir siklus diperoleh peningkatan ketuntasan belajar siswa dari siklus ke siklus. Analisis data observasi peningkatan kreativitas pada siklus I dan II siswa kelas XI SMKN 5 Muaro Jambi dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Tingkat Kreativitas Siswa dalam Pelaksanaan Pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)*

| No | Indikator Kreativitas | Siklus I | Siklus II |
|----|---|----------|-----------|
| 1 | Memiliki rasa ingin tahu yang besar | 64% | 64% |
| 2 | Sering mengajukan pertanyaan yang berbobot | 64% | 68% |
| 3 | Memberikan banyak gagasan dan usul dalam suatu masalah | 55% | 55% |
| 4 | Mampu menyatakan pendapat secara spontan dan tidak malu-malu | 64% | 73% |
| 5 | Mempunyai dan menghargai rasa keindahan | 55% | 68% |
| 6 | Mempunyai pendapat sendiri dan dapat mengungkapkannya, tidak terpengaruh orang lain | 50% | 59% |
| 7 | Memiliki rasa humor tinggi | 36% | 41% |
| 8 | Mempunyai daya imajinasi yang kuat | 27% | 32% |
| 9 | Mampu mengajukan pemikiran, gagasan pemecahan masalah yang berbeda dari orang lain (orisinal) | 50% | 73% |
| 10 | Dapat bekerja sendiri, | 95% | 95% |

| | | | |
|------------------|---|-------------|-------------|
| 11 | Senang mencoba hal-hal baru, | 86% | 86% |
| 12 | Mampu mengembangkan atau memerinci suatu gagasan (kemampuan elaborasi). | 68% | 68% |
| Rata-rata | | 59 % | 65 % |

Tabel 1. merupakan analisis hasil observasi kreativitas pada pembelajaran siklus I dan siklus II. Pada tabel dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan kreativitas dari siklus I dan siklus II. Persentase siklus I menunjukkan bahwa kreativitas siswa baru mencapai 59% dengan kategori sedang sedangkan pada siklus II naik menjadi 65% menunjukkan indikator tinggi dengan nilai kenaikan sebesar 6%. Pada siklus I indikator kreativitas terendah ada pada daya imajinasi yang kuat demikian juga pada siklus II. Daya imajinasi dari rata-rata 27% meningkat menjadi 32%. Indikator tertinggi terdapat pada kemandirian siswa dalam bekerja yaitu mencapai 95% baik pada siklus I dan siklus II.

Pada indikator ke-2 terjadi peningkatan dari 64% menjadi 68% sedangkan pada indikator 3 nilai rata-rata yang diperoleh sama yaitu 55%. Indikator keempat menunjukkan adanya peningkatan rata-rata dari 64% menjadi 73%. Siswa terlihat mempunyai dan menghargai rasa keindahan dengan ditunjukkan pada indikator ke-5 dari 55% naik sebesar 13% menjadi 68%. Indikator ke-6 menunjukkan peningkatan dari 50% meningkat menjadi 59% diikuti indikator ke-7 dari 36% menjadi 41%.

Sedangkan pada indikator nomor 8, dari 27% meningkat menjadi 32%. Indikator nomor 9 menunjukkan peningkatan tertinggi dari 50% menjadi 73%, dengan nilai kenaikan 23%. Pada indikator nomor 10 dan 11 tidak terjadi peningkatan dengan nilai rata-rata yang sama demikian juga dengan indikator nomor 12.

Dalam penelitian ini, hasil belajar siswa dilihat melalui hasil karya/produk yang dihasilkan. Analisis terhadap penilaian produk siswa menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata secara kalsikal. Hasil penilaian terhadap produk siswa pada siklus I dan II dapat dilihat pada Tabel 2 berikut ini.

Tabel 2. Hasil Penilaian Produk Siswa dalam Pelaksanaan Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL)

| No | Aspek Penilaian | Siklus I | Siklus II |
|------------------|-----------------------------------|------------|------------|
| 1 | Sikap Tanggung Jawab dan Disiplin | 50% | 55% |
| 2 | Kesesuaian Materi | 100% | 100% |
| 3 | Kemampuan Mendesain Karya | 68% | 82% |
| 4 | Gambar/karya | 50% | 68% |
| 5 | Estetika/keindahan | 50% | 55% |
| Rata-rata | | 64% | 72% |

Dari hasil penilaian produk yang dihasilkan siswa, dapat diketahui bahwa kemampuan mendesain karya dan menuangkannya dalam bentuk karya meningkat paling signifikan. Kemampuan mendesain karya meningkat sebesar 14% sedangkan kemampuan menunagkan karya dalam bentuk gambar/produk sebesar 18%. Karya/produk yang dihasilkan siswa baik di siklus I maupun siklus II seluruhnya menunjukkan kesesuaian dnegan materi

yang sedang dipelajari yaitu pemasaran. Dalam hal estetika/ keindahan, peningkatan nilai rata-rata sebesar 5%, demikian juga sikap disiplin dan tanggungjawab dalam menyelesaikan tugas yang diberikan, meningkat sebesar 5%.

Dalam penelitian ini juga dilihat hasil belajar kognitif siswa. Berdasarkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan oleh guru dan siswa pada akhir pembelajaran siswa diberikan evaluasi untuk mengetahui tingkat pemahaman kognitif siswa terhadap materi pemasaran.

Tabel 3. Data Ketuntasan Belajar Siswa dalam Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL)

| No | Aspek Perolehan | Siklus 1 | Siklus II |
|----|------------------------------------|----------|-----------|
| 1 | Banyaknya siswa yang tuntas | 15 | 19 |
| 2 | Banyaknya siswa yang belum tuntas | 7 | 3 |
| 3 | Presentase ketuntasan klasikal (%) | 68% | 86% |

Tabel 3. menunjukkan hasil analisis terhadap evaluasi siklus I dan siklus II. Dapat dilihat dari hasil analisis data yang diperoleh saat evaluasi menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dari siklus I ke siklus II. Dari prosentasi klasikal pada siklus I menunjukkan 15 dari 22 siswa tuntas atau sebesar 68% persen yang memenuhi KKM. Pada siklus II terjadi peningkatan dari 22 siswa yang tuntas mencapai 19 siswa atau sebesar 86 % persen, hanya tersisa 3 siswa yang belum memenuhi KKM.

Hasil yang diperoleh pada siklus I dan siklus II sejalan dengan ciri-ciri kreativitas menurut Munandar (2006). Ciri-ciri tersebut mencakup 1) memiliki rasa ingin tahu yang besar; 2) sering mengajukan pertanyaan yang berbobot; 3) memberikan banyak gagasan dan usul; 4) mampu menyatakan pendapat spontan dan tidak malu-malu; 5) memiliki rasa keindahan; 6) mempunyai pendapat sendiri dan tidak mudah terpengaruh oleh orang lain; 7) memiliki rasa humor yang tinggi; 8) mempunyai daya imajinasi kuat; 9) mampu mengajukan pemikiran dan gagasan yang berbeda dari orang lain (orisinal); 10) dapat bekerja sendiri; 11) senang mencoba hal-hal baru; 12) dapat mengembangkan suatu gagasan terbukti dengan hasil yang didapatkan pada siklus I dan II terdapat indikator yang mengalami peningkatan.

Data pada Tabel 1. terkait indikator kreativitas menunjukkan siswa memiliki rasa ingin tahu yang cukup tinggi. Hal ini ditunjukkan dengan siswa aktif mengajukan pertanyaan-pertanyaan. Meski nilai rata-rata pada indikator ke-3 sama, siswa mencoba mengusulkan gagasan dan ide dalam pembuatan proyek dan mampu menyatakan pendapatnya dan mempertahankan pendapatnya. Melalui *Project Based Learning* (PjBL) siswa terlihat mempunyai dan menghargai rasa keindahan, mempunyai daya imajinasi kuat dan mempunyai gagasan yang berbeda dengan yang lain. Siswa juga aktif menyelesaikan proyek secara mandiri, mencoba beberapa aplikasi untuk mendapatkan hasil yang bagus dan berusaha mengembangkan gagasannya melalui sebuah penjelasan non fiksi. Secara tidak langsung kreativitas siswa meningkatkan aktivitas belajar mereka. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Yanuar Eko Saputro (2016) bahwa dengan model *Project Based Learning* (PjBL) dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa.

Hasil belajar siswa secara kognitif juga mengalami peningkatan sebanyak 19 anak tuntas dan tertinggal 3 siswa yang belum tuntas dengan persentase klasikal ketuntasan klasikal sebesar 86%. Pada siklus 1 rata-rata kelas adalah 83 dengan skor tertinggi 94 dan

skor terendah 67 dengan persentase ketuntasan sebesar 68%. Pada siklus dua rata-rata kelas naik menjadi 86,9 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 69 dengan persentase ketuntasan 86%. Peningkatan hasil belajar siswa merupakan proses pengembangan kompetensi profesional guru (Hartini, 2019). Hasil penelitian ini membuktikan bahwa kompetensi profesional guru melalui penelitian (Supriyanto, Hartini, Syamsudin, and Sutoyo, 2019).

Hasil tersebut menunjukkan bahwa melalui model *Project Based Learning* (PjBL) selain meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran dan dalam ide menghasilkan produk juga memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar secara kognitif. Hal ini sejalan dengan penelitian Lismawati Salman (2017) yang menunjukkan bahwa model *Project Based Learning* (PjBL) memberikan pengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa ditunjukkan dengan hasil analisis uji t pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ didapat t hitung sebesar 16,96 sedangkan nilai t tabel sebesar 1,681 sehingga H₀ ditolak dan diterima H₁, dengan kesimpulan model *Project Based Learning* (PjBL) memberikan pengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa. Pengembangan diri siswa pada pendidikan dasar dapat memerlukan bantuan guru bimbingan dan konseling (Prasetiawan & Supriyanto, 2016). Pelayanan bimbingan dan konseling pada Pendidikan dasar dilaksanakan melalui media pada masa pandemic Covid-19 (Supriyanto, Hartini, Indarsari, Miftahul, Oktapiana, and Mumpuni, 2020).

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, diperoleh kesimpulan bahwa pembelajaran project based learning pada materi design produk dapat meningkatkan kreativitas siswa kelas XI PM 1 SMKN 5 Muaro Jambi. Hal tersebut didasarkan pada adanya kreativitas siswa sebelum siklus yaitu 27 % atau 6 siswa dikategorikan sangat kreatif dalam mendisign produk atau kreatifitas siswa tidak meningkat pada siklus 1 mencapai 45,5 % atau 10 siswa yang masuk kategori siswa sangat kreatif atau kreativitas siswa dalam mendisain produk rata – rata kelas kurang sedangkan pada siklus II kreativitas siswa mencapai 80, 3 % atau 18 siswa dengan kategori sangat kreatif atau kreativitas siswa rata – rata siswa sangat baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Anita, Maria Titu. 2015. *Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (Pjbl) untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa pada Materi Konsep Masalah Ekonomi*”. Jurnal :Universitas Negeri Surabaya.
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar. 2003. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Idris, M & Marno. 2008. *Strategi dan Metode Pembelajaran*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Munandar, Utami. 1992. *Mengembangkan Bakat dan Kreatifitas Anak Sekolah*. Jakarta : Gramedia
- Santrock, John W. 2009. *Perkembangan Anak Edisi 11*. Jakarta : Erlangga.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Sumantri, Mulyani dkk. 1999. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Suyitno, Amin. 2005. *Mengadopsi CIRC dalam Meningkatkan Keterampilan Siswa Menyelesaikan Soal Cerita*. Blog : FMIPA UNNES.
- Thomas, dkk. 1999. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer suatu tinjauan konseptual operasional*. Jakarta : PT Bumi Aksara.

Asnil. Upaya Meningkatkan Kreativitas dengan Menggunakan Pendekatan Project Based Learning pada Pokok Bahasan Klasifikasi Produk pada SISWA SMK KELAS XI Pemasaran SMKN 5 Muaro Jambi

Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*. Jakarta : Bumi Aksara.

Warsito. 2008. *Pembelajaran Sains Berbasis Proyek (Project Based Learning) sebagai Usaha untuk Meningkatkan Aktivitas dan Accademic Skill Siswa Kelas VIIC SMP Muhammadiyah 3 Depok*. Skripsi

Linawati. 2011. *Peningkatan Aktivitas belajar siswa pada Pokok Bahasan macam – macam Sumber Energi dengan penerapan Project Based Learning Kelas VI SD DARUL ULUM Ngaliyan Semarang*.

Putri, Ferdiana D.A. 2013. *Keefektifan Project Based Learning dalam Proses Pembelajaran Mengoperasikan Aplikasi Perangkat Lunak*. Skripsi : Universitas Negeri Yogyakarta.

Rosalina. 2014. *Penggunaan model Project Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Penerapan Konsep Sifat-Sifat Cahaya*”