

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada Bab IV ini akan dibahas tentang hasil penelitian yang telah dilaksanakan di kelas VII-8 SMP Negeri 30 Bandung. Secara umum akan mendeskripsikan hasil penelitian dimulai dari pembahasan mengenai gambaran umum SMP Negeri 30 Bandung dan subjek penelitian. Gambaran pelaksanaan akan diuraikan menjadi tahap perencanaan (*plan*), tindakan (*act*), pengamatan (*observe*), dan refleksi (*reflect*). Pada bab ini pula akan mendeskripsikan mengenai analisis dari data yang diperoleh selama melakukan penelitian.

A. Deskripsi Umum Lokasi Penelitian

Lokasi yang digunakan sebagai penelitian adalah SMP Negeri 30 Bandung. SMP Negeri 30 Bandung terletak di Jl. Sekejati no 30 Kelurahan Sukapura Kecamatan Kiaracondong Kota Bandung Provinsi Jawa Barat. SMP Negeri 30 adalah filial dari SMP Negeri 4 Bandung di Jl. Centeh No. 5 Bandung yang berdiri berdasarkan Surat Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor : 0472 / 0 / 1983 tertanggal 7 November 1983.

Proses pembelajaran di SMP Negeri 30 Bandung dilaksanakan pada hari senin hingga jumat, sedangkan hari sabtu diisi dengan beberapa kegiatan ekstrakurikuler,. Hari senin hingga jumat siswa diwajibkan untuk datang sebelum jam 06.45. karena pada pukul 06.45 sekolah selalu mengadakan shalat dhuha bersama dan dilanjutkan dengan membaca Al-Qur'an dan Asmaul Husna. Pada pukul 07.00 bel dibunyikan dan seluruh siswa masuk kelas untuk memulai pembelajaran.

Bangunan SMP Negeri 30 Bandung berdiri diatas tanah Milik Kodam III Siliwangi dengan luas tanah SMP Negeri 30 Bandung adalah 4000 m² dengan status Hak Guna Pakai dan didirikan pada tahun 1983. Secara letak geografis SMP Negeri 30 Bandung sangat strategis karena dekat dengan pemukiman warga sehingga siswa tidak sulit untuk menuju sekolah. Selain itu SMP Negeri 30 Bandung dekat dengan

Ranggita Utami Putri, 2016

Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

fasilitas umum seperti Rumah Sakit, dilalui oleh angkutan umum dan tidak jauh dari jalan raya. Adapun dibawah ini adalah profil sekolah SMP Negeri 30 Bandung hasil dokumentasi peneliti.

1. Profil SMP Negeri 30 Bandung

Tabel. 4.1 Profil Sekolah

Nama Sekolah :	SMP NEGERI 30 BANDUNG
No. Statistik Sekolah :	20.1.02.60.11.107
Tipe Sekolah :	B
Alamat Sekolah :	JL. SEKEJATI NO. 23 Kecamatan: KIARACONDONG Kabupaten/Kota: BANDUNG /A BARAT
Telepon/HP/Fax :	022 7305150/081678951
Status Sekolah :	NEGERI
Nilai Akreditasi Sekolah :	95,13

2. Visi, Misi dan Tujuan SMP Negeri 30 Bandung

VISI:

Terwujudnya insan yang bertaqwa, berprestasi dan berbudaya.

MISI:

Dalam upaya mewujudkan visi tersebut, maka SMP Negeri 30 Bandung menetapkan misi sebagai berikut :

1. Meningkatkan pembinaan dalam bidang keagamaan untuk membentuk insan berakhlaqul karimah.
2. Membentuk pribadi yang santun dan berbudi luhur.
3. Melaksanakan pengembangan kurikulum SMP Negeri 30 Bandung dengan melaksanakan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan.
4. Mengoptimalkan pemanfaatan laboratorium IPA, Bahasa, Komputer dan PAI.
5. Meningkatkan penguasaan teknologi informasi.

Ranggita Utami Putri, 2016

Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

6. Memfasilitasi siswa dalam mengembangkan potensi non akademik sesuai minat dan bakat untuk menunjang kecakapan hidup.
7. Meningkatkan semangat berkompetisi baik dalam bidang akademik dan non akademik.
8. Meningkatkan budaya gemar membaca.
9. Meningkatkan kinerja pendidik dan tenaga kependidikan.
10. Meningkatkan 7K (keamanan, ketertiban, kebersihan, keindahan, kerindangan, kekeluargaan) dengan di lingkungan sekolah.

TUJUAN:

Pada tahun pembelajaran 2013-2016 (empat tahun) yang ingin dicapai sekolah antara lain:

- a. Menjadikan kegiatan IMTAQ sebagai kegiatan yang dapat menjadi contoh di wilayah Bandung Tenggara.
- b. Membiasakan warga sekolah berperilaku religius dalam berinteraksi di lingkungan sekolah.
- c. Membudayakan senyum, salam dan sapa.
- d. Sekolah dapat mencapai standar tenaga pendidik dan kependidikan meliputi: semua guru berkualifikasi minimal S1, mengajar sesuai bidangnya, terampil dalam melakukan PTK, terampil mengembangkan media dalam pembelajaran yang berbasis ICT.
- e. Meningkatkan profesionalisme guru dalam melaksanakan inovasi pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.
- f. Meningkatkan proses pembelajaran dengan strategi CTL, pendekatan belajar tuntas, pendekatan pembelajaran individual, dan pembelajaran kooperatif.
- g. Meningkatkan perolehan nilai rata-rata Ujian Nasional 8,50.
- h. Sekolah memiliki peserta didik dengan kompetensi yang handal dan dapat bersaing dengan sekolah lain baik secara akademik dan non akademik.

- i. Mempersiapkan peserta didik untuk dapat hidup secara mandiri dan mampu kompetitif dalam kehidupan bermasyarakat melalui pembinaan ekstrakurikuler yang berkesinambungan.
- j. Mempersiapkan peserta didik yang tangguh dalam menghadapi pengaruh negatif globalisasi dengan kekuatan iman dan taqwa.
- k. Meningkatkan pengelolaan manajemen sekolah dapat sesuai standar pengelolaan pendidikan.
- l. Sekolah memiliki standar sarana dan prasarana / fasilitas sekolah meliputi: semua sarana dan prasarana, fasilitas, peralatan, dan perawatan memenuhi Sistem Pelayanan Minimal (SPM).
- m. Meningkatkan disiplin seluruh warga sekolah.
- n. Menjadikan sekolah yang bersih, indah, nyaman, dan sehat sesuai dengan manajemen lingkungan hijau (*Green School*).
- o. Meningkatkan kemitraan dengan komite sekolah, membina hubungan baik orang tua siswa dengan warga sekolah dan meningkatkan kegiatan keagamaan serta menanamkan kepedulian terhadap K-7 (keamanan, ketertiban, kekeluargaan, kebersihan, keindahan, kerindangan, dan kesehatan).

3. Kondisi Sarana dan Prasarana

Adapun kondisi sarana dan prasarana saat ini yang ada di SMP Negeri 30 Bandung adalah sebagai berikut:

Tabel. 4.2 Sarana dan Prasarana Sekolah

No	Nama Ruangan	Jumlah
1	Ruang Kepala Sekolah	1
2	Ruang Wakil Kepala Sekolah	1
3	Ruang Guru	1
4	Ruang Tata Usaha	1
5	Ruang Bimbingan dan Konseling (BK)	1
6	Ruang Kelas	29
7	Laboratorium Komputer	1
8	Laboratorium IPA	1

Ranggita Utami Putri, 2016

Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

9	Laboratorium Bahasa	1
10	Perpustakaan	1
11	Ruang Mesjid	1
12	Ruang Piket	1
13	Ruang Satpam/Keamanan	1
14	Toilet Guru	4
15	Toilet Siswa	12
16	Toilet Kepala Sekolah	1
17	Ruang Koperasi	1
18	Ruang UKS	1
19	Ruang OSIS	1
20	Ruang Pramuka	1
21	Gudang	1

Pemanfaatan sarana pendukung sekolah yang berhubungan dengan lingkungan seperti media pembelajaran PLH antara lain meliputi tempat sampah untuk pembelajaran pemilahan sampah, pemanfaatan taman atau kebun, kolam ikan, pemeliharaan dan pengaturan pohon peneduh yang diatur sedemikian rupa. Kemudian upaya efisiensi penggunaan penghematan air, karena sekolah menyediakan tempat untuk mencuci tangan di berbagai tempat, listrik dan membuat berbagai slogan seperti membuang sampah pada tempat sampah, menggunakan air seperlunya, dll.

4. Sistem Penyelenggaraan Pendidikan

Sistem pembelajaran atau aktivitas KBM dilaksanakan dari hari senin hingga hari jum'at. Pada hari senin dimulai pada pukul 07.00-12.20, sedangkan hari selasa s/d kamis dimulai pada pukul 06.45-13.40, dan hari jum'at dimulai pada pukul 07.00-11.40. Begitu pula pelaksanaan administrasi sekolah dilaksanakan mulai pukul 07.00-14.00.

B. Subjek Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti dibantu oleh teman sejawat RF untuk menjadi observer selama penelitian. Teman sejawat ini menjadi observer selama penelitian berlangsung, bahkan sudah membantu pada saat pra-penelitian. Hasil dari observer

Ranggita Utami Putri, 2016

Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

berupa isi dari beberapa instrumen yang sudah disiapkan dan juga komentar-komentar selama penelitian berlangsung. Hal ini untuk dapat memudahkan peneliti untuk memperbaiki jika ada kesalahan-kesalahan yang dibuat pada penelitian selanjutnya.

a. Siswa

Subjek penelitian ini adalah siswa-siswi kelas VII-8 SMP Negeri 30 Bandung yang berjumlah 38 orang. Peneliti memutuskan untuk mengambil subjek penelitian pada kelas ini karena dilihat pada pra-penelitian peneliti menemukan beberapa masalah pada kelas ini dan peneliti tertarik untuk menyembuhkan masalah yang muncul. berikut data nama-nama siswa-siswi kelas 7.8 SMP Negeri 30 Bandung

Tabel 4.3

Daftar nama siswa-siswi kelas VII-8

No	Nama	P/L
1	AKMN	L
2	ANR	P
3	A	L
4	AAH	P
5	AA	P
6	ARS	P
7	ARN	P
8	CD	P
9	DMF	L
10	DRT	P
11	DR	L
12	ES	P
13	FP	L
14	FZ	L
15	HP	L
16	IT	P
17	IFNR	L
18	LAD	P
19	MRGE	L
20	MGR	L

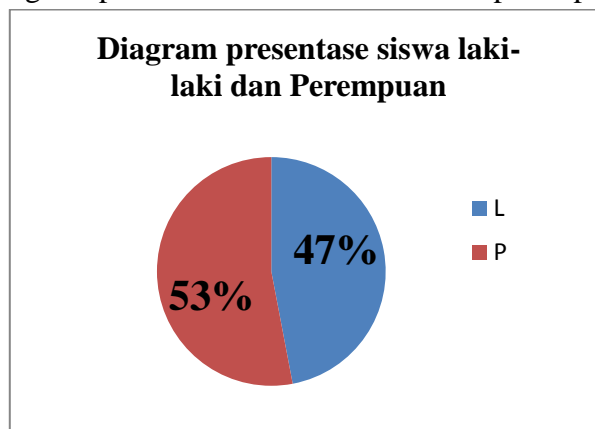
Ranggita Utami Putri, 2016

Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

21	MFA	L
22	MRR	L
23	MGRP	P
24	NAP	P
25	NY	P
26	PNR	L
27	RR	L
28	RJA	P
29	RNQ	L
30	RS	L
31	SP	L
32	SA	P
33	SYD	P
34	SLP	P
35	SAS	P
36	TS	P
37	WAS	P
38	ZR	L

Gambar 4.1
Diagram presentase Siswa laki-laki dan perempuan



Sumber: Data Peneliti 2015

C. Deskripsi Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Dalam Pembelajaran IPS

1. Kegiatan Pra Penelitian

Ranggita Utami Putri, 2016

Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

a. Observasi Awal Penelitian

Pada observasi awal ini akan dijelaskan kembali mengenai hasil dari pengamatan penelitian yang termasuk ke dalam kegiatan pra penelitian, untuk mengetahui gambaran kelas yang akan diteliti meliputi kegiatan siswa pada proses pembelajaran di kelas serta permasalahan yang ditemui. Observasi awal ini dilaksanakan di kelas VII-8 SMP Negeri 30 Bandung pada bulan Januari 2015 dan materi yang diberikan yaitu tentang “Peta Objek Geografi.”

Pengamatan pada observasi atau pra penelitian ini meliputi kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir. Ketika memasuki kelas keadaan kelas begitu tidak kondusif, guru menyuruh siswa untuk membersihkan kelas terlebih dahulu. Kegiatan awal dalam pembelajaran guru mengabsen satu persatu siswa, mereka masih saja mengobrol dan tidak memperhatikan, guru menyuruh siswa untuk membuka catatan mereka dan mengeluarkan beberapa alat tulis yang sudah diperintahkan untuk dibawa pada pertemuan sebelumnya. Namun masih saja ada beberapa siswa yang tidak membawa alat tulis sesuai yang diperintahkan.

Pada kegiatan inti, guru memberikan tugas kepada siswa untuk membuat peta pada kertas yang sudah disediakan oleh guru. Pertama guru meminta kepada siswa untuk membuat garis skala peta. Pada kegiatan ini beberapa siswa mengalami hambatan. Dari yang salah membuat jarak garis sampai bergantian menggunakan alat tulis dengan teman sebangkunya. Kertas yang digunakan adalah kertas HVS putih polos untuk memudahkan ketika menggambar peta. Selama kegiatan ini berlangsung, guru membantu dan mengarahkan siswa agar dapat membuat garis skala dengan benar. Keadaan kelas dapat dikatakan kurang kondusif. Banyak siswa yang mengobrol selama mengerjakan tugas yang diberikan, tidak sedikit juga yang berpindah tempat untuk meminjam alat tulis temannya. Kegiatan ini berlangsung sampai akhir jam pelajaran namun masih ada beberapa siswa yang belum menyelesaikan sampai waktunya habis.

Kegiatan penutup berlangsung 15 menit sebelum bel pergantian pelajaran dibunyikan. Pada saat ini masih banyak siswa yang menggambar garis skala maka akhirnya guru memutuskan untuk siswa menyelesaikannya di rumah. Selain itu guru juga memberikan tugas yaitu membuat peta Indonesia di kertas yang sudah ditulisi garis skala. Tugas ini dikumpulkan pada pertemuan selanjutnya yang dimana berarti pada minggu selanjutnya. Setelah pemberian tugas akhirnya ketua kelas memimpin kelas untuk menutup pelajaran IPS hari ini.

Setelah melakukan observasi didalam kelas, maka peneliti memutuskan untuk melakukan wawancara kepada beberapa siswa kelas VII-8. Peneliti bertanya tentang bagaimana pembelajaran IPS didalam kelas dan juga tentang pembelajaran berbasis proyek dan kreativitas. Dapat disimpulkan bahwa anak-anak kurang menyukai IPS karena hanya berisikan materi saja. Dan lebih banyak melakukan pembelajaran dengan konvensional. Sehingga siswa mudah bosan dan jenuh. Lalu disamping itu guru kurang memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya ataupun menjawab. Hanya berfokus pada beberapa siswa saja didalam kelas yang selalu ditunjuk oleh guru, maka siswa lainnya merasa tidak dianggap. Ketika ditanya mengenai pembelajaran berbasis proyek, mereka tidak mengerti tentang itu. lalu peneliti menanyakan tentang kreativitas mereka menjawab kreativitas selalu berhubungan dengan seni ataupun pelajaran seni. Dan mereka tidak pernah merasa memiliki kreativitas ketika sedang belajar IPS.

Hasil dari wawancara dengan guru IPS dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS memiliki banyak sekali materi ajar, dan sebagai guru sulit untuk membuat siswa dapat mencerna seluruh materi ajar. Maka pada materi tertentu, guru IPS lebih biasa menggunakan pembelajaran yang bersifat memberikan tugas, hal ini dimaksudkan agar siswa terjun langsung mengenali apa yang dipelajari tidak hanya teori saja, seperti misalnya pembelajaran tentang peta, siswa dapat lebih mengerti tentang peta ketika siswa membuat peta itu. hal lainnya dimaksudkan agar pembelajaran tidak membosankan dan semua materi dapat diterima pada satu waktu.

Ranggita Utami Putri, 2016

Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Namun pada kenyataannya tetap saja banyak siswa yang tidak dapat menerima pembelajaran seluruhnya, dan guru hanya terfokus pada beberapa siswa tidak melihat keseluruhan siswa didalam kelas. Pembelajaran yang konvensional juga masih menguasai kelas. Guru tidak memberikan siswanya untuk aktif dikelas.

1. Deskripsi Tindakan Pembelajaran Siklus I

Tindakan pada siklus pertama dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan yakni pada hari selasa tanggal 10 Maret 2015 dan hari jumat tanggal 13 Maret 2015 di kelas VII-8 pada mata pelajaran IPS. Dalam pelaksanaannya dijelaskan sebagai berikut :

A. Perencanaan Tindakan Siklus I

Setelah mengidentifikasi permasalahan yang terdapat didalam kelas VII-8 pada saat pembelajaran IPS, kegiatan yang harus dilakukan selanjutnya adalah merencanakan tindakan siklus pertama. Dalam perencanaan tindakan, tidak terlepas dari diskusi dan bimbingan baik dengan guru mitra, teman, maupun dosen pembimbing. Hal ini dilakukan agar perencanaan pembelajaran dapat tersusun secara baik. Perencanaan dimulai dari membuat rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan Standar Kompetensi 5 yaitu memahami perkembangan masyarakat sejak masa Hindu-Budha sampai masa kolonial Eropadikaitkan dengan kreativitas didalamnyakemudian menyiapkan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan dibahas untuk memberikan motivasi kepada siswa dalam memahami materi pelajaran seperti gambar- gambar yang berkaitan dengan materi.Kemudian pengkondisian siswa pada awal pembelajaran, agar setiap siswa siap dalam proses pembelajaran.Pada siklus pertama ini, materi pembelajaran yang akan dibahas mengenai “Peranan perdagangan bagi masuk dan berkembangnya agama hindu dan budha ke Indonesia”Langkah selanjutnya mitra penelitian menjadi observer pada saat peneliti mulai melaksanakan siklus.

B. Deskripsi Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Ranggita Utami Putri, 2016

Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1) Pertemuan ke-1

Pertemuan pertama pada siklus pertama dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 10 Maret 2015 di kelas VII-8 pada jam ke-7 dan 8 yaitu pukul 12.20 – 13.40. Siswa kelas VII-8 yang mengikuti pembelajaran hari ini berjumlah 34 tidak hadir empat orang yaitu A (sakit), ES (Alfa), MRG (sakit) dan MG (sakit).

Kegiatan awal pada pertemuan 1 siklus pertama ini, pembelajaran dibuka dengan mengucapkan salam serta berdoa, kemudian guru meminta siswa memeriksa sekeliling meja dan dibawah-bawah meja apakah masih terdapat sampah atau tidak. Setelah itu guru mengabsen satu persatu siswa. Hal ini dilakukan agar guru dapat lebih mengenal siswa lebih dekat. Setelah mengabsen kelas, guru mengajukan pertanyaan kepada siswa sebagai pembuka pembelajaran, hal ini dimaksudkan untuk memancing rasa ingin tahu siswa dalam belajar mengenai materi yang akan dibahas pada pertemuan ini.

Guru : “Apakah ada yang sudah membaca bab 10 mengenai masa Hindu Budha?”

Siswa : “Belum bu”

Siswa : “Tidak bu”

Guru : “Mengapa tidak membacanya dirumah? Apakah ada yang tahu dari mana Hindu dan Budha berasal?”

Siswa : “Dari India bu”

Siswa : “Di Bali banyak bu”

Guru : “Ya, sekang dibuka dahulu bukunya pada bab 10.”

Dari pertanyaan yang guru ajukan, masih banyak siswa yang hanya diam acuh tak acuh, ada yang berbisik-bisik dengan teman sebangkunya. Lalu guru memulai pembelajaran dengan menggunakan powerpoint dan gambar-gambar guru menjelaskan tentang Hindu dan Budha secara garis besar dan guru menginformasikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai yang dikaitkan dengan indikator kreativitas.

Kegiatan inti pada pertemuan 1 siklus pertama ini, pembelajaran diteruskan dengan meminta siswa untuk berdiskusi dengan teman sebangkunya. Diskusi kecil ini, peneliti meminta siswa untuk mengamati wilayah yang dipengaruhi oleh Hindu dan Budha di Indonesia dengan menggunakan atlas. Siswa diberikan waktu selama 30 menit untuk melakukan diskusi ini. Setelah mengetahui beberapa wilayah tersebut, hasil pengamatan dan diskusi siswa ditulis oleh setiap siswa. Selama pembelajaran ini, beberapa siswa banyak yang mengobrol. Tidak sedikit juga yang bertanya kepada guru:

Siswa : "Bu ini yang harus menulis hanya satu saja apa semuanya menulis?"

Guru : "Yang menulis keduanya agar semuanya memiliki catatan tersebut"

Ada juga siswa yang duduk sendiri dan kebingungan, maka guru meminta siswa tersebut untuk berdiskusi dengan teman dari tempat duduk terdekatnya.

Siswa : "Bu saya duduk sendiri, bagaimana ini?"

Guru : "Kamu bisa berdiskusi dengan teman didepan mejamu. saling bekerjasama yah."

Tidak sedikit yang mengobrolkan hal-hal diluar pembelajaran, sehingga guru harus selalu mengecek sudah sejauh mana diskusi itu berjalan. Setelah waktu diskusi yang diberikan sudah habis, guru meminta siswa yang sudah selesai untuk membacakan hasil diskusinya. Namun karena tidak ada yang berani untuk membacakan hasil diskusinya, maka akhirnya guru menunjuk siswa untuk membacakan hasil diskusi dengan teman sebangkunya.

Guru : "Kamu coba bacakan apa saja yang sudah kamu diskusikan dengan temannya."

Siswa : "Tapi bu hasil saya sedikit."

Guru : "Tidak apa-apa bacakan saja."

Lalu siswa membacakan hasil diskusinya.

Guru : "Ya bagus. Apakah ada yang berbeda dengan hasil diskusi dengan temannya?"

Siswa : "Ada"

Guru : "Jika berbeda maka, tuliskan sebagai tambahan hasil diskusi kalian."

Siswa : "Iya bu..."

Guru : "yang membacakan hasil diskusinya mendapatkan nilai tambahan. Sekarang siapa yang ingin membacakan hasil diskusinya agar mendapat nilai tambahan?"

Siswa : "Saya bu!"

Guru : "Ya silahkan membacakan hasil diskusi dengan teman sebangkunya."

Setelah beberapa siswa membacakan hasil diskusi dengan teman sebangkunya, guru memberikan poin tambahan sebagai *reward* karena sudah berani untuk membacakan hasil kerjanya juga sebagai perangsang siswa lainnya agar berani berbicara.

Pada kegiatan penutup, guru memberikan tugas kepada siswa untuk pertemuan selanjutnya, sebelum memberikan tugas, guru membagi siswa menjadi 6 kelompok yang masing-masing tiap kelompok berjumlah 6-7 orang. Adapun tugas yang diberikan yaitu tiap kelompok mempersiapkan bahan-bahan yang dibutuhkan untuk membuat *mind mapping* pada pertemuan selanjutnya. Pada tugas ini, tiap kelompok diberi nama sesuai dengan tema yang akan mereka buat pada *mind mapping*.

Tabel 4.4

Daftar nama anggota kelompok pada pelaksanaan tindakan Siklus I

No	1	2	3	4	5	6
1	DRT	NY	SP	MFA	ARN	ANR
2	WAS	PNR	MGRP	AKMN	YRR	ZR
3	LAD	DMF	TS	SLP	NAP	A
4	SA	HP	AAH	CD	IFNR	RR
5	IT	FZ	SAS	DR	MGR	ARS
6	RJA	SYD	AA	RNQ	RS	MRG
7		FP			ES	

Sumber: Data Penelitian 2015

Tabel 4.5

Format pedoman tugas pembuatan *Mind mapping*

No	Tugas Siswa
----	-------------

Ranggita Utami Putri, 2016

Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1	Buatlah 7 kelompok dengan masing-masing terdiri dari 5-6 anggota
2	Diskusikan dengan teman sekelompok tentang rencana dalam pembuatan <i>mind mapping</i>
3	Menyiapkan alat-alat dan bahan yang akan digunakan

No	Alat dan Bahan
1	Karton
2	Gunting
3	<i>Cutter</i>
4	Lem kertas/ Selotip / Double tip
5	Penggaris
6	Spidol/pensil warna
7	Gambar-gambar yang berkaitan dengan tema
8	Materi yang berkaitan dengan tema
9	Lainnya...

No	Prosedur Pembuatan Produk
1	Siapkan alat dan bahan untuk membuat <i>Mind mapping</i>
2	Gunting gambar-gambar dan materi yang akan ditampilkan
3	Berikan judul <i>mind mapping</i> sesuai dengan tema
4	Mulai dengan menempelkan gambar-gambar dan materi yang dibutuhkan pada karton yang sudah dibawa
5	Setelah itu hias <i>mind mapping</i> sekreatif mungkin agar tampilan <i>mind mapping</i> lebih menarik

Setelah guru memberikan pedoman untuk membuat *mind mapping*, siswa diberikan waktu 5 menit untuk berdiskusi dengan teman sekelompoknya untuk rencana pembuatan *mind mapping*. Tugas ini diberikan kepada siswa karena guru ingin memfokuskan penelitian dengan tujuan agar para peserta didik dapat

Ranggita Utami Putri, 2016

Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

mengembangkan kreativitas dan sikap sosial. Selanjutnya guru menanyakan apakah ada yang belum dimengerti pada pembelajaran hari ini, ada beberapa siswa yang belum begitu mengerti dengan tugas yang diberikan, lalu guru menjelaskan kembali dengan lebih detail dan dapat dimengerti oleh siswa. Setelah siswa mengerti dengan tugas yang diberikan, lalu guru menutup pembelajaran hari ini dengan membaca do'a dan mengucapkan salam.

2) Pertemuan ke-2

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Jumat tanggal 13 Maret 2015 pada jam pelajaran pertama dan kedua yaitu pukul 07.00 – 08.20. Siswa kelas VII-8 yang mengikuti pembelajaran hari ini berjumlah 38 orang dengan kata lain seluruh siswa hadir pada pertemuan hari ini.

Kegiatan awal pada pertemuan 2 siklus pertama ini, pembelajaran diawali dengan ketua kelas yang memimpin doa dan mengucapkan salam. Kemudian guru meminta siswa memeriksa sekeliling meja dan dibawah-bawah meja apakah masih terdapat sampah atau tidak, jika ada maka dibersihkan terlebih dahulu. Setelah itu guru mengabsen satu persatu siswa. Selanjutnya guru melakukan apersepsi dengan menanyakan kembali materi yang telah dibahas pada pertemuan sebelumnya.

Guru : "Apakah ada yang ingat pertemuan sebelumnya membahas apa?"

Siswa : "Masuknya agama Hindu-Buddha ke Indonesia."

Siswa : "Wilayah kekuasaan Hindu-Buddha."

Siswa : "Hindu-Buddha menguasai Indonesia dengan melalui jalur perdagangan juga banyak orang Hindu-Buddha yang menikah dengan orang Indonesia."

Guru : "Ya semuanya benar. Masih mengingat pembelajaran sebelumnya. Apa saja peninggalan Hindu-Buddha selain Candi Borobudur dan Candi Prambanan?"

Ketika guru memberikan pertanyaan kepada siswa, semua siswa dikelas diam tidak langsung menjawab pertanyaan yang diajukan, ada beberapa siswa yang berbisik-bisik kepada teman sebangkunya dengan tatapan kurang yakin. Lalu setelah

beberapa menit berlalu barulah mereka berani untuk menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru.

Siswa : "Tulisan Sangsakerta."

Siswa : "Candi Borrobudur"

Siswa : "Kitab-Kitab."

Siswa dengan semangat menjawab pertanyaan yang diajukan, dengan semangat yang dikembangkan sejak awal pembelajaran membantu siswa untuk fokus selama pembelajaran berlangsung. Walaupun ada yang menjawab dengan kurang yakin, namun guru tetap mengapresiasi keberanian untuk menjawab pertanyaan yang diajukan.

Guru memulai pembelajaran dengan menginformasikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai lalu menyampaikan materi pembelajaran hari ini secara garis besar dan mengkaitkan dengan materi sebelumnya.

Pada kegiatan inti guru meminta siswa untuk duduk sesuai dengan kelompok yang sudah dibuat sebelumnya. Siswa duduk membuat lingkaran-lingkaran kecil, lalu mengeluarkan alat dan bahan yang diperlukan untuk membuat *mind mapping*. Pada saat memulai pembuatan *mind mapping*, guru menunjuk masing-masing satu siswa dari tiap kelompok yang bertugas menjadi ketua. Ketua kelompok bekerja untuk mengatur anggota kelompoknya agar dapat bekerja seluruhnya dan dapat menyelesaikan *mind mapping* tepat waktu. Selama pembuatan *mind mapping*, guru bertugas untuk membantu dan mengamati jalannya kerja kelompok. Guru berkeliling mengecek tiap kelompok dan membantu jika ada kelompok yang mengalami kesulitan. Selain itu guru juga memberikan nilai selama proses kerja kelompok berlangsung.

Guru : "apakah sulit membuat mind mapping?"

Siswa : "gampang-gampang susah buuu..."

Siswa : "susah ketika mencari materinya bu banyak yang tidak mencari"

Guru : "buat yang tidak membantu mencari materi, buat mind mappingnya harus lebih semangat!"

Ranggita Utami Putri, 2016

Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Siswa : “iya bu...”

Guru memberikan waktu selama 40 menit untuk mengerjakan *mind mapping*. Setelah waktu yang ditentukan habis, guru meminta dari masing-masing kelompok untuk mempresentasikan hasil *mind mapping* kelompoknya. Selama sesi presentasi, kelompok lain ditugaskan untuk menulis apa yang di presentasikan oleh temannya dan juga memberikan pertanyaan. Masing-masing kelompok diberi waktu selama 5 menit untuk menjelaskan hasil *mind mapping* kelompoknya. Kegiatan presentasi dan diskusi ini bertujuan untuk melatih keberanian dan kreativitas siswa dalam menyampaikan apa yang ada didalam pikirannya. Juga memberikan ruang kepada siswa agar menjadi aktif selama pembelajaran berlangsung. Pembelajaran yang berfokus pada siswa selalu guru gunakan agar siswa tidak merasa bosan dan jenuh. Saat presentasi dan diskusi guru berperan membantu berjalannya presentasi dan diskusi. Selain itu guru juga memberikan nilai pada saat berjalannya presentasi dan diskusi.

Pada kegiatan penutup ini, guru menyimpulkan kegiatan presentasi dan diskusi yang dilakukan oleh siswa. Juga meluruskan beberapa materi yang kurang tepat, memberikan tambahan-tambahan materi yang kurang. Lalu guru memberikan kesempatan pada siswa untuk memilih kelompok yang terfavorit, dari hasil polling yang dikumpulkan maka disepakati bahwa kelompok yang terfavorit berdasarkan pilihan langsung oleh siswa adalah kelompok 2.

Setelah menutup presentasi didalam kelas, guru meminta siswa untuk memajang hasil *mind mapping* yang dibuatnya di dinding kelas. Hal ini bertujuan agar para siswa dapat tetap membaca hasil *mind mapping* karyanya dan juga karya teman-temannya. Juga sebagai apresiasi terhadap kerja siswa. Selanjutnya guru menutup pembelajaran dengan membaca doa dan mengucapkan salam.

C. Observasi siklus 1

A. Observasi aktivitas guru

Pada kegiatan observasi siklus 1 dimulai dengan aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran dikelas dan pada saat menerapkan pembelajaran berbasis proyek. Kegiatan observasi dilakukan dengan menggunakan format observasi yang telah dibuat oleh peneliti. Lalu diteruskan dengan observasi aktivitas siswa dan memberikan angket penelitian kepada siswa. Observasi pada saat penelitian sangat penting dilakukan untuk melihat ke-efektifan penerapan pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pelajaran IPS. Pada siklus pertama, tugas yang diberikan adalah membuat produk *mind mapping* untuk dijadikan sebagai media pembelajaran IPS. Isi dari *mind mapping* tersebut yaitu materi-materi yang berkaitan dengan Hindu-Budha.

Tabel 4.6
Hasil Penilaian Kegiatan Guru Siklus 1

Tahap Pembelajaran	Fokus Penelitian dan Penilaian Guru	Baik (B)	Cukup (C)	Kurang (K)	Ket
Kemampuan membuka pembelajaran	Memberikan salam ketika masuk kelas	√			
	Mengecek kehadiran siswa	√			
	Melakukan apersepsi		√		
Proses pembelajaran	Kejelasan suara			√	
	Menjelaskan tujuan pembelajaran		√		
	Menjelaskan materi dengan menggunakan bahasa yang baik serta dapat dipahami oleh siswa		√		
	Mampu mengarahkan siswa ketika sedang melakukan pembelajaran			√	
	Mampu menginstruksikan tugas kepada siswa		√		
	Memotivasi siswa untuk berfikir kreatif			√	
	Memotivasi siswa untuk dapat bekerjasama dengan anggota kelompoknya		√		

	Memotivasi siswa untuk dapat bertanggung jawab terhadap kelompoknya		√		
	Memotivasi siswa agar berani bertanya		√		
	Memotivasi siswa agar berani mengeluarkan pendapatnya			√	
	Memberikan perhatian yang sama terhadap seluruh siswa dikelas		√		
	Memonitoring jalannya diskusi kelompok		√		
	Memberikan reward kepada siswa yang aktif		√		
Evaluasi	Mengklarifikasi jawaban yang dinilai kurang tepat		√		
	Memberikan nilai selama kegiatan kelompok berlangsung		√		
	Siswa dan guru bersamaan menyimpulkan pembelajaran			√	
	Menginstruksikan tugas untuk pertemuan selanjutnya		√		
	Menutup pertemuan dengan mengucapkan salam	√			

Sumber: Data Penelitian 2015

Tabel 4.6 Menjelaskan bahwa observasi pelaksanaan kegiatan guru pada saat kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek dapat dikatakan cukup. Berdasarkan observasi selama siklus pertama secara keseluruhan kegiatan pembelajaran guru belum dapat menguasai kelas dengan baik. Dapat dilihat pada kemampuan membuka pembelajaran guru sudah baik, guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa, tidak lupa guru mengingatkan siswa untuk membuang sampah jika ada sampah yang berserakan

Ranggita Utami Putri, 2016

Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

disekitar meja kelas. Lalu guru pun dinilai baik ketika melakukan absensi karena guru mengabsen siswa secara langsung, hal ini dilakukan guru agar guru dapat mengetahui secara langsung siswa yang tidak masuk, juga sebagai cara untuk lebih mengenal siswa didalam kelas. Namun pada kegiatan apersepsi guru masih mengalami kendala, siswa sangat pasif menandakan mereka belum siap untuk menerima pembelajaran pada pertemuan ini.

Pada proses pembelajaran sudah dapat dikatakan cukup, pada beberapa indikator guru sudah cukup mampu menguasai kelas. Namun saja ada beberapa kekurangan yang terjadi,. Seperti kejelasan suara yang kurang, membuat siswa menjadi kurang dapat mengikuti materi yang sedang dijelaskan. Guru juga kurang mampu menguasai kelas, pada saat mengarahkan pembelajaran pun guru kurang dapat mengarahkan siswa sehingga masih banyak siswa yang kebingungan dan bertanya kembali. Namun dari beberapa kekurangan tersebut, ada beberapa indikator yang sudah mampu dinilai cukup. Guru sudah mampu memotivasi siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung. Motivasi ini membuat siswa menjadi lebih aktif dan proses pembelajaran pun menjadi tidak kaku.

Pada proses evaluasi pembelajaran guru dinilai sudah cukup mampu melakukan evaluasi kelas. Walaupun ada yang dinilai kurang yaitu ketika menyimpulkan pembelajaran guru masih bisa mengajak siswa untuk menyimpulkan pembelajaran bersama-sama. Sementara guru melakukan klarifikasi jawaban yang dinilai kurang tepat sudah cukup, kegiatan guru memberikan nilai selama kegiatan kelompok siswa berlangsung pun sudah dinilai cukup. Menutup pertemuan dengan mengucapkan salam dan berdoa sudah dinilai baik, karena selama pertemuan guru tidak pernah melupakan untuk mengucapkan salam pada saat memulai pembelajaran maupun ketika menyelesaikan pembelajaran.

B. Observasi aktivitas siswa

Tabel 4.7

Hasil Penilaian Pembelajaran Berbasis Proyek Siklus 1

Ranggita Utami Putri, 2016

Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

No	Aspek yang dinilai	Kelompok																	
		1			2			3			4			5			6		
		B	C	K	B	C	K	B	C	K	B	C	K	B	C	K	B	C	K
1	Siswa terampil membuat karya berdasarkan tema dari materi pembelajaran		√				√		√				√			√			√
2	Memahami dengan baik isi dari hasil karya yang dibuat			√			√		√				√			√			√
3	Menunjukkan kepercayaan diri yang baik ketika menampilkan hasil karyanya			√		√				√		√			√				√
4	Mengembangkan materi isi berdasarkan tema yang diberikan			√			√			√			√			√			√
5	Menghargai semua hasil karya temannya		√			√			√			√			√			√	
Jumlah		7			7			8			7			7			6		
Nilai		38,88%			38,88%			44,44%			38,88%			38,88%			33,33%		

Sumber: Data penelitian 2015

Tabel 4.7 menjelaskan bahwa observasi pelaksanaan kegiatan pembelajaran menggunakan pembelajaran berbasis proyek dalam kelompok terlihat “cukup“. Berdasarkan observasi selama siklus pertama secara keseluruhan kegiatan pembelajaran belum dapat berjalan dengan baik. Bisa terlihat dari indikator 1) Siswa terampil membuat karya berdasarkan tema dari materi pembelajaran, kelompok yang dinilai “cukup” yaitu kelompok satu dan tiga. Kelompok ini dapat membuat *mind mapping* dengan cukup baik. Sementara kelompok 2, 4, 5 dan 6 dinilai “kurang” terampil dalam pembuatan *mind mapping*.

2) Memahami dengan baik isi dari hasil karya yang dibuat. Kelompok yang dinilai “cukup” yaitu kelompok 3. Kelompok ini sudah cukup memahami materi yang

Ranggita Utami Putri, 2016

Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

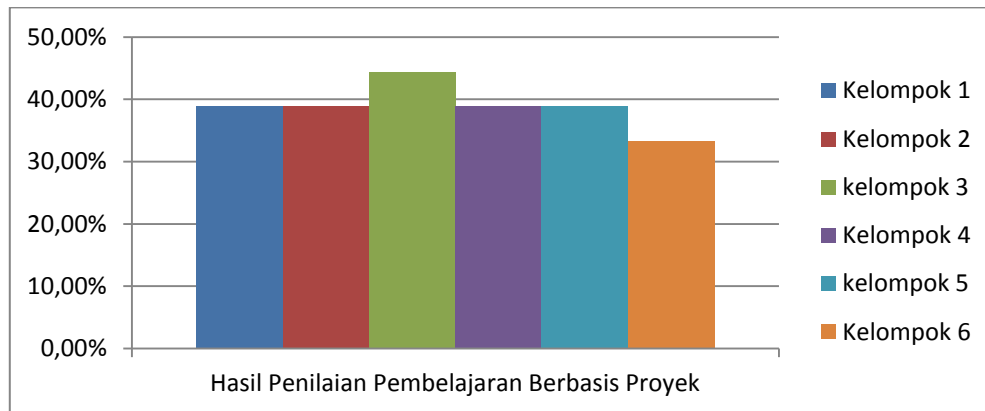
mereka tampilkan dengan memasukan pendapat/pemikiran dengan sesuai. Kelompok yang dinilai “kurang” yaitu kelompok 1, 2, 4, 5 dan 6.

3) Menunjukkan kepercayaan diri yang baik ketika menampilkan hasil karyanya, Kelompok yang dinilai “cukup” yaitu kelompok 2, 4 dan 5. Kelompok ini mampu mempresentasikan *mind mapping* yang dibuatnya dengan cukup baik dan dapat dimengerti oleh teman-temannya. Sementara yang dinilai “kurang” yaitu kelompok 1, 3 dan 6. Kelompok ini kurang menunjukkan kepercayaan diri ketika mempresentasikan *mind mapping* yang dibuat, juga pada saat presentasi hanya 1-2 orang saja yang berbicara.

4) Mengembangkan materi isi berdasarkan tema yang diberikan, seluruh kelompok dinilai “kurang” dalam mengembangkan materi isi *mind mapping* yang dibuat. Hal ini dapat dilihat dari isi materi yang 90% berasal dari sumber buku/internet tanpa mengembangkan dengan bahasa mereka sendiri ataupun pendapat mereka.

5) Menghargai semua hasil karya temannya, pada indikator ini seluruh kelompok dinilai “cukup” dalam menghargai hasil karya temannya. Walaupun ketika presentasi sedang berlangsung masih ada saja anggota kelompok lainnya yang kurang menyimak, mengobrol ataupun sibuk dengan *mind mapping* yang sedang dibuatnya karena belum selesai. Namun diluar itu, seluruh siswa menghargai dan menilai dengan baik hasil kerja pembuatan *mind mapping*.

Dari hasil observasi pembuatan media *mind mapping* yang telah dikerjakan oleh siswa, terlihat sekali masih mengalami banyak kekurangan. Hal ini dibuktikan ketika diberikan waktu untuk mengerjakan *mind mapping* masih ada yang tidak menyelesaikan dengan tepat waktu, mengerjakan *mind mapping* seadanya dan ada pula yang masih belum dapat bekerja sama dengan baik dengan kelompoknya ketika membuat *mind mapping*.



Grafik 4.1 Hasil Penilaian Pembelajaran Berbasis Proyek Siklus 1

Berdasarkan grafik diatas pada siklus pertama ini terlihat bahwa sebagian besar kelompok mendapatkan presentase sebesar 38,88% yaitu kelompok 1, kelompok 2, kelompok 4 dan kelompok 5. Sementara kelompok 3 mendapatkan presentase sebesar 44.44% dan kelompok 6 mendapatkan presentase sebesar 33,33%. Maka dari presentase tersebut dapat disimpulkan bahwa pada siklus pertama ini siswa masih “kurang” dalam kegiatan pembelajaran berbasis proyek di dalam kelas. Hal ini terjadi dikarenakan siswa masih belum terbiasa dengan model pemebelajaran yang guru gunakan. Selain itu guru pun masih belum mampu menerapkan model pembelajaran ini sehingga siswa masih banyak yang belum mengerti dan mengikuti pembelajaran dengan baik.

Tabel 4.8
Hasil Penilaian Kreativitas Siswa Siklus 1

No	Indikator	Kelompok																	
		1			2			3			4			5			6		
		B	C	K	B	C	K	B	C	K	B	C	K	B	C	K	B	C	K
1	Rasa ingin tahu																		
	a. siswa berani untuk bertanya dan menjawab mengenai			√			√			√			√			√			√

Ranggita Utami Putri, 2016
Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS

	materi <i>mind mapping</i>																	
	b. siswa mencari materi dari berbagai sumber		√			√			√			√			√			√
2	Rasa tanggung jawab																	
	c. siswa mengerjakan pembuatan media <i>mind mapping</i> dengan sungguh-sungguh			√		√			√		√			√			√	
	d. menyelesaikan pembuatan media <i>mind mapping</i> dengan tepat waktu			√		√			√		√			√			√	
3	Kerjasama																	
	e. siswa dapat bekerja dengan siapa saja		√			√			√		√			√			√	
	f. membagi tugas kerja dengan merata			√		√			√		√			√			√	
	g. siswa dapat menghargai perbedaan pendapat dalam			√		√			√		√			√			√	

Ranggita Utami Putri, 2016

Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

	kelompoknya																
4	Kreativitas																
	h. siswa merasa antusias terhadap pembuatan media <i>mind mapping</i>		√			√			√			√			√		√
	i. siswa mampu mengembankan materi dalam media <i>mind mapping</i>			√			√			√			√			√	
	j. siswa mampu menyampaikan berbagai gagasannya dalam pembuatan media <i>mind mapping</i>			√			√			√			√			√	
	k. siswa imajinatif dalam pembuatan tugas media <i>mind mapping</i>			√			√			√			√			√	
	Jumlah		14		17		18		14		15		15				
	Nilai		42,42%		51,52%		54,55%		42,42%		45,45%		45,45%				

Sumber: Data Penelitian 2015

Berdasarkan hasil tabel 4.8 diatas tentang penilaian kreativitas siswa pada siklus pertama dapat dikatakan bahwa keterampilan berkreativitas pada siswa masih

Ranggita Utami Putri, 2016

Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

kurang. Hal ini dibuktikan pada nilai pada setiap kelompok lebih banyak kriteria yang kurang dibandingkan cukup. Agar lebih jelas, peneliti akan menjabarkan sebagai berikut:

Kelompok satu beranggotakan DRT, WAS, LAD, SA, IT dan RJA. Dalam pengamatan kreativitas pada kelompok ini dinilai kurang dalam mengembangkan kreativitas siswa dengan presentase sebesar 42,42% dan secara deskripsi akan dijelaskan berdasarkan indikator penilaian. 1) rasa ingin tahu. Berdasarkan sub indikator dapat dijelaskan bahwa siswa masih kurang berani untuk bertanya dan menjawab selama kegiatan kelompok berlangsung. Namun ketika mencari materi untuk *mind mapping* sudah cukup. Siswa tidak hanya mencari materi didalam buku yang digunakan juga mencari materi dari internet. Dengan penggunaan internet tidak lupa siswa pun mencantumkan alamat *blog/website* yang digunakan. Dengan mencantumkan sumber ini melatih siswa untuk tidak melakukan plagiat.

Indikator ke 2) rasa tanggung jawab. Berdasarkan sub indikator dapat dijelaskan bahwa siswa kurang bersungguh-sungguh dalam mengerjakan tugas pembuatan *mind mapping*. Siswa mengerjakan sambil berbincang-bincang dan santai, juga penyelesaian dalam pembuatan media *mind mapping* tidak tepat waktu. Ketika waktu yang diberikan sudah habis, mereka masih belum dapat menyelesaikan *mind mapping* yang mereka buat. sehingga ketika diskusi berlangsung, mereka kurang dapat menyimak kegiatan diskusi karena masih sibuk membereskan *mind mapping* mereka.

Indikator ke 3) kerjasama. Berdasarkan sub indikator dapat dijelaskan bahwa siswa dapat bekerjasama dengan siapa saja. Siswa tidak melayangkan protes karena tidak berkelompok dengan teman terdekatnya. Namun dalam pembagian tugas kerja dengan teman sekelompoknya masih kurang. Tidak semua anggota kelompok mau mengerjakan tugas, sehingga hanya beberapa orang saja yang mengerjakan pembuatan *mind mapping* sementara sisanya hanya membantu seadanya saja. Dalam sikap menghargai pendapat teman sekelompoknyapun masih kurang. Ketua kelompok dan

Ranggita Utami Putri, 2016

Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

anggota yang bekerja tidak mau mendengarkan pendapat temannya yang tidak mau membantu, begitupun siswa yang tidak mengerjakan tugasnya pun tidak mau mendengarkan pendapat anggota lainnya. sehingga pada kelompok ini walaupun menerima anggota kelompok, hanya saja tetap berujung pada beerjas sendiri-sendiri dan tidak bekerjasama dengan seluruh anggota.

Indikator ke 4) kreativitas. Pada sub indikator dapat dijelaskan bahwa siswa sudah terlihat antusias dengan tugas pembuatan media *mind mapping* ini. Walaupun ada beberapa anggota yang biasa saja, namun dengan semangat yang mereka perlihat menandakan bahwa mereka senang dengan tugas pembuatan *mind mapping* ini. Sementara itu dalam mengembangkan isi materi siswa masih kurang. Siswa cenderung memasukan materi yang mereka dapatkan dari sumber tanpa mengubahnya atau mengembangkannya, juga dalam pembuatan *mind mapping* siswa kurang mampu menyampaikan gagasan-gagasan dalam pembuatan *mind mapping*. Gagasan-gagasan disini dimaksudkan ide-ide untuk membuat *mind mapping* menjadi lebih menarik dan berbeda. Mereka membuat *mind mapping* masih mengikuti apa yang dicontohkan oleh guru tanpa mengembangkannya. Siswa kurang imajinatif dalam pembuatan media *mind mapping*. Kreativitas yang siswa miliki dalam pembuatan *mind mapping* ini tidak dikembangkan.

Kelompok 2 beranggotakan NY, PNR, DMR, HP, FZ, SYD dan FP. Dalam pengamatan kreativitas siswa pada kelompok ini dinilai sudah cukup dalam mengembangkan kreativitas siswa dengan presentase 51,52% dan secara deskripsi dijelaskan sebagai berikut: 1) rasa ingin tahu. Berdasarkan sub indikator dapat dijelaskan bahwa siswa masih kurang berani untuk bertanya dan menjawab selama kegiatan kelompok berlangsung. Namun ketika mencari materi untuk *mind mapping* sudah cukup. Siswa tidak hanya mencari materi di dalam buku yang digunakan juga mencari materi dari internet. Dengan penggunaan internet tidak lupa siswa pun mencantumkan alamat blog/website yang digunakan. Dengan mencantumkan sumber ini melatih siswa untuk tidak melakukan plagiat.

Ranggita Utami Putri, 2016

Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Indikator ke 2) rasa tanggung jawab, pada sub indikator dapat dijelaskan bahwa siswa sudah cukup bersungguh-sungguh dalam pembuatan *mind mapping*. Walaupun masih ada beberapa kekurangan, namun siswa memperlihatkan tanggung jawab mereka untuk menyelesaikan pembuatan media *mind mapping*, juga siswa dinilai sudah cukup dalam menyelesaikan pembuatan media *mind mapping* dengan tepat waktu. Waktu yang berikan oleh guru untuk membuat *mind mapping* digunakan dengan sebaaik mungkin, walaupun masih ada saat-saat bercanda namun tetap bisa menyelesaikan dengan cukup tepat waktu.

Indikator ke 3) kerjasama, pada sub indikator dapat dijelaskan bahwa siswa sudah cukup dapat bekerja kelompok dengan siswa lainnya selain teman dekatnya. Namun pada pembagian tugas kerja masih dinilai kurang. Tidak meratanya pemaagian tugas menjadi salah satu faktor mengapa kelompok ini mendapatkan nilai kurang. Walaupun dalam pembagia tugas kerja dinilai kurang, namun siswa sudah cukup menghargai perbedaan pendapat sesama teman kelompoknya. Ditunjuknya ketua kelompok salah satunya sebagai penengah ketika perbedaan pendapat terjadi, dan kelompok ini sudah cukup dapat mengatasi perbedaan pendapat ketika sedang mengerjakan media *mind mapping*.

Indikator ke 4) kreativitas, pada sub indikator dapat dijelaskan bahwa siswa sudah cukup antusias terhadap kegiatan pembelajaran dengan membuat media *mind mapping*. Namun dalam mengembangkan isi materi masih dinilai kurang. Siswa memasukan materi kedalam *mind mapping* berdasarkan sumber yang ada tanpa dikembangkan lagi. Juga dalam menyampaikan gagasan dalam pembuatan *mind mapping* pun masih kurang. dan juga siswa belum dapat berimajinatif ketika sedang membuat *mind mapping*. Mind mapping yang mereka buat sama seperti yang guru contohkan. Tidak ada ide-ide atau pendapat mereka yang dikembangkan untuk membuat *mind mapping* yang berbeda.

Kelompok 3 beranggotakan SP, MGRP, TS, AAH, SAS dan AA. . Dalam pengamatan kreativitas siswa pada kelompok ini dinilai sudah cukup dalam

mengembangkan kreativitas siswa dengan presentase 54,55% dan secara deskripsi dijelaskan sebagai berikut: 1) rasa ingin tahu, dari sub indikator dapat dijelaskan bahwa siswa sudah cukup berani untuk bertanya dan menjawab ketika sedang membuat *mind mapping* bersama kelompoknya. Siswa juga sudah dinilai cukup dalam mencari materi isi medi *mind mapping* yang dibuat. Siswa tidak hanya mencari materi dari buku, namun juga dari internet. Sumber-sumber dari internet pun siswa tuliskan, hal ini adalah salah satu cara melatih siswa agar tidak melakukan plagiat.

Indikator ke 2) rasa tanggung jawab, pada sub indikator ini dapat dijelaskan bahwa siswa kurang bersungguh-sungguh dalam pembuatan media *mind mapping*. Siswa banyak yang mengobrol dan diam saja. Kurangnya kesungguhan siswa ini membuat *mind mapping* tampak biasa saja tidak ada kreativitasnya, namun pada penyelesaian pembuatan *mind mapping*, kelompok ini sudah cukup tepat waktu menyelesaikan pembuatan *mind mapping*.

Indikator ke 3) kerjasama, pada sub indikator ini dapat dijelaskan bahwa siswa dapat bekerja dengan siswa lainnya. siswa tidak merasa keberatan untuk berkelompok dengan siswa lainnya. namun dalam membagi tugas masih dinilai kurang, karena siswa tidak membagi tugas dengan merata, siswa juga kurang dapat menghargai pendapat teman sekelompoknya. Walaupun menerima seluruh anggota kelompok, namun tetap saja ada beberapa anggota kelompok yang tidak dapat diajak bekerja sama sehingga pembagian tugas perbedaan pendapat kurang dapat diselesaikan ketika sedang membuat media *mind mapping*.

Indikator ke 4) kreativitas, berdasarkan sub indikator dijelaskan bahwa siswa sudah cukup merasa antusias dengan pembelajaran membuat media *mind mapping* ini, karena pembelajaran yang berbeda ini membuat siswa tidak merasa jenuh. Namun siswa masih kurang mampu mengembangkan materi dalam media *mind mapping*, materi yang digunakan hanya berdasarkan sumber yang didapat tanpa mengembangkan dengan pendapat/pemikiran siswa. Siswa sudah cukup mampu menyampaikan gagasannya dalam pembuatan *mind mapping*, gagasan disini siswa

Ranggita Utami Putri, 2016

Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

sudah dapat mengembangkan pembuatan *mind mapping* yang berbeda dengan apa yang dicontohkan guru. Penambahan-penambahan penampilan pada media *mind mapping* membuat tampilannya menjadi lebih menarik dan berbeda dengan kelompok lainnya. Siswa sudah cukup imajinatif dalam pembuatan media *mind mapping*, dimana *mind mapping* dibuat terlihat lebih menarik dan berbeda dengan kelompok lainnya.

Kelompok 4 beranggotakan MFA, AKMN, SLP, CD, DR dan RNQ. Dalam pengamatan kreativitas pada kelompok ini dinilai cukup dalam mengembangkan kreativitas siswa dengan presentase 42,42% dan secara deskripsi dijelaskan berdasarkan indikator: 1) rasa ingin tahu, berdasarkan sub indikator dapat dijelaskan siswa sudah cukup berani untuk bertanya dan menjawab pada kegiatan pembuatan *mind mapping*. Namun siswa dinilai kurang ketika mencari sumber materi pada *mind mapping*. Siswa hanya mencari sumber dari buku paket yang digunakan oleh siswa. Tidak ada siswa yang mencari materi dari referensi lainnya.

Indikator ke 2) rasa tanggung jawab, berdasarkan sub indikator dapat dijelaskan bahwa siswa sudah cukup bersungguh-sungguh dalam mengerjakan media *mind mapping*, siswa mengerjakan media *mind mapping* tanpa bercanda atau mengobrol hal-hal diluar pembelajaran. Namun pada penyelesaiannya kelompok ini dinilai kurang tepat waktu. Ketika guru memberitahu bahwa waktu habis kelompok ini masih menyelesaikan pembuatan media *mind mapping*.

Indikator ke 3) kerjasama, berdasarkan sub indikator dijelaskan bahwa siswa kurang dalam bekerjasama dengan siswa lainnya. ketika pembagian kelompok ada beberapa siswa yang menolak. Pada pembagian tugas kerjapun kurang merata, ada beberapa siswa yang tidak ingin dibuat pusing dalam pembuatan tugas, hanya ingin membantu dalam pembuatan saja, itupun tidak sepenuhnya membantu. Tetap saja hanya beberapa siswa yang akhirnya mengerjakan media *mind mapping*. Namun siswa dapat menghargai perbedaan pendapat dalam kelompoknya, saling mengalah dan memberikan pendapat yang baik membuat kelompok ini mendapatkan nilai cukup.

Ranggita Utami Putri, 2016

Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Indikator ke 4) kreativitas, berdasarkan sub indikator dijelaskan bahwa siswa kurang merasa antusias terhadap pembuatan media *mind mapping*. Siswa tidak merasa senang ketika kegiatan ini berjalan. Mereka mengerjakan pembuatan *mind mapping* tanpa semangat. Siswa pun dinilai kurang mampu dalam mengembangkan materi yang ada pada media *mind mapping* yang dibuatnya. Materi yang mereka gunakan adalah materi yang berasal dari buku tanpa mereka kembangkan lagi. Siswa kurang mampu menyampaikan gagasannya dalam pembuatan *mind mapping*, selain itu siswa kurang imajinatif ketika membuat media *mind mapping*.

Kelompok 5 beranggotakan ARN, YRR, NAP, IFNR, MGR, RS dan ES. Dalam pengamatan kreativitas pada kelompok ini dinilai cukup dalam mengembangkan kreativitas siswa dengan presentase 45,45% dan secara deskripsi dijelaskan berdasarkan indikator: 1) rasa ingin tahu, berdasarkan sub indikator dapat dijelaskan bahwa siswa masih kurang berani untuk bertanya dan menjawab selama kegiatan pembuatan *mind mapping* berlangsung. Lalu siswapun kurang dalam mencari materi yang digunakan untuk ditampilkan pada media *mind mapping*. Sumber materi yang digunakan hanya buku paket pegangan siswa.

Indikator ke 2) rasa tanggung jawab, berdasarkan sub indikator dapat dijelaskan bahwa siswa cukup bersungguh-sungguh dalam mengerjakan media *mind mapping* ini. Tidak ada siswa yang tidak bekerja selama mengerjakan media *mind mapping* ini. Kelompok inipun dinilai cukup dalam menyelesaikan pembuatan media *mind mapping* dengan tepat waktu.

Indikator ke 3) kerjasama, berdasarkan sub indikator dapat dijelaskan siswa kurang dapat bekerjasama dengan siswa lainnya, ketika pembagian kelompok dilakukan, ada beberapa siswa yang menolak dan emmeinta perubahan. Namun karena fokus guru adalah untuk membuat siswa dapat bekerjasama dengan siapapun maka permintaan siswa yang untuk mengubah anggota kelompoknya guru tolak. Pada pemaagian tugas kerja kelompok dinilai kurang. Ada beberapa siswa yang tidak mendapatkan tugas kerja, namun pada saat terjadi perbedaan pendapat anggota dinilai

Ranggita Utami Putri, 2016

Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

cukup untuk menghargai perbedaan tersebut dan menerima pendapat-pendapat yang positif.

Indikator ke 4) kreativitas, berdasarkan sub indikator dapat dijelaskan bahwa siswa kurang antusias dalam mengerjakan media *mind mapping*. Lalu siswa kurang mampu mengembangkan materi media *mind mapping* yang dibuat, siswa hanya menggunakan materi berdasarkan sumber yang didapat tanpa dikembangkan dengan pendapat atau pemikiran siswa itu sendiri. Siswa dinilai cukup mampu menyampaikan berbagai gagasan dalam pembuatan *mind mapping*, gagasan yang berupa pendapat-pendapat dinilai cukup muncul pada kelompok ini, gagasan yang dihasilkan dari siswa membuat *mind mapping* yang dibuat cukup berbeda dan menarik. Siswa dinilai sudah cukup imajinatif dalam pembuatan tugas media *mind mapping*. Hal ini dilihat dari hasil media *mind mapping* yang siswa buat sudah menarik.

Kelompok 6 beranggotakan ANR, ZR, A, RR, ARS dan MRG. Dalam pengamatan kreativitas pada kelompok ini dinilai cukup dalam mengembangkan kreativitas siswa dengan presentase 45,45% dan secara deskripsi dijelaskan berdasarkan indikator: 1) rasa ingin tahu, berdasarkan sub indikator dapat dijelaskan bahwa siswa kurang berani untuk bertanya dan menjawab ketika sedang mengerjakan media *mind mapping*. Selain itu siswa juga dinilai kurang dalam mencari materi untuk ditampilkan pada media *mind mapping*.

Indikator ke 2) rasa tanggung jawab, berdasarkan sub indikator dapat dijelaskan bahwa siswa cukup bersungguh-sungguh dalam mengerjakan media *mind mapping*. Mereka mengerjakan media *mind mapping* dengan fokus dan tertata dengan rapih, namun mereka kurang dapat menyelesaikan pembuatan media *mind mapping* dengan tepat waktu, ketika guru memberitahukan bahwa waktu yang digunakan untuk membuat media *mind mapping* habis, kelompok ini masih belum menyelesaikan media *mind mapping*, sehingga ketika kegiatan diskusi berlangsung, kelompok ini masih menyelesaikan pembuatan media *mind mapping*.

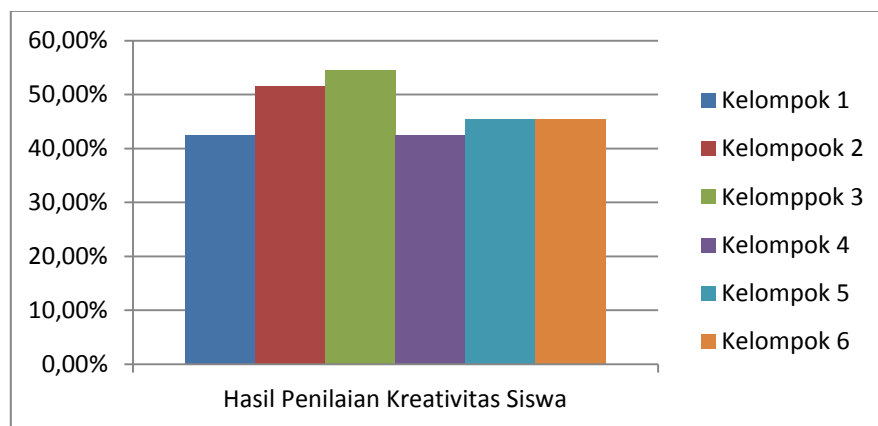
Ranggita Utami Putri, 2016

Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Indikator ke 3) kerjasama, berdasarkan sub indikator dapat dijelaskan bahwa siswa dinilai cukup dalam bekerjasama dengan siswa lainnya, tidak ada perdebatan ataupun penolakan anggota kelompok yang dibuat. Hanya saja dalam pembagian tugas kerja, kelompok ini masih dinilai kurang untuk membagikan tugas kerja secara merata. Siswa dinilai cukup menghargai perbedaan pendapat yang muncul di dalam kelompoknya. Walaupun terdapat perbedaan pendapat namun kelompok ini mampu untuk menangani perbedaan tersebut.

Indikator ke 4) kreativitas, berdasarkan sub indikator dapat dijelaskan bahwa siswa sudah cukup merasa antusias terhadap kegiatan pembuatan media *mind mapping*. Siswa dengan semangat mengerjakan media *mind mapping*. Namun siswa masih kurang mampu mengembangkan materi dalam media *mind mapping* yang dibuatnya. Materi yang ditampilkan adalah materi yang berasal dari sumber tanpa mengembangkannya kembali. Juga siswa kurang mampu menyampaikan berbagai gagasan yang menarik dalam pembuatan *mind mapping* ini, siswa juga kurang imajinatif dalam pembuatan media *mind mapping* sehingga media *mind mapping* yang kelompok ini buat tidak ada kelebihan dibandingkan dengan kelompok lain. *Mind mapping* yang dibuat sesuai dengan contoh yang guru berikan sehingga kurang menarik dan kreatif.



Grafik 4.2 Hasil Penilaian Kreativitas Siswa
Siklus 1

Berdasarkan grafik diatas pada siklus pertama ini terlihat bahwa kelompok 1 dan kelompok 4 mendapatkan presentase sebesar 42,42% sementara kelompok 2 mendapatkan presentase sebesar 51,52%. Lalu kelompok 3 mendapatkan presentase sebesar 54,55% yang terbesar pada siklus pertama ini, kelompok 5 dan kelompok 6 mendapatkan presentase sebesar 45,45%. Dapat disimpulkan bahwa pada siklus pertama ini keterampilan kreativitas siswa masih pada tahap “kurang”. Kekurangan ini terjadi karena guru belum cukup mampu untuk memotivasi siswa dalam mengembangkan kreativitas dan keterampilan sosial, juga karena ini adalah metode pembelajaran yang baru bagi siswa, sehingga siswa belum dapat mengikuti metode ini dengan baik. Walaupun secara materi siswa mengerti keterampilan sosial bekerjasama dalam kelompok namun pada kenyataannya masih banyak siswa yang bekerja secara individual, juga siswa pada kenyataannya masih mengikuti pembelajaran dengan pasif, walaupun metode pembelajaran yang guru gunakan adalah pembelajaran berpusat pada siswa. Hal ini perlu mendapatkan perhatian khusus oleh guru agar semua siswa terlibat dalam mengembangkan kreativitas. Karena pada saat ini hampir seluruh sekolah menerapkan pendidikan yang berpusat pada siswa dimana siswa dituntut untuk aktif dan kreatif.

C. Deskripsi hasil angket siklus 1

Angket yang dibagikan kepada siswa terdiri dari 40 pernyataan dengan empat buah pembagian hasil jawaban yaitu sangat setuju, setuju, kurang setuju dan tidak setuju. Pernyataan tersebut terdiri dari pernyataan positif dan negative yang menggambarkan apa yang terjadi pada siswa yang belum teramati oleh guru. Angket ini ditunjukan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap metode pembelajaran, media *mind mapping* dan kreativitas siswa, maka penjelasannya sebaagai berikut:

1. Respon terhadap media *mind mapping*

Tabel 4.9 Angket respon terhadap *mind mapping*

No	Pernyataan	Hasil Jawaban			
		SS	S	KS	TS

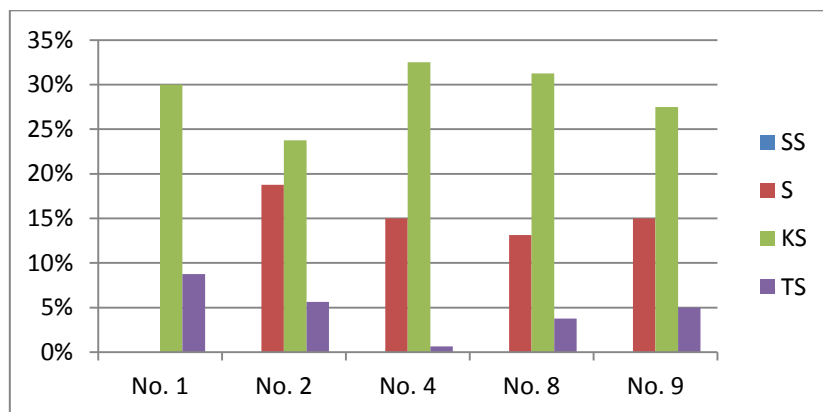
Ranggita Utami Putri, 2016

Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1	Saya antusias terhadap media pembelajaran yang menggunakan <i>mind mapping</i>	0 %	0% 30%	8,75 %
2	Saya menyukai pembelajaran IPS dengan menggunakan <i>mind mapping</i>	0 %	18,7 5% 23,7 5%	5,62 5%
4	Saya lebih bersemangat belajar IPS setelah menggunakan <i>mind mapping</i>	0 %	15% 32,5 %	0,62 5%
8	Saya membaca keseluruhan isi materi <i>mind mapping</i> ketika pembelajaran IPS dikelas	0 %	13,1 25% 31,2 5%	3,75 %
9	Saya mendiskusikan isi materi <i>mind mapping</i> ketika pembelajaran IPS dikelas	0 %	15% 27,5 %	5%

Berdasarkan tabel diatas dapat terlihat bahwa secara umum siswa kelas VII-8 memiliki respon yang kurang baik terhadap pembelajaran dengan media *mind mapping* dalam pembelajaran IPS. Hal itu sesuai dengan pernyataan pada angket no 1,2,4,8 dan 9 secara berturut-turut presentasinya adalah 38,75%, 29,375%, 35% dan 32,5% memilih pilihan kurang setuju dan tidak setuju. Hal ini menjelaskan bahwa siswa belum bisa menerima pembelajaran dengan menggunakan *mind mapping*. Siswa belum memberikan respon yang baik mungkin karena ini adalah media pembelajaran yang baru bagi siswa sehingga siswa masih belum bisa beradaptasi dengan media pembelajaran yang guru gunakan.



Grafik 4.3 pernyataan media *mind mapping*

Berdasarkan grafik tersebut terlihat bahwa sebagian besar grafik di dominasi oleh pilihan kurang setuju, hal ini menunjukkan bahwa siswa belum dapat merespon

Ranggita Utami Putri, 2016

Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dengan baik pembelajaran dengan menggunakan media *mind mapping* di kelas VII-8. Walaupun pada pernyataan no. 2 sudah banyak siswa yang mulai menyukai pembelajaran dengan menggunakan media *mind mapping*, namun hal ini masih harus diperbaiki dan di tingkatkan. Guru harus mendorong dan memotivasi siswa agar dapat merespon dengan baik penggunaan media *mind mapping* pada pembelajaran di dalam kelas. Berdasarkan grafik tersebut guru masih harus bekerja keras dan berusaha untuk membuat media *mind mapping* dapat digunakan dengan baik selama pembelajaran IPS didalam kelas.

2. Berfikir Lancar

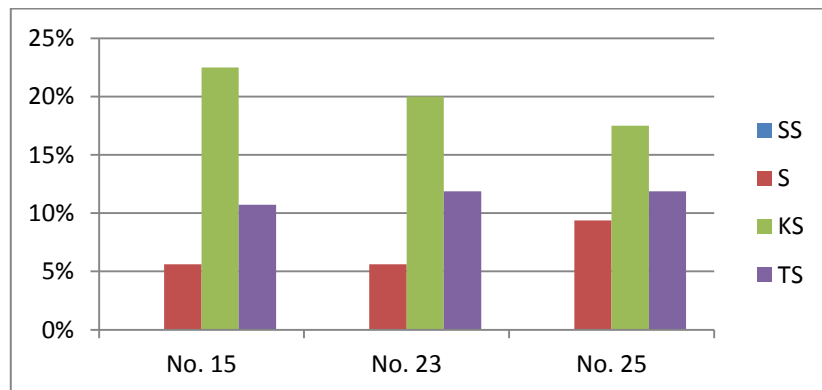
Tabel 4.10 Angket berfikir lancar

No	Pernyataan	Hasil Jawaban			
		SS	S	KS	TS
15	Saya menyampaikan banyak gagasan atau jawaban ketika berdiskusi mengenai materi melalui <i>mind mapping</i> pada pembelajaran IPS dikelas	0%	5,6 25 %	22,5 %	10,6 25%
21	Saya sulit menemukan jawaban ketika sedang berdiskusi mengenai materi melalui <i>mind mapping</i> pada pembelajaran IPS	0%	35 %	18,7 5%	0%
22	Saya sulit menemukan ide ketika sedang mendiskusikan materi melalui <i>mind mapping</i> pada pembelajaran IPS	0%	33, 75 %	18,7 5%	2,5%
23	Saya dapat memberikan banyak saran ketika sedang berdiskusi mengenai materi melalui <i>mind mapping</i> pada pembelajaran IPS	0%	5,6 25 %	20%	11,8 75%
25	Saya dapat berfikir lancar ketika mendiskusikan pertanyaan melalui <i>mind mapping</i> pada pembelajaran IPS	0%	9,3 75 %	17,5 %	11,8 75%

Berdasarkan hasil presentase pernyataan berfikir lancar melalui angket yang diberikan kepada siswa terlihat akumulasi kondisi siswa yang sebenarnya mengenai

aktivitas pada aspek non-aptitude berkaitan dengan proses kreatif. Pada pernyataan positif hampir 50% memilih kurang setuju dan tidak setuju, hal itu menggambarkan bahwa siswa masih belum dapat berfikir lancar selama kegiatan pembelajaran terutama ketika sedang berdiskusi mengenai materi dalam media *mind mapping* didalam kelas. Sementara pada pernyataan negative hampir 50% siswa memilih setuju dan sangat setuju, hal ini dapat terjadi dari berbagai faktor, baik itu dari kemampuan guru yang masih kurang dalam menciptakan atmosfer pembelajaran yang kreatif maupun media pembelajaran yang belum mampu mengarahkan siswa untuk berfikir lancar.

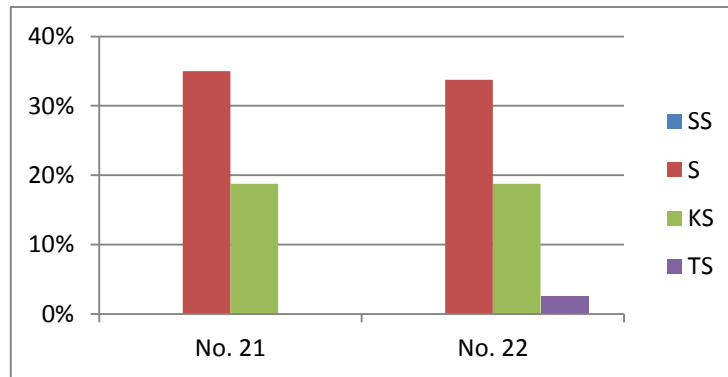
Hasil presentase pada pernyataan tersebut menggambarkan bahwa siswa masih belum dapat berfikir lancar walaupun sekitar 10% menyatakan telah mampu berfikir lancar selama pembelajaran didalam kelas. Berdasarkan hasil persentasi pada tabel tersebut merupakan umpan balik bagi peneliti dan mitra peneliti dalam menemukan faktor yang menghambat siswa dalam berfikir lancar. Dengan demikian peneliti dapat membenahi dan merancang kembali kegiatan pembelajaran yang dapat meningkatkan persentasi kemampuan berfikir lancar siswa.



Grafik 4.4 Angket positif berfikir lancar

Berdasarkan grafik tersebut menggambarkan bahwa pernyataan positif mengenai kemampuan berfikir lancar siswa masih didominasi oleh hasil jawaban kurang setuju yang berada pada grafik 26, 20 dan 17. Pernyataan tidak setuju pun

masih mendominasi pernyataan positif mengenai keterampilan berfikir lancar yang berada pada grafik 11, 13, 13. Dengan demikian menggambarkan bahwa siswa masih berada pada tahap kurang dalam berfikir lancar.



Grafik 4.5 Pernyataan negative berfikir lancar

Berdasarkan grafik tersebut menggambarkan bahwa pernyataan negative mengenai berfikir lancar masih di dominasi oleh pernyataan setuju yaitu berada di grafik 35 dan 33, sementara pernyataan kurang setuju sama-sama berada di grafik 19 dan pernyataan tidak setuju berada di grafik 2,5. Dengan demikian grafik tersebut memberikan informasi bahwa siswa menyatakan setuju untuk pernyataan negative mengenai keterampilan berfikir lancar. Dengan demikian hasil kedua grafik tersebut menggambarkan bahwa siswa masih berada pada tahap kurang dalam keterampilan berfikir lancar dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media *mind mapping*.

3. Berani mengambil resiko

Tabel 4.11 Angket berani mengambil resiko

No	Pernyataan	Hasil Jawaban			
		SS	S	KS	TS
14	Saya menyampaikan pendapat ketika sedang berdiskusi materi melalui <i>mind mapping</i> pada pembelajaran didalam kelas	0%	9,3 75 %	25%	8,12 5%
16	Saya takut menyampaikan pendapat di muka umum ketika mendiskusikan mengenai materi melalui <i>mind mapping</i> pada pembelajaran IPS di kelas	10%	20 %	7,5%	5%

Ranggita Utami Putri, 2016

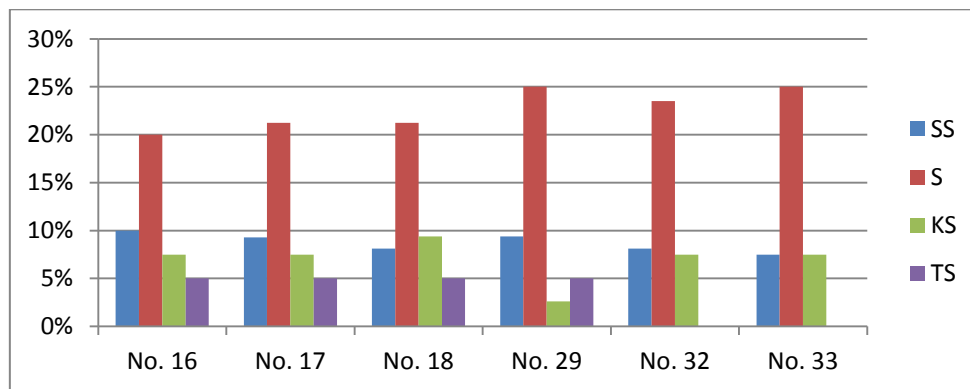
Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

17	Saya takut menjawab pertanyaan dengan suara keras ketika berdiskusi mengenai materi melalui <i>mind mapping</i> pada pembelajaran IPS dikelas	9,37 5%	21, 25 %	7,5%	5%
18	Meskipun pendapat saya benar, saya segan mempertahankannya ketika sedang mendiskusikan materi melalui <i>mind mapping</i> pada pembelajaran IPS dikelas	8,12 5%	21, 25 %	9,37 5%	5%
19	Adapun pendapat teman tidak mengubah pendapat saya ketika sedang berdiskusi mengenai materi melalui <i>mind mapping</i> pada pembelajaran IPS dikelas	7,5 %	9,3 75 %	25%	6,25 %
26	Saya tidak takut gagal atau mendapat kritik ketika mengungkapkan pendapat saya ketika berdiskusi mengenai materi melalui <i>mind mapping</i> pada pembelajaran IPS	0%	5,6 25 %	30%	6,87 5%
27	Saya senang ketika diminta mengungkapkan pendapat pada saat diskusi mengenai materi melalui <i>mind mapping</i> pada pembelajaran IPS	0%	9,3 75 %	20%	10,6 75%
29	Saya tidak terampil dalam membuat sebuah karya dalam pembelajaran IPS	9,37 5%	25 %	5,62 5%	5%
31	Saya terampil menampilkan hasil karya saya dalam pembelajaran IPS di depan teman-teman saya	0%	21 %	26%	18%
32	Saya segan ketika diminta menampilkan hasil karya saya di depan teman-teman	8,12 5%	23, 5%	7,5%	5%
33	Saya segan ketika diminta untuk memberikan pendapat terhadap penampilan/karya teman dalam pembelajaran IPS	7,5 %	25 %	7,5%	5%
34	Saya terampil memberikan pendapat mengenai hasil karya teman didepan kelas	0%	7,5 %	26,2 5	8,12 5%

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa pada pernyataan negative no. 16, 17, 18, 29, 32 dan 33 masih didominasi oleh pernyataan sangat setuju dan setuju. Hal ini menjelaskan bahwa siswa masih belum berani ketika menyatakan pendapat maupun mempertahankan pendapatnya, dan juga siswa kurang memiliki kepercayaan diri untuk mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.

Demikian juga dengan pernyataan positif pada angket yaitu no 14, 19, 26, 27, 31 dan 34 masih didominasi oleh siswa yang memilih kurang setuju dan tidak setuju. Siswa tidak memiliki kepercayaan diri mengerjakan tugas media *mind mapping*. Siswa juga tidak berani untuk mengeluarkan pendapatnya atau tampil didepan kelas. Hal ini terlihat dari bagaimana hasil persentase diatas seperti terbalik bahwa yang pernyataan negatif lebih di dominasi dengan jawaban setuju sementara pernyataan positif lebih di dominasi dengan jawaban kurang setuju. Kurangnya motivasi yang diberikan oleh guru menjadi salah satu faktor mengapa siswa tidak berani untuk mengambil resiko. Maka peneliti dan mitra peneliti merencanakan pembelajaran yang dapat mendorong dan memotivasi siswa untuk dapat mengambil resiko.



Grafik 4.6 Angket negatif berani mengambil resiko

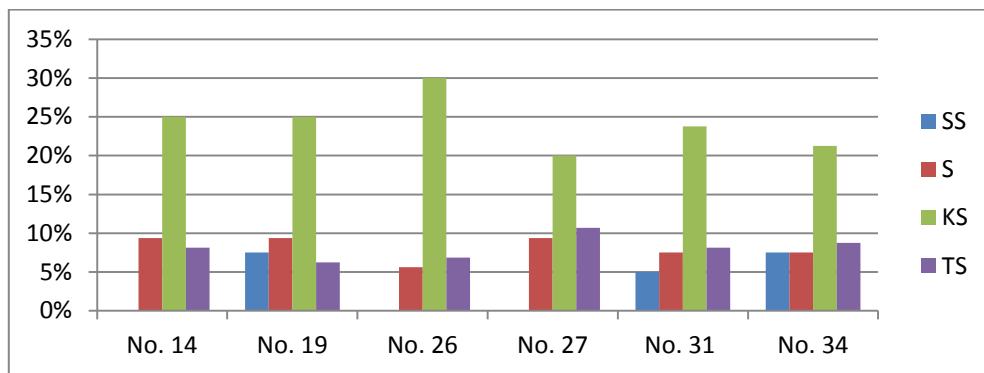
Berdasarkan grafik pernyataan no. 16 dan 17 terlihat bahwa pilihan jawaban setuju mendominasi pilihan jawaban lainnya, selain itu pilihan jawaban sangat setuju pun banyak dipilih oleh siswa. Sementara grafik No. 18 pilihan jawaban setuju mendominasi pilihan jawaban lainnya, namun jawaban tidak setuju menjadi jawaban terbanyak kedua yang dipilih oleh siswa, hal ini menandakan bahwa ada beberapa

Ranggita Utami Putri, 2016

Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

siswa yang sudah dapat mempertahankan pendapatnya. Sementara grafik no. 29 terlihat bahwa jawaban setuju dan sangat setuju mendominasi, siswa kurang memiliki kepercayaan diri untuk mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Sementara grafik no. 32 dan 33 tidak jauh berbeda dengan yang lainnya, pilihan jawaban setuju masih mendominasi pilihan jawaban lainnya. Hal ini menjelaskan bahwa mayoritas siswa kelas VII-8 masih belum berani untuk mengambilan resiko.



Grafik 4.7 Pernyataan positif berani mengambil resiko

Berdasarkan grafik tersebut dapat dijelaskan bahwa grafik No. 14 di dominasi oleh pernyataan kurang setuju, artinya mayoritas siswa menyatakan bahwa mereka tidak mengemukakan pendapatnya ketika sedang melakukan diskusi dalam kelompoknya. Sementara grafik No. 19 di dominasi oleh pilihan jawaban kurang setuju, artinya sebagian siswa masih belum memiliki keberanian dalam mempertahankan pendapatnya dalam kegiatan diskusi, namun dapat dilihat pada grafik bahwa pilihan jawaban setuju menjadi pilihan terbanyak kedua yang dipilih oleh siswa. Dengan melihat grafik tersebut peneliti dapat menyimpulkan bahwa siswa sudah mempunyai dasar untuk mempertahankan pendapatnya, namun masih perlu diberikan motivasi dalam pembelajaran IPS di kelas. Lalu grafik No. 26 masih di dominasi oleh pilihan jawaban kurang setuju dan tidak setuju, artinya siswa masih takut mendapatkan kritikan jika menyampaikan pendapat selama kegiatan diskusi berlangsung. Lalu grafik No. 27 sama dengan yang lainnya, pilihan jawaban kurang setuju masih di dominasi pada grafik ini. Siswa tidak senang jika ditunjuk oleh guru

Ranggita Utami Putri, 2016

Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

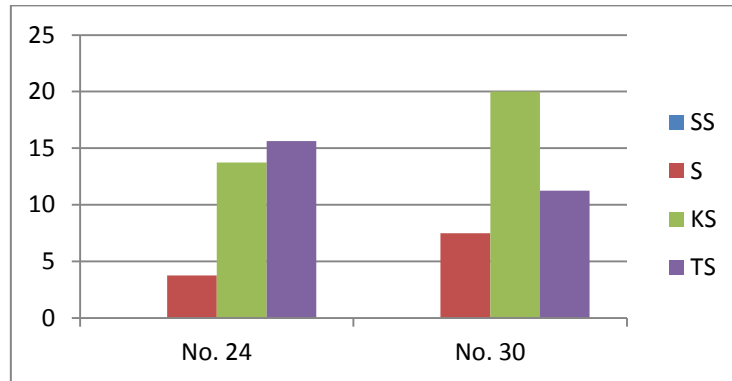
untuk menyatakan pendapatnya, hal ini terjadi karena keberanian siswa yang masih kurang. Grafik no. 31 dan 34 pun masih di dominasi dengan jawaban pernyataan kurang setuju. Siswa masih belum memiliki kepercayaan diri. Sehingga banyak siswa yang tidak berani untuk tampil ataupun berani memberikan pendapat. Pada dasarnya siswa memiliki keberanian untuk tampil dan berpendapat, hanya saja karena beberapa faktor didalam kelas mempengaruhi siswa menjadi tidak berani, salah satunya adalah suasana pembelajaran yang kurang mendukung siswa untuk berani berpendapat, kurangnya dorongan atau motivasi untuk tampil dan berani berpendapat.

4. Berfikir orisinal

Tabel 4.12 Angket berfikir orisinal

No	Pernyataan	Hasil Jawaban			
		SS	S	KS	TS
24	Saya dapat menemukan jawaban/solusi yang tidak ditemukan oleh teman yang lain ketika berdiskusi	0%	3,7 5%	13,7 5%	15,6 25%
30	Saya terampil menuangkan ide dalam membuat sebuah karya pada pembelajaran IPS	0%	7,5 %	20%	11,2 5%

Berdasarkan hasil presentase pernyataan berfikir orisinal melalui angket yang diberikan kepada siswa terlihat akumulasi kondisi siswa yang sebenarnya mengenai kreativitas pada aspek non-aptitude berkaitan dengan proses kreatif. Pada pernyataan positif hampir mayoritas siswa memilih jawaban kurang setuju dan tidak setuju. Hal itu menggambarkan bahwa siswa masih belum dapat berfikir orisinal dalam kegiatan pembelajaran terutama ketika sedang berdiskusi. Siswa masih belum bisa menemukan jawaban/solusi dari pertanyaan, hal ini sejalan dengan hasil observasi aktivitas siswa yang menyatakan bahwa siswa masih mengikuti contoh yang diberikan oleh guru. Meskipun pada kenyataanya guru sudah memberikan arahan kepada siswa agar tidak perlu mengikuti apa yang telah dicontohkan oleh guru.



Grafik 4.8 Pernyataan berfikir orisinal

Berdasarkan grafik diatas dapat dilihat bahwa kemampuan berfikir orisinal siswa masih kurang. Pada pernyataan angket No. 24 dapat dilihat bahwa pernyataan tidak setuju dan kurang setuju mendominasi jawaban yang diberikan oleh siswa. Bahkan pernyataan tidak setuju menjadi pernyataan yang paling banyak dipilih oleh siswa. Dengan itu dapat dilihat bahwa kemampuan berfikir orisinal siswa masih sangat lemah dan belum terarahkan dengan baik. Begitu pula dengan pernyataan angket No. 30 di dominasi oleh jawaban kurang setuju dan tidak setuju. Hal ini menjelaskan bahwa siswa masih belum bisa menuangkan ide dalam pembuatan sebuah karya.

5. Menghargai

Tabel 4.13 Angket menghargai

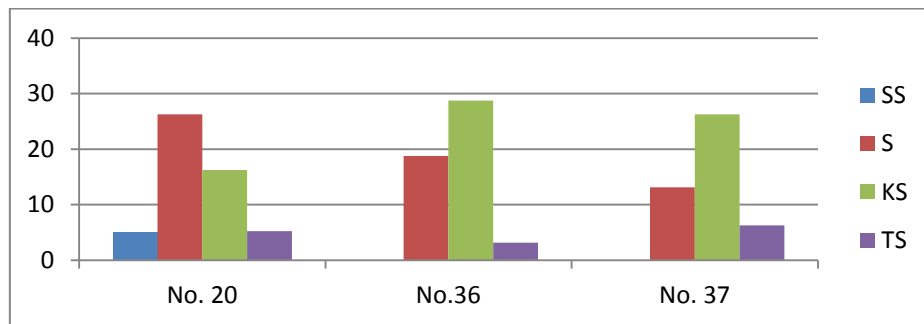
No	Pernyataan	Hasil Jawaban			
		SS	S	KS	TS
20	Saya menghargai perbedaan pendapat ketika sedang berdiskusi mengenai materi melalui <i>mind mapping</i> pada pembelajaran IPS	5%	26,2 5%	16,2 5%	5,22 5%
35	Saya tidak suka mendapatkan kritikan tentang karya saya dalam pembelajaran IPS	6,87 5%	24%	7,5%	7,5%
36	Saya menghargai saran yang diberikan oleh teman terhadap karya saya dalam pembelajaran IPS	0%	18,7 5%	28,7 5%	3,12 5%
37	Saya memperhatikan penjelasan teman mengenai karya yang dibuatnya dalam pembelajaran IPS	0	13,1 25%	26,2 5%	6,25 %

Ranggita Utami Putri, 2016

Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Berdasarkan tabel diatas dapat dipaparkan bahwa pada pernyataan angket No. 20 di dominasi oleh jawaban setuju dan kurang setuju, artinya sebagian siswa sudah dapat menghargai perbedaan pendapat yang terjadi jika sedang berdiskusi, namun sebagian siswa lainnya masih belum dapat menghargai perbedaan pendapat dengan temannya. dengan melihat presentase diaatas, dapat di simpulkan bahwa siswa sudah memiliki sifat menghargai perbedaan, hanya saja masih membutuhkan dorongan dan motivasi selama pembelajaran berlangsung agar semua siswa dapat mengembangkan sikap menghargai perbedaan. Pada angket No. 36 an 37 di dominasi oleh jawaban kurang setuju. Sementara pada angket no. 35 di dominasi oleh jawaban setuju. Hal ini mengungkapkan bahwa siswa tidak suka menerima kritikan yang ditujukan kepadanya.



Grafik 4.9 Angket pernyataan positif menghargai

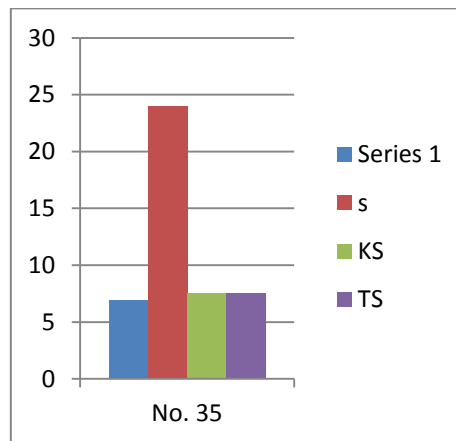
Grafik diatas merupakan grafik angket pernyataan positif menghargai. Grafik no. 20 di dominasi oleh jawaban setuju, yang berarti sebagian besar siswa didalam kelas sudah dapat menghargai perbedaan pendapat dalam diskusi. Walaupun sebagian lainnya kurang setuju, namun melihat grafik ini di harapkan siswa lainnya dapat mulai untuk menghargai perbedaan pendapat seperti siswa lainnya. Sementara grafik angket no. 36 masih di dominasi oleh jawaban kurang setuju. Siswa masih belum bisa menerima saran yang diberikan oleh temannya, walaupun pada point 20 siswa dapat menghargai perbedaan pendapat namun hal itu tidak sejalan dengan menghargai saran ketika sedang berdiskusi. Lalu pada angket no 37 masih di dominasi oleh jawaban kurang setuju, hal ini diartikan bahwa masih banyak siswa yang masih tidak dapat

Ranggita Utami Putri, 2016

Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

menghargai temannya ketika sedang tampil di depan kelas, namun jawaban setuju berada di posisi kedua terbesar, dengan ini peneliti dapat melihat bahwa siswa sudah dapat menghargai temannya ketika sedang berbicara didepan kelas, hanya saja masih kurang dorongan dan motivasi dan juga suasana kelas yang belum dapat peneliti kuasai sepenuhnya.



Grafik 4.10 Angket pernyataan negative menghargai

Grafik tersebut menggambarkan pernyataan negative menghargai di dominasi oleh jawaban setuju. Hal ini menjelaskan bahwa sebagian besar siswa didalam kelas tidak suka diberi kritikan terhadap karya yang mereka buat. sementara jawaban angket negative menghargai kurang setuju dan tidak setuju mendapatkan poin yang sama yang berarti sudah ada beberapa siswa yang dapat menerima kritikan terhadap karya yang mereka punya. Peneliti melihat bahwa sikap menghargai didalam kelas sangat komplikasi, dimana disatu sisi siswa dapat menerima perbedaan pendapat dan namun disatu sisi lainnya mereka tidak dapat menerima kritik dan saran dari temannya. hal ini diakibatkan oleh banyak faktor salah satunya kurangnya guru memberikan dorongan dan motivasi keberanian dan menghargai kepada siswa.

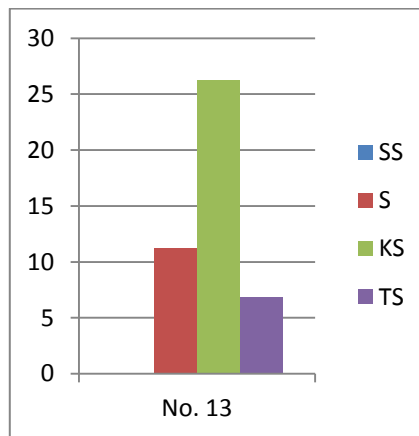
6. Rasa ingin tahu

Tabel 4.14 Angket rasa ingin tahu

No	Pernyataan	Hasil Jawaban			
		SS	S	KS	TS

13	Saya aktif bertanya ketika sedang membahas materi melalui <i>mind mapping</i> dalam pembelajaran IPS dikelas	0%	11,25%	26,25%	6,875%
----	--	----	--------	--------	--------

Berdasarkan data diatas dapat dipaparkan bahwa rasa ingin tahu siswa masih di dominasi oleh pernyataan kurang setuju. Sebagian siswa dari kelas VII-8 ini masih kurang motivasi untuk mengajukan pertanyaan. Namun sebanyak 11,25% siswa menjawab setuju, hal ini menggambarkan sudah ada siswa yang memiliki rasa ingin tahu dengan bertanya, namun saja pada kenyataan dilapangan lebih banyak siswa yang kurang rasa ingin tahunya. dengan melihat data diatas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa siswa sudah memiliki sifat rasa ingin tahu namun saja mereka masih kurang dorongan dan motivasi untuk bertanya.



Grafik 4.11 Angket pernyataan rasa ingin tahu

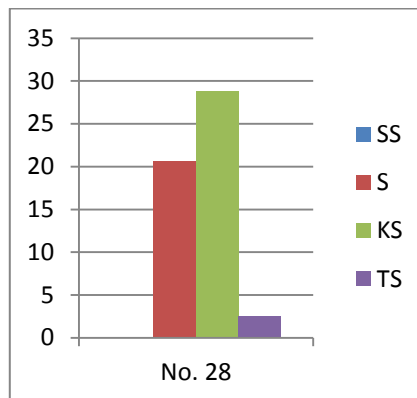
Grafik diatas menggambarkan bahwa 32% siswa masih belum terdorong untuk bertanya ketika pembelajaran berlangsung dikelas, terutama kegiatan berdiskusi. Sementara sebanyak 11% siswa sudah aktif bertanya selama pembelajaran berlangsung. Dengan melihat siswa yang sudah aktif bertanya, peneliti menyimpulkan bahwa siswa sudah memiliki rasa ingin tahu hanya saja karena beberapa faktor seperti suasana pembelajaran dan motivasi serta dorongan yang masih kurang dari guru sehingga membuat siswa masih belum dapat bertanya dengan aktif.

7. Bersifat imajinatif

Tabel 4.15 Angket bersifat imajinatif

No	Pernyataan	Hasil Jawaban			
		SS	S	KS	TS
28	Saya tertarik terhadap sebuah karya dalam tugas IPS	0%	20,6 25%	28,7 5%	2,5 %

Berdasarkan pernyataan angket no. 28 hasil jawaban di dominasi oleh kurang setuju sebanyak 28, 75% dan setuju sebanyak 20,625%. Hal ini menyatakan bahwa sebagian siswa belum dapat berfikir secara imajinatif. Mereka belum dapat tertarik terhadap sebuah karya. Namun sebagian siswa lainnya sudah memiliki ketertarikan terhadap sebuah karya. Dengan meningkatkan motivasi dan dorongan diharapkan siswa dapat tertarik terhadap sebuah karya yang dapat meningkatkan rasa imajinatif mereka.



Grafik 4.12 Pernyataan imajinatif

Grafik tersebut menggambarkan bahwa lebih dari 30% siswa masih belum imajinatif dalam kegiatan pembelajaran di kelas, sementara sebanyak 20% siswa sudah imajinatif. Hal tersebut menggambarkan bahwa sebagian besar siswa masih pada katagori belum kreatif terutama pada aspek imajinatif. Pada dasarnya kondisi seperti ini dapat diatasi dengan memperbaiki cara mengajar guru maupun penggunaan media yang digunakan dalam pembelajaran IPS didalam kelas.

8. Respon terhadap metode pembelajaran berbasis proyek

Ranggita Utami Putri, 2016

Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS

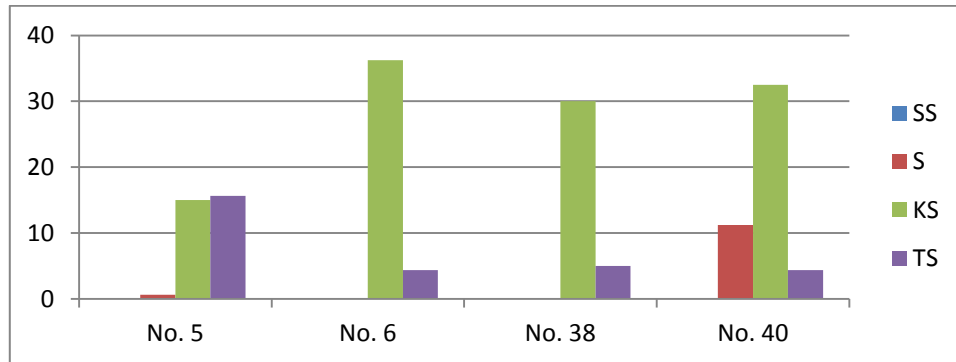
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Tabel 4.16 Angket respon terhadap metode pembelajaran berbasis proyek

No	Pernyataan	Hasil Jawaban			
		SS	S	KS	TS
5	Saya antusias terhadap metode pembelajaran berbasis proyek yang digunakan pada pelajaran IPS	0%	0,62 5%	15%	15,6 25%
6	Saya dapat menemukan keterampilan sosial yang dimunculkan dalam pembelajaran berbasis proyek	0%	0%	36,2 5%	4,37 5%
38	Pengetahuan saya bertambah mengenai materi pembelajaran IPS dengan metode pembelajaran berbasis proyek	0%	11,2 5%	30%	5%
39	Penggunaan metode pembelajaran berbasis proyek tidak membuat pengetahuan saya bertambah	1,87 5%	30%	16,8 75%	3,75 %
40	Saya tertarik membuat karya yang berhubungan dengan materi pembelajaran IPS.	0%	11,2 5%	32,5 %	4,37 5%

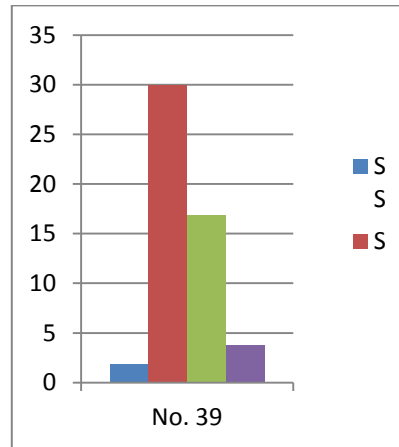
Berdasarkan tabel tersebut dapat dilihat bahwa penggunaan metode pembelajaran berbasis proyek masih kurang disukai oleh siswa. Hal ini sebagaimana jawaban pernyataan angket no. 5 masih di dominasi oleh kurang setuju dan tidak setuju. Siswa tidak merasa antusias terhadap penggunaan metode pembelajaran berbasis proyek, mungkin hal ini disebabkan siswa yang masih asing dengan metode pembelajaran berbasis proyek. Lalu pada pernyataan no. 6 jawaban masih di dominasi kurang setuju dan tidak setuju. Sementara pada pernyataan no 38 jawaban masih di dominasi kurang setuju, namun ada beberapa siswa yang setuju jika dengan menggunakan pembelajaran berbasis proyek menambah pengetahuan mengenai materi yang disampaikan oleh guru. Pada pernyataan angket no. 40 jawaban di dominasi oleh kurang setuju dan setuju. Hal ini mungkin dikarenakan siswa baru mengenal pembelajaran berbasis proyek yang guru gunakan didalam kelas. Sehingga

mereka masih belum dapat terbiasa dengan suasana pembelajaran yang aktif dan berpusat pada siswa ini.



Grafik 4.13 Angket pernyataan positif respon terhadap metode pembelajaran berbasis proyek

Berdasarkan grafik diatas menjelaskan bahwa respon terhadap penggunaan metode pembelajaran berbasis proyek masih kurang setuju dan tidak setuju. Hal itu terlihat bahwa sebagian jawaban pernyataan masih di dominasi oleh kurang setuju. Respon yang kurang ini mengindikasikan bahwa guru belum dapat memperkenalkan metode pembelajaran berbasis proyek dengan baik kepada siswa. Dengan kurangnya respon yang baik ini, maka peneliti dan mitra peneliti harus memperbaiki kembali rancangan pembelajaran sehingga siswa dapat menikmati pembelajaran berbasis proyek didalam kelas. Selain itu guru harus mendorong dan memotivasi siswa lebih lagi agar siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran berbasis proyek ini.



Grafik 4.14 Angket pernyataan negatif respon terhadap metode pembelajaran berbasis proyek

Berdasarkan grafik diatas menjelaskan bahwa respon siswa terhadap metode pembelajaran berbasis proyek masih kurang. Dapat dilihat pada pernyataan angket no 39 di dominasi jawaban setuju bahwa metode pembelajaran berbasis proyek ini tidak membuat pengetahuan siswa bertambah. Kegiatan pembelajaran yang baru ini masih belum dapat beradaptasi dengan siswa, sehingga masih banyak siswa yang merasa kurang nyaman dengan metode pembelajaran ini. Dengan hasil respon diatas ini maka peneliti harus lebih bekerja keras agar siswa dapat beradaptasi dengan metode pembelajaran berbasis proyek yang guru gunakan selama didalam kelas.

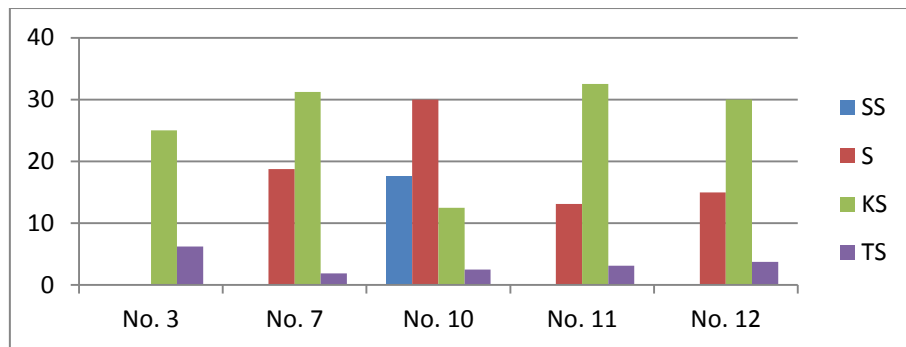
9. Esensi media *mind mapping*

Tabel 4.17 Angket esensi media *mind mapping*

No	Pernyataan	Hasil Jawaban			
		SS	S	KS	TS
3	Saya dapat memahami pelajaran IPS dengan menggunakan <i>mind mapping</i>	0%	0%	25%	6,25%
7	Saya dapat menemukan informasi mengenai materi pelajaran IPS dalam media <i>mind mapping</i>	0%	18,75%	31,25%	1,875%
10	Saya lebih senang membaca buku paket dengan banyak tulisan dibandingkan membaca materi dari <i>mind mapping</i>	17,5%	30%	12,5%	2,5%

11	Saya menemukan pengetahuan baru setelah menggunakan media <i>mind mapping</i>	0%	13,1 25%	32,5 %	3,12 5%
12	Saya tertarik mengerjakan tugas menggunakan media <i>mind mapping</i> yang diberikan oleh guru IPS	0%	15%	30%	3,75 %

Berdasarkan tabel diatas, maka dapat digambarkan bahwa sebagian besar siswa masih kurang dapat mengambil esensi dari penggunaan media *mind mapping*. Hal tersebut terlihat dari angket no. 3 bahwa seluruh siswa menjawab kurang setuju dan tidak setuju. Siswa kurang dapat memahami materi dengan menggunakan media *mind mapping*. Terutama pada angket no 7, no 10, no 11 dan no 12 secara berturut-turut digambarkan bahwa sebagian besar siswa masih kurang dapat mengambil esensi dari penggunaan media mind-mappng, namun sebagian siswa lainnya sudah dapat mengambil esensi dari penggunaan media *mind mapping*. Melihat hasil dari tabel diatas, peneliti tidak langsung menyerah dengan penggunaan media *mind mapping*, justru sebaliknya lebih berusaha untuk menjadikan media *mind mapping* ini sebagai media pembelajaran yang baik oleh siswa. Maka peneliti dan mitra peneliti merencanakan pembelajaran lebih baik. Guru harus bisa mendorong dan memotivasi siswa bahwa pembelajaran menggunakan media *mind mapping* itu menyenangkan dan dapat menambah wawasan secara lebih cepat dan tepat.



Grafik 4.15 Angket Esensi media *mind mapping*

Berdasarkan grafik tersebut dapat dilihat bahwa jawaban kurang setuju lebih banyak dipilih oleh siswa berkaitan dengan esensi media *mind mapping*. Dalam hal ini menunjukkan bahwa siswa masih belum dapat menerima penggunaan media *mind mapping* sebagai media pembelajaran IPS didalam kelas. Walaupun sebagian siswa lainnya sudah dapat memahami esensi media *mind mapping*, namun tidak secara signifikan. Sehingga dalam hal ini guru harus lebih meningkatkan penggunaan media *mind mapping* terutama dalam kegiatan pelaksanaan dalam pembelajaran IPS dikelas, begitu pula dengan konten *mind mapping* harus lebih diperbaiki sehingga dapat memenuhi informasi yang diperlukan oleh siswa. Sehingga pada gilirannya, esensi *mind mapping* dapat lebih dipahami oleh siswa dalam pembelajaran IPS di kelas.

D. Refleksi Tindakan Siklus Pertama

Refleksi dilakukan oleh peneliti dan guru mitra untuk melihat kekurangan serta kelemahan yang terjadi ketika melakukan kegiatan penelitian pada siklus satu. Tahap refleksi dilakukakan berdasarkan hasil perencanaan tindakan, pertemuan satu dan pertemuan dua serta observasi dan hasil wawancara dikumpulkan kemudian dianalisis diantaranya sebagai berikut:

- a. Pada saat peneliti masuk kelas, para siswa mengikuti pembelajaran dengan pasif
- b. Tujuan pembelajaran mengenai kreativitas masih belum tersampaikan dengan baik
- c. Ketika diberikan tugas berkelompok, masih banyak siswa yang mengobrol
- d. Kerjasama antar siswa pada saat mengerjakan tugas masih sangat rendah
- e. Siswa masih kurang bisa mengembangkan kreativitas dan terpaku pada buku/ceramah dari guru
- f. Guru kurang dapat menguasai kelas, terutama ketika pembelajaran kelompok
- g. Siswa yang aktif dikelas hanya beberapa saja
- h. Banyak siswa yang menyimak materi namun kepala berada diatas meja, hal ini menandakan siswa tidak siap mengikuti pelajaran

- i. Siswa belum terbiasa oleh tugas yang diberikan oleh guru, hal itu dibuktikan dengan banyak siswa yang mengeluh tugas terasa sulit sebelum dikerjakan
- j. Siswa belum terbiasa bekerja sama secara kelompok sehingga banyak siswa yang mengeluh ketika harus melakukan tugas kelompok
- k. Siswa masih banyak yang bingung dalam menyelesaikan tugas *mind mapping*, sehingga mereka tidak tepat waktu dalam menyelesaikan pembuatan *mind mapping*.

2. Deskripsi Tindakan Pembelajaran Siklus II

Tindakan pada siklus kedua dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan yakni pada hari Selasa tanggal 21 april 2015 dan hari jumat tanggal 24 April 2015 di kelas VII-8 pada mata pelajaran IPS. Dalam pelaksanaannya dijelaskan sebagai berikut :

A. Perencanaan Tindakan Siklus II

Melihat pada siklus I, pada proses pembelajaran sebelumnya peneliti masih banyak memiliki kekurangan. Diantaranya siswa kurang termotivasi dalam pembelajaran IPS, langkah-langkah metode pembelajaran berbasis proyek yang belum begitu dipahami oleh siswa, dan masih ada siswa yang ribut dalam proses pembelajaran dikelas. Pada tahap ini peneliti dan guru mitra melakukan diskusi kembali terkait dengan penyusunan rencana yang akan dilaksanakan pada saat proses pembelajaran di kelas berlangsung. Perencanaan yang pertama yaitu terkait rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), teknik pembelajaran yang akan digunakan, dalam hal ini teknik pembelajaran yaitu menggunakan *mind mapping* dan *powerpoint*. Pada Siklus ke-II ini Standar Kompetensi yang akan digunakan adalah “Memahami kegiatan ekonomi masyarakat”, Kompetensi Dasarnya adalah “Mendeskripsikan pola kegiatan ekonomi penduduk, penggunaan lahan dan pola pemukiman berdasarkan kondisi fisik permukaan bumi”.

Dalam hal ini peneliti kembali memulai tindakan siklus II dengan berperan sebagai pelaksana tindakan atau guru yang mengajar, sedangkan guru praktikan

Ranggita Utami Putri, 2016

Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

sebagai observer yang mengamati setiap pelaksanaannya. Untuk mendukung pengumpulan data pada saat proses penelitian ini peneliti dibantu oleh alat penelitian seperti, pedoman observasi, catatan lapangan, pedoman wawancara, dan kamera sebagai alat dokumentasi.

B. Pelaksanaan Tindakan Siklus II

1) Pertemuan ke-1

Pertemuan pertama pada siklus kedua ini dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 21 April 2015 di kelas VII-8 pada jam ke 7 dan ke 8 yaitu pukul 12.20-13.40. Siswa kelas VII-8 yang mengikuti pembelajaran hari ini berjumlah 34 sementara yang tidak hadir 4 orang dengan keterangan DRT (Izin), MGR (Sakit), MGRP (Sakit) dan WAS (Izin).

Kegiatan awal pada pertemuan 1 siklus pertama ini, pembelajaran dibuka dengan mengucapkan salam serta berdoa, kemudian guru meminta siswa memeriksa sekeliling meja dan dibawah-bawah meja apakah masih terdapat sampah atau tidak. Setelah itu guru mengabsen satu persatu siswa. Hal ini dilakukan agar guru dapat lebih mengenal siswa lebih dekat. Setelah mengabsen kelas, guru mengajukan pertanyaan kepada siswa sebagai pembuka pembelajaran, hal ini dimaksudkan untuk memancing rasa ingin tahu siswa dalam belajar mengenai materi yang akan dibahas pada pertemuan ini.

Guru : “apa yang dimaksud dengan kegiatan ekonomi masyarakat?”

Siswa : “kegiatan jual-beli”

Siswa : “bekerja”

Guru : “ya, jual-beli dan bekerja adalah salah satu dari sekian banyak kegiatan ekonomi yang ada di masyarakat.”

Dari pertanyaan yang guru ajukan, sudah mulai ada beberapa siswa yang mau menjawab pertanyaan, tidak hanya sekedar diam dan mendengarkan walaupun menjawab dengan nada ragu-ragu. Lalu guru memulai pembelajaran dengan

menggunakan *powerpoint* dan gambar-gambar guru menjelaskan tentang Hindu-Budha secara garis besar dan guru menginformasikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai yang dikaitkan dengan indikator kreativitas.

Kegiatan inti pada pertemuan 1 siklus kedua ini, pembelajaran diterukan dengan meminta siswa berdiskusi dengan teman sebangkunya. Diskusi kecil ini peneliti meminta siswa untuk mendiskusikan pola pemukiman di wilayah Bandung. Selain pola pemukiman wilayah bandung, guru meminta siswa untuk mengamati pola lingkungan sekitar rumahnya, dan menyebutkan kegiatan ekonomi yang berlangsung disekitar wilayah rumahnya. Siswa diberikan waktu selama 20 menit untuk melakukan diskusi ini. Hasil diskusi tersebut ditulis pada masing-masing buku tulis yang dimiliki oleh siswa. Pada saat kegiatan diskusi guru mengamati dan menegur jika ada siswa yang mengobrol hal lain ataupun tidak mengerjakan tugas yang diberikan.

Setelah waktu diskusi habis, guru meminta kepada siswa yang sudah selesai untuk membacakan hasil diskusinya. Jika pada siklus pertama tidak ada yang berani untuk membacakan hasil diskusinya secara langsung, maka pada siklus dua ini sudah ada beberapa siswa yang berani mengajukan diri untuk membacakan hasil diskusi dengan teman sebangkunya.

Guru : "jadi siapa yang sudah selesai dan mau membacakan hasil diskusinya?"

Siswa : "saya bu."

Guru : "ya kamu, bacakan hasil diskusi dengan temanmu"

Lalu siswa membacakan hasil diskusinya.

Guru : "wah bagus dan detail, apakah ada yang memiliki pola pemukiman yang sama dengan teman kalian ini?"

Siswa : "saya juga bu."

Guru : "ya, yang lainnya yang mungkin berbeda?"

Siswa : "saya bu berbeda."

Lalu siswa membacakan hasil diskusinya.

Setelah beberapa siswa membacakan hasil diskusi dengan teman sebangkunya, guru memuji suasana yang aktif dan anak-anak yang sudah mulai berani menunjuk diri sendiri. Walaupun demikian masih ada saja siswa yang hanya diam dan mendengarkan teman-temannya. guru memberikan *reward* kepada siswa yang sudah membacakan hasil diskusinya.

Pada kegiatan penutup, guru memberikan tugas kepada siswa untuk pertemuan selanjutnya, sebelum memberikan tugas, guru membagi siswa menjadi 6 kelompok yang masing-masing tiap kelompok berjumlah 6-7 orang. Adapun tugas yang diberikan yaitu tiap kelompok mempersiapkan bahan-bahan yang dibutuhkan untuk membuat *mind mapping* pada pertemuan selanjutnya. Pada tugas ini, tiap kelompok diberi nama sesuai dengan tema yang akan mereka buat pada *mind mapping*.

Tabel 4.18

Daftar nama anggota kelompok pada pelaksanaan tindakan Siklus II

No	1	2	3	4	5	6
1	MGR	SP	WAS	ARN	IT	AKMN
2	MRGE	MFA	TS	LAD	RJA	SLP
3	MRR	ZR	CD	SAS	AA	ANR
4	HP	RNQ	DRT	AAH	FP	SYD
5	A	DR	RR	FZ	PNR	ES
6	RS	IFNR	DMF	MGRP	NAP	SA
7				NY	ARS	

Sumber: Data Penelitian 2015

Tabel 4.19

Format pedoman tugas pembuatan *Mind mapping*

No	Tugas Siswa
1	Buatlah 6 kelompok dengan masing-masing terdiri dari 6-7 anggota
2	Diskusikan dengan teman sekelompok tentang rencana dalam pembuatan <i>mind mapping</i>
3	Menyiapkan alat-alat dan bahan yang akan digunakan

Ranggita Utami Putri, 2016
Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Alat dan Bahan			
1	Karton	5	Penggaris
2	Gunting	6	Spidol/pensil warna
3	<i>Cutter</i>	7	Gambar-gambar yang berkaitan dengan tema
4	Lem kertas/ Selotip / <i>Double tip</i>	8	Materi yang berkaitan dengan tema

No	Prosedur Pembuatan Produk
1	Siapkan alat dan bahan untuk membuat <i>Mind mapping</i>
2	Gunting gambar-gambar dan materi yang akan ditampilkan
3	Berikan judul <i>mind mapping</i> sesuai dengan tema
4	Mulai dengan menempelkan gambar-gambar dan materi yang dibutuhkan pada karton yang sudah dibawa
5	Setelah itu hias <i>mind mapping</i> sekreatif mungkin agar tampilan <i>mind mapping</i> lebih menarik

Setelah guru memberikan pedoman untuk membuat *mind mapping*, siswa diberikan waktu 5 menit untuk berdiskusi dengan teman sekelompoknya untuk rencana pembuatan *mind mapping*. Tugas ini diberikan kepada siswa karena guru ingin memfokuskan penelitian dengan tujuan agar para peserta didik dapat mengembangkan kreativitas dan sikap sosial. Selanjutnya guru menanyakan apakah ada yang belum dimengerti pada pembelajaran hari ini, ada beberapa siswa yang masih bingung dengan tema yang disediakan, lalu guru membantu siswa untuk mengerti dengan tema yang diberikan. Setelah siswa mengerti dengan tugas yang diberikan, lalu guru menutup pembelajaran hari ini dengan membaca do'a dan mengucapkan salam.

2) Pertemuan ke-2

Pertemuan kedua ini dilaksanakan pada hari Jumat tanggal 24 April 2015 pada jam pelajaran pertama dan kedua yaitu pukul 07.00 – 08.20. siswa kelas VII-8 yang mengikuti pembelajaran hari ini berjumlah 36 siswa. Dua siswa tidak hadir yakni A (Alfa) dan ZR (Alfa).

Kegiatan awal pada pertemuan 2 siklus kedua ini, pembelajaran diawali dengan ketua kelas yang memimpin doa dan mengucapkan salam. Kemudian guru meminta siswa memeriksa sekeliling meja dan dibawah-bawah meja apakah terdapat sampah atau tidak, jika ada maka dibersihkan terlebih dahulu. Setelah itu guru mengabsen satu persatu siswa yang hadir pada pertemuan hari ini. Selanjutnya guru melakukan apersepsi dengan menanyakan kembali materi yang telah dibahas pada pertemuan sebelumnya.

Guru : “apakah ada yang mengingat pertemuan sebelumnya?”

Siswa : “macam-macam mata pencaharian bu.”

Siswa : “pola penggunaan lahan.”

Siswa : “pekerjaan di pedesaan dan perkotaan.”

Guru : “ya benar semuanya, masih mengingat pembelajaran pertemuan sebelumnya.”

Ketika guru memberikan pertanyaan kepada siswa, sudah banyak siswa yang memberanikan diri untuk menjawab. Jika dilihat pada siklus pertama, siswa masih belum berani dan ragu-ragu, namun pada siklus kedua ini sudah terlihat perbaikan. Sudah ada siswa yang berani untuk berbicara tanpa ditunjuk oleh guru. Walaupun masih ada beberapa yang hanya berdiam diri. Semangat yang diperlihatkan oleh siswa permulaan pembelajaran memperlihatkan bahwa siswa sudah mulai dapat mengembangkan dirinya.

Guru memulai pembelajaran dengan menginformasikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai lalu menyampaikan materi pembelajaran hari ini secara garis besar dan mengkaitkan dengan materi sebelumnya.

Pada kegiatan inti guru meminta siswa untuk duduk sesuai dengan kelompok yang sudah dibuat pada pertemuan sebelumnya. Siswa duduk membuat lingkaran-

Ranggita Utami Putri, 2016

Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

lingkaran kecil, lalu mengeluarkan alat dan bahan yang diperlukan untuk membuat *mind mapping*. Pada saat memulai pembuatan *mind mapping*, guru menunjuk masing-masing satu siswa dari setiap kelompok untuk bertugas menjadi ketua. Ketua kelompok bertugas untuk mengatur anggota kelompoknya agar dapat bekerja seluruhnya dan dapat menyelesaikan *mind mapping* dengan tepat waktu. Selama pembuatan *mind mapping*, guru bertugas untuk membantu dan mengamati jalannya kerja kelompok. Guru berkeliling kelas mengecek tiap kelompok dan membantu jika ada kelompok yang mengalami kesulitan. Selain itu guru juga memberikan nilai selama proses kerja kelompok berlangsung.

Guru memberikan waktu selama 40 menit untuk mengerjakan *mind mapping*. Setelah waktu yang ditentukan habis, guru meminta dari masing-masing kelompok untuk mempresentasikan hasil *mind mapping* kelompoknya. Selama sesi presentasi, kelompok lain ditugaskan untuk menulis apa yang dipresentasikan oleh temannya dan juga memberikan pertanyaan. Masing-masing kelompok diberikan waktu 5 menit untuk mempresentasikan hasil *mind mapping* yang dibuatnya. Kegiatan presentasi dan diskusi ini bertujuan untuk melatih keberanian dan kreativitas siswa dalam menyampaikan apa yang ada didalam pikiran mereka. Juga memberikan ruang kepada siswa untuk lebih aktif selama pembelajaran berlangsung. Pembelajaran yang berfokus kepada siswa selalu guru lakukan agar siswa tidak merasa jenuh dan bosan. Selaain itu guru pun memberikan nilai pada saat berjalannya diskusi dan presentasi.

Kegiatan penutup guru dan siswa menyimpulkan kegiatan presentasi dan diskusi, juga guru meluruskan beberapa materi yang kurang tepat, memberikan tambahan-tambahan materi yang kurang. Lalu guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memilih kelompok yang terfavorit. Berdasarkan polling yang dikumpulkan maka disepakati bahwa kelompok yang terfavorit berdasarkan pilihan langsung oleh siswa adalah kelompok 3.

Setelah menutup kegiatan presentasi, guru meminta siswa untuk memajang hasil *mind mapping* yang dibuatnya. Hal ini bertujuan agar para siswa tetap dapat

Ranggita Utami Putri, 2016

Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

membaca hasil *mind mapping* yang telah dibuat, juga sebagai apresiasi terhadap kerja siswa. Selanjutnya guru menutup pembelajaran dengan membaca doa dan mengucapkan salam.

C. Observasi siklus 2

a. Observasi aktivitas guru

Pada kegiatan observasi siklus kedua dimulai dengan aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran dikelas dan pada saat menerapkan pembelajaran berbasis proyek. Kegiatan observasi dilakukan dengan menggunakan format observasi yang telah dibuat oleh peneliti. Lalu diteruskan dengan menggunakan format observasi aktivitas siswa dan memberikan angket penelitian kepada siswa. Observasi pada saat penelitian sangat penting dilakukan untuk melihat keefektifan penerapan pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pelajaran IPS. Pada siklus kedua ini, tugas yang diberikan sama seperti siklus pertama yaitu pembuatan *mind mapping* untuk dijadikan sebagai media pembelajaran IPS. Isi dari *mind mapping* tersebut yaitu materi-materi yang berkaitan dengan kegiatan ekonomi masyarakat.

Tabel 4.20
Hasil Penilaian Kegiatan Guru Siklus 2

Tahap Pembelajaran	Fokus Penelitian dan Penilaian Guru	Baik (B)	Cukup (C)	Kurang (K)	Ket
Kemampuan membuka pembelajaran	Memberikan salam ketika masuk kelas	√			
	Mengecek kehadiran siswa	√			
	Melakukan apersepsi		√		
Proses pembelajaran	Kejelasan suara		√		
	Menjelaskan tujuan pembelajaran	√			
	Menjelaskan materi dengan menggunakan bahasa yang baik serta dapat dipahami oleh siswa		√		
	Mampu mengarahkan siswa		√		

	ketika sedang melakukan pembelajaran				
	Mampu menginstruksikan tugas kepada siswa		√		
	Memotivasi siswa untuk berfikir kreatif		√		
	Memotivasi siswa untuk dapat bekerjasama dengan anggota kelompoknya		√		
	Memotivasi siswa untuk dapat bertanggung jawab terhadap kelompoknya		√		
	Memotivasi siswa agar berani bertanya	√			
	Memotivasi siswa agar berani mengeluarkan pendapatnya		√		
	Memberikan perhatian yang sama terhadap seluruh siswa dikelas		√		
	Memonitoring jalannya diskusi kelompok		√		
	Memberikan reward kepada siswa yang aktif	√			
Evaluasi	Mengklarifikasi jawaban yang dinilai kurang tepat		√		
	Memberikan nilai selama kegiatan kelompok berlangsung	√			
	Siswa dan guru bersamaan menyimpulkan pembelajaran		√		
	Menginstruksikan tugas untuk pertemuan selanjutnya		√		
	Menutup pertemuan dengan mengucapkan salam	√			

Sumber: Data Penelitian 2015

Tabel 4.20 Menjelaskan bahwa pelaksanaan kegiatan guru dalam penggunaan pembelajaran berbasis proyek dalam pembelajaran IPS dinilai “cukup” sama seperti siklus pertama, namun pada siklus kedua ini sudah tidak ada kolom kurang yang

Ranggita Utami Putri, 2016

Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

diberi tanda (√). Hal itu menunjukkan bahwa sudah ada peningkatan dan perbaikan selama guru mengajar didalam kelas. Berdasarkan observasi siklus kedua secara keseluruhan selama kegiatan pembelajaran guru mulai dapat menguasai kelas dengan baik. Banyak kekurangan-kekurangan pada siklus pertama yang diperbaiki oleh guru pada siklus kedua ini. Namun peningkatan ini bukan peningkatan yang signifikan, masih ada beberapa hal yang perlu diperbaiki dan di tingkatkan. Dapat dilihat pada kemampuan membuka pembelajaran guru sudah baik, guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa, tidak lupa guru mengingatkan siswa untuk membuang sampah jika ada sampah yang berserakan disekitar meja kelas. Lalu guru pun dinilai baik ketika melakukan absensi karena guru mengabsen siswa secara langsung, hal ini dilakukan guru agar guru dapat mengetahui secara langsung siswa yang tidak masuk, juga sebagai cara untuk lebih mengenal siswa didalam kelas. Namun pada kegiatan apersepsi guru masih mengalami kendala, walaupun sudah ada perbaikan dari siklus sebelumnya, hanya saja masih banyak siswa yang kurang siap untuk memulai pembelajaran. Masih ada siswa yang hanya diam saja ketika guru melakukan apersepsi.

Pada proses pembelajaran sudah mengalami perbaikan dari siklus sebelumnya. Guru sudah dapat menguasai kelas dengan baik, siswa sudah dapat mengikuti pembelajaran dengan motivasi yang baik. Kejelasan suara guru ketika menjelaskan materi pelajaran pun sudah membaik sehingga siswa tidak mengalami kesusahan untuk mencerna materi yang guru sampaikan. Guru sudah dapat memotivasi siswa dengan cukup baik, kelas menjadi lebih aktif dan siswa sudah mulai berani untuk menunjuk diri sendiri. Hal ini menandakan bahwa siswa sudah bisa beradaptasi dengan metode pembelajaran yang guru gunakan. Siswa sudah berani untuk bertanya dan mengeluarkan pendapatnya. Pembelajaran yang berpusat pada siswa di siklus ini sudah dapat dirasakan.

Pada kegiatan evaluasi guru sudah mengalami perbaikan, jika pada siklus sebelumnya guru masih belum dapat bekerjasama ketika melakukan kesimpulan

Ranggita Utami Putri, 2016

Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

pembelajaran, namun pada siklus kedua ini guru sudah dapat mengajak siswa untuk melakukan kesimpulan. Hal ini dimaksudkan agar guru dapat mengetahui sejauh mana siswa mengerti dan memahami materi pembelajaran yang diberikan. Lalu pada kegiatan memberikan nilai pun sudah mengalami perkembangan. Guru memberikan nilai secara langsung dengan sungguh-sungguh dan menilai sesuai dengan indikator yang ada. Pada kegiatan menutup pembelajaran pun tetap baik. Guru memberikan salam sebelum menutup pembelajaran.

b. Observasi aktivitas siswa

Tabel 4.21

Hasil Penilaian Pembelajaran Berbasis Proyek Siklus 2

No	Aspek yang dinilai	Kelompok																	
		1			2			3			4			5			6		
		B	C	K	B	C	K	B	C	K	B	C	K	B	C	K	B	C	K
1	Siswa terampil membuat karya berdasarkan tema dari materi pembelajaran		√			√			√				√				√		
2	Memahami dengan baik isi dari hasil karya yang dibuat		√			√			√			√				√			√
3	Menunjukkan kepercayaan diri yang baik ketika menampilkan hasil karyanya	√				√			√			√			√			√	

4	Mengembangkan isi berdasarkan tema yang diberikan		√				√			√				√			√
5	Menghargai semua hasil karya temannya		√				√			√				√			√
Jumlah		12		9		12		12		9		8					
Nilai		66,66%		50%		66,66%		66,66%		50%		44,44%					

Sumber: Data penelitian 2015

Tabel 4.21 menjelaskan bahwa observasi pelaksanaan kegiatan pembelajaran menggunakan pembelajaran berbasis proyek dalam kelompok pada siklus kedua ini terlihat meningkat dibandingkan dengan siklus pertama. Sudah terlihat banyak perbaikan dan peningkatan dalam penggunaan pembelajaran berbasis proyek. Dapat amati pada indikator 1) siswa terampil membuat karya berdasarkan tema dari materi pembelajaran, pada siklus pertama kelompok hanya mendapatkan penilaian “cukup” dan “kurang” namun pada siklus kedua ini seluruh kelompok mengalami peningkatan dimana kelompok tiga mendapat nilai “baik” sementara kelompok satu, dua, empat, lima dan enam mendapatkan nilai “cukup” untuk hasil pembuatan *mind mapping*.

Indikator 2) memahami dengan baik isi dari hasil karya yang dibuat. Kelompok yang dinilai “baik” yaitu kelompok tiga dan empat. Kelompok ini dapat menjelaskan tema dengan baik dan menarik. Sementara kelompok yang dinilai “cukup” adalah kelompok satu, dua dan lima. Dan kelompok yang dinilai “kurang” adalah kelompok enam dimana kelompok ini masih kurang memaahami tema yang diberikan, juga dalam praktiknya hanya satu-dua siswa yang bekerja.

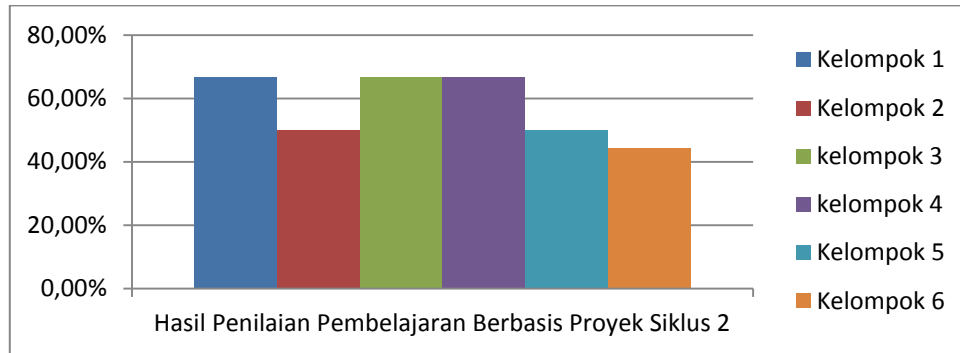
Indikator 3) menunjukkan kepercayaan diri yang baik ketika menampilkan hasil karyanya. Kelompok yang dinilai “baik” yaitu kelompok satu, dan tiga. Kelompok ini mempresentasikan hasil *mind mapping*nya dengan baik, seluruh anggota kelompok menguasai isi materi dan pada saat melakukan diskusi Tanya jawab mereka dapat memberikan jawaban tanpa ragu-ragu. Sementara kelompok

yang dinilai “cukup” adalah kelompok dua, empat, lima dan enam. Walaupun pada saat menampilkan hasil *mind mapping*nya dengan baik, namun masih ada keraguan dan anggota yang pasif.

Indikator 4) mengembangkan isi materi berdasarkan tema yang diberikan, pada siklus ini sudah mengalami kemajuan dan perubahan yang lebih baik. Kelompok yang dinilai “cukup” yaitu kelompok satu, tiga dan empat. Kelompok ini dapat mengembangkan isi materi dengan bahasa mereka sendiri, juga memasukan pendapat mereka. Kelompok yang dinilai “kurang” yaitu kelompok dua, lima dan enam. Kelompok ini masih belum dapat mengembangkan isi materi dari tema yang diberikan.

Indikator 5) Menghargai semua hasil karya temannya, pada indikator ini seluruh kelompok dinilai “cukup” dalam menghargai hasil karya temannya. Walaupun ketika presentasi sedang berlangsung masih ada saja anggota kelompok lainnya yang kurang menyimak, mengobrol ataupun sibuk dengan *mind mapping* yang sedang dibuatnya karena belum selesai. Namun diluar itu, seluruh siswa menghargai dan menilai dengan baik hasil kerja pembuatan *mind mapping*.

Dari hasil observasi pembuatan media *mind mapping* yang telah dikerjakan oleh siswa, terlihat sudah mengalami banyak perbaikan dari siklus sebelumnya. Hal ini terjadi karena siswa sudah mulai terbiasa dengan metode pembelajaran berbasis proyek. Walaupun masih ada beberapa kekurangan dan kesalahan pada kegiatan pembelajaran kali ini namun tidak menyurutkan peneliti untuk terus melakukan penelitian ini. Hasil siklus dua mengalami peningkatan dan perbaikan yang baik juga bagi seluruh siswa.



Grafik 4.16 hasil Penilaian Pembelajaran Berbasis Proyek Siklus 2

Berdasarkan grafik diatas pada siklus kedua ini terlihat bahwa sebagian besar kelompok mendapatkan presentase 66,66% yaitu kelompok 1, kelompok 3 dan kelompok 4. Sementara kelompok 2 dan kelompok 5 mendapatkan presentase sebesar 50% dan kelompok 6 mendapatkan presentase sebesar 44,44%. Maka dapat disimpulkan bahwa pada siklus kedua ini penggunaan model pembelajaran berbasis proyek didalam kelas sudah dinilai “cukup” dan mengalami peningkatan dibandingkan dengan siklus pertama. Siswa sudah mulai beradaptasi dengan model pembelajaran berbasis proyek, walaupun masih ada beberapa kekurangan namun pada siklus kedua ini sudah mendapatkan perbaikan yang signifikan.

Tabel 4.22
Hasil Penilaian Kreativitas Siswa Siklus 2

No	Indikator	Kelompok																	
		1			2			3			4			5			6		
		B	C	K	B	C	K	B	C	K	B	C	K	B	C	K	B	C	K
1	Rasa ingin tahu																		
	a. siswa berani untuk bertanya dan menjawab		√			√			√			√			√			√	

Ranggita Utami Putri, 2016
Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS

	mengenai materi <i>mind mapping</i>																		
	b. siswa mencari materi dari berbagai sumber		√			√			√			√			√			√	
2	Rasa tanggung jawab																		
	c. siswa mengerjakan pembuatan media <i>mind mapping</i> dengan sungguh-sungguh		√			√			√			√			√			√	
	d. menyelesaikan pembuatan media <i>mind mapping</i> dengan tepat waktu		√				√			√				√			√		
3	Kerjasama																		
	e. siswa dapat bekerja dengan siapa saja		√			√			√			√			√			√	
	f. membagi tugas kerja dengan merata		√			√				√				√			√		
	g. siswa dapat menghargai perbedaan pendapat dalam kelompoknya	√				√			√			√			√			√	
4	Kreativitas																		
	h. siswa merasa antusias terhadap pembuatan media <i>mind mapping</i>			√		√			√			√			√			√	
	i. siswa mampu mengembangkan materi dalam media <i>mind mapping</i>		√			√				√				√			√		
	j. siswa mampu menyampaikan		√			√			√			√			√			√	

Ranggita Utami Putri, 2016

Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

berbagai gagasannya dalam pembuatan media <i>mind mapping</i>																				
k. siswa imajinatif dalam pembuatan tugas media <i>mind mapping</i>			√		√		√				√		√							√
Jumlah		21		19		23		20		19		20								
Nilai		63,64%		57,58%		69,70%		60,61%		57,58%		60,61%								

Sumber: Data Penelitian 2015

Berdasarkan tabel 4.22 diatas tentang penilaian kreativitas siswa pada siklus kedua dapat dikatakan bahwa keterampilan kreativitas siswa pada pembelajaran sudah cukup. Hal ini dibuktikan dari nilai setiap kelompok yang lebih banyak kriteria cukup. Namun hal ini merupakan hasil dari perbaikan dari siklus sebelumnya. Dibandingkan dengan siklus pertama yang kurang, pada siklus kedua ini kekurangan yang muncul sebelumnya sudah diperbaiki. Hal ini dapat dilihat bahwa kriteria kurang hanya muncul beberapa, pada siklus ini kriteria cukup banyak sehingga dapat disimpulkan bahwa pada siklus kedua ini keterampilan kreativitas siswa sudah cukup meningkat. Agar lebih jelas lagi peneliti akan memaparkannya sebagai sebagai berikut:

Kelompok 1 beranggotakan MGR, MRGE, MRR, HP, A dan RS. Dalam pengamatan kreativitas pada kelompok ini dapat dinilai cukup dalam mengembangkan kreativitas siswa dengan presentase 63,64% dan secara deskripsi dijelaskan berdasarkan indikator: 1) rasa ingin tahu, berdasarkan sub indikator dapat dijelaskan bahwa siswa sudah cukup berani untuk bertanya dan menjawab pada kegiatan pembuatan media *mind mapping*. Siswa juga sudah cukup dalam mencari materi dari berbagai sumber, selain buku pegangan, siswa juga mencari dari berbagai sumber di internet. Dengan penggunaan internet ini siswa menjadi lebih mudah

mendapatkan banyak materi. Dalam penggunaan internet ini siswa diharuskan mencatat sumber materi yang digunakan, hal ini melatih siswa agar tidak melakukan plagiat. Selain internet siswa juga mencari sumber materi dari lingkungan siswa sendiri.

Indikator ke 3) kerjasama, berdasarkan sub indikator dapat dijelaskan bahwa siswa dinilai cukup dalam bekerjasama dengan siswa lainnya. hal ini dilihat ketika guru membagikan kelompok tidak ada yang menolak atau protes, lalu pembagian tugas kerja dinilai sudah cukup, seluruh anggota mendapatkan tugas kerja walaupun masih ada satu/dua siswa yang mendapatkan jatah lebih. Dalam menghargai perbedaan pendapat didalam kelompok dinilai sudah baik, siswa dapat menghargai dan menerima perbedaan pendapat antar anggota kelompoknya, dan berdiskusi untuk menemukan kesepakatan bersama.

Indikator ke 4) kreativitas, berdasarkan sub indikator dapat dijelaskan bahwa siswa dinilai kurang antusias terhadap pembelajaran membuat media *mind mapping* ini. Siswa tidak memperlihatkan semangat yang baik ketika mengerjakan media *mind mapping*. Siswa sudah cukup mampu mengembangkan materi dalam media *mind mapping*. Dengan sumber yang berasal dari wilayah sekitar, maka siswa dapat mengembangkan materi dengan gaya bahasa yang dipahami oleh siswa itu sendiri. Siswa dinilai sudah cukup mampu menyampaikan berbagai gagasan dan ide dalam pembuatan media *mind mapping*. Gagasan dan ide-ide yang diberikan siswa membuat media *mind mapping* menjadi beragam dan menarik. Siswa dinilai kurang imajinatif dalam pembuatan media *mind mapping*.

Kelompok 2 beranggotakan SP, MFA, ZR, RNQ, DR dan IFNR. Dalam pengamatan kreativitas pada kelompok ini dapat dinilai cukup dalam mengembangkan kreativitas siswa dengan presentase 57,58% dan secara deskripsi dijelaskan berdasarkan indikator:1) rasa ingin tahu, berdasarkan sub indikator dapat dijelaskan bahwa siswa dinilai sudah cukup berani untuk bertanya dan menjawab pada kegiatan pembuatan media *mind mapping*. Siswa juga sudah cukup dalam

Ranggita Utami Putri, 2016

Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

mencari materi dari berbagai sumber, selain buku pegangan, siswa juga mencari dari berbagai sumber di internet. Dengan penggunaan internet ini siswa menjadi lebih mudah mendapatkan banyak materi. Dalam penggunaan internet ini siswa diharuskan mencatat sumber materi yang digunakan, hal ini melatih siswa agar tidak melakukan plagiat. Selain internet siswa juga mencari sumber materi dari lingkungan siswa sendiri.

Indikator ke 2) rasa tanggung jawab, berdasarkan sub indikator dapat dijelaskan bahwa siswa sudah cukup bersungguh-sungguh dalam membuat media *mind mapping*, hal ini dapat dilihat bagaimana kelompok berkonsentrasi membuat media *mind mapping*, namun dalam menyelesaikan pembuatan media *mind mapping* dinilai kurang tepat waktu. Ketika waktu yang diberikan sudah habis, mereka masih belum dapat menyelesaikan *mind mapping* yang mereka buat. sehingga ketika diskusi berlangsung, mereka kurang dapat menyimak kegiatan diskusi karena masih sibuk membereskan *mind mapping* mereka.

Indikator ke 3) kerjasama, berdasarkan sub indikator dapat dijelaskan bahwa siswa sudah cukup dapat bekerjasama dengan siswa lainnya, hal ini dilihat ketika guru membuat kelompok kerja tidak ada siswa yang protes atau menolak. Dalam pembagian tugas pun sudah cukup, seluruh anggota kelompok mendapatkan tugas kerjanya, walaupun masih ada satu/dua siswa yang mendapatkan tugas lebih banyak. Lalu menghargai perbedaan pendapat didalam kelompok sudah dinilai kurang. Siswa kurang dapat menghargai perbedaan pendapat anggotanya.

Indikator ke 4) kreativitas, berdasarkan sub indikator dapat dijelaskan bahwa siswa sudah cukup merasa antusias dalam kegiatan kelompok membuat media *mind mapping*. Hal ini dilihat dari semangat siswa ketika memulai membuat media *mind mapping*. Lalu siswa sudah cukup mampu mengembangkan materi dalam media *mind mapping* yang dibuatnya. Berdasarkan sumber dari wilayah sekitar siswa tersebut, maka siswa sudah dapat mengembangkan materi berdasarkan gaya dan paham siswa tersebut. Siswa dinilai kurang mampu menyampaikan berbagai gagasan dan ide

Ranggita Utami Putri, 2016

Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dalam pembuatan media *mind mapping*. Siswa sudah cukup imajinatif dalam pembuatan media *mind mapping*.

Kelompok 3 beranggotakan WAS, TS, CD, DRT, RR dan DMF. Dalam pengamatan kreativitas pada kelompok ini dapat dinilai baik dalam mengembangkan kreativitas siswa dengan presentase 69,70% dan secara deskripsi dijelaskan berdasarkan indikator:1) rasa ingin tahu, berdasarkan sub indikator dapat dijelaskan bahwa siswa sudah cukup berani untuk bertanya dan menjawab pada kegiatan pembuatan media *mind mapping*. Siswa juga sudah cukup dalam mencari materi dari berbagai sumber, selain buku pegangan, siswa juga mencari dari berbagai sumber di internet. Dengan penggunaan internet ini siswa menjadi lebih mudah mendapatkan banyak materi. Dalam penggunaan internet ini siswa diharuskan mencatat sumber materi yang digunakan, hal ini melatih siswa agar tidak melakukan plagiat. Selain internet siswa juga mencari sumber materi dari lingkungan siswa sendiri.

Indikator ke 2) rasa tanggung jawab, berdasarkan sub indikator dapat dijelaskan bahwa siswa dinilai baik dalam mengerjakan media *mind mapping* dengan bersungguh-sungguh. Selain itu dalam menyelesaikan media *mind mapping* kelompok ini dinilai baik karena mampu menyelesaikan media *mind mapping* dengan menyisakan waktu dari yang telah diberikan oleh guru. Dengan kesungguhan dan konsentrasi yang tinggi membuat kelompok ini dinilai baik dalam menunjukkan tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan.

Indikator ke 3) kerjasama, berdasarkan sub indikator dapat dijelaskan bahwa siswa dinilai cukup bekerjasama dengan siswa lainnya, hal ini dilihat ketika guru membuat kelompok kerja tidak ada siswa yang protes atau menolak. Dalam pembagian tugas pun sudah cukup, seluruh anggota kelompok mendapatkan tugas kerjanya, walaupun masih ada satu/dua siswa yang mendapatkan tugas lebih banyak. Lalu menghargai perbedaan pendapat didalam kelompok sudah dinilai cukup. Siswa dapat menghargai perbedaan pendapat anggotanya dan mencari solusi yang terbaik baik kelompoknya.

Ranggita Utami Putri, 2016

Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Indikator ke 4) kreativitas, berdasarkan sub indikator dapat dijelaskan bahwa siswa dinilai cukup terhadap antusias yang dilibatkan ketika membuat media *mind mapping*. Antusias yang cukup ini dilihat dari bagaimana semangat siswa mengerjakan media *mind mapping*. Lalu siswa sudah cukup mengembangkan materi dalam media *mind mapping* yang dibuatnya. Berdasarkan sumber dari wilayah sekitar siswa tersebut, maka siswa sudah dapat mengembangkan materi berdasarkan gaya dan paham siswa tersebut. Siswa dinilai kurang mampu menyampaikan berbagai gagasan dan ide dalam pembuatan media *mind mapping*. Siswa dinilai baik dengan menggunakan imajinatif yang tinggi dalam pengerjaan media *mind mapping*. Media *mind mapping* yang dibuat oleh kelompok ini berbeda dengan lainnya dan penuh dengan kreativitas yang dimiliki oleh kelompok itu sendiri.

Kelompok 4 beranggotakan ARN, LAD, SAS, AAH, FZ, MGRP dan NY. Dalam pengamatan kreativitas pada kelompok ini dapat dinilai cukup dalam mengembangkan kreativitas siswa dengan presentase 60,61% dan secara deskripsi dijelaskan berdasarkan indikator:1) rasa ingin tahu, berdasarkan sub indikator dapat dijelaskan bahwa siswa dinilai sudah cukup berani untuk bertanya dan menjawab pada kegiatan pembuatan media *mind mapping*. Siswa juga sudah cukup dalam mencari materi dari berbagai sumber, selain buku pegangan, siswa juga mencari dari berbagai sumber di internet. Dengan penggunaan internet ini siswa menjadi lebih mudah mendapatkan banyak materi. Dalam penggunaan internet ini siswa diharuskan mencatat sumber materi yang digunakan, hal ini melatih siswa agar tidak melakukan plagiat. Selain internet siswa juga mencari sumber materi dari lingkungan siswa sendiri.

Indikator ke 2) rasa tanggung jawab, berdasarkan sub indikator dapat dijelaskan bahwa siswa sudah cukup bersungguh-sungguh dalam membuat media *mind mapping*, hal ini dapat dilihat bagaimana kelompok berkonsentrasi membuat media *mind mapping*, selain itu dalam menyelesaikan media *mind mapping* pun

sudah cukup tepat waktu. Kelompok dapat menyelesaikan media *mind mapping* sesuai dengan waktu yang diberikan oleh guru.

Indikator ke 3) kerjasama, berdasarkan subindikator dapat dijelaskan bahwa siswa sudah dinilai baik dalam bekerjasama dengan anggota kelompoknya. Siswa menerima seluruh anggota kelompoknya tanpa protes atau menolak, bahkan mereka terlihat bahagia dengan anggota kelompok yang dibuat. Namun dalam pembagian tugas kerja dinilai kurang, hanya beberapa anggota kelompok mendapatkan tugas kerja. Sementara dalam menghargai perbedaan pendapat sudah dinilai cukup, siswa mampu menghargai pendapat teman sekelompoknya yang berbeda dengan berdiskusi.

Indikator ke 4) kreativitas, berdasarkan sub indikator dapat dijelaskan bahwa siswa sudah cukup merasa antusias dalam kegiatan kelompok membuat media *mind mapping*. Hal ini dilihat dari semangat siswa ketika memulai membuat media *mind mapping*. Lalu siswa sudah cukup mampu mengembangkan materi dalam media *mind mapping* yang dibuatnya. Berdasarkan sumber dari wilayah sekitar siswa tersebut, maka siswa sudah dapat mengembangkan materi berdasarkan gaya dan paham siswa tersebut. Siswa dinilai kurang mampu menyampaikan berbagai gagasan dan ide dalam pembuatan media *mind mapping*. Siswa dinilai kurang imajinatif dalam pembuatan media *mind mapping*.

Kelompok 5 beranggotakan IT, RJA, AA, FP, PNR, NAP dan ARS. Dalam pengamatan kreativitas pada kelompok ini dapat dinilai cukup dalam mengembangkan kreativitas siswa dengan presentase 57,58% dan secara deskripsi dijelaskan berdasarkan indikator:1) rasa ingin tahu, berdasarkan sub indikator dapat dijelaskan bahwa siswa dinilai sudah cukup berani untuk bertanya dan menjawab pada kegiatan pembuatan media *mind mapping*. Siswa juga sudah cukup dalam mencari materi dari berbagai sumber, selain buku pegangan, siswa juga mencari dari berbagai sumber di internet. Dengan penggunaan internet ini siswa menjadi lebih mudah mendapatkan banyak materi. Dalam penggunaan internet ini siswa diharuskan mencatat sumber materi yang digunakan, hal ini melatih siswa agar tidak melakukan

Rangita Utami Putri, 2016

Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

plagiat. Selain internet siswa juga mencari sumber materi dari lingkungan siswa sendiri.

Indikator ke 2) rasa tanggung jawab, berdasarkan sub indikator dapat dijelaskan bahwa siswa sudah cukup bersungguh-sungguh dalam membuat media *mind mapping*, hal ini dapat dilihat bagaimana kelompok berkonsentrasi membuat media *mind mapping*, namun dalam penyelesaian media *mind mapping* tidak tepat waktu. Ketika waktu yang diberikan sudah habis, mereka masih belum dapat menyelesaikan *mind mapping* yang mereka buat. sehingga ketika diskusi berlangsung, mereka kurang dapat menyimak kegiatan diskusi karena masih sibuk membereskan *mind mapping* mereka.

Indikator ke 3) kerjasama, berdasarkan sub indikator dapat dijelaskan bahwa siswa sudah cukup dapat bekerjasama dengan siswa lainnya, hal ini dilihat ketika guru membuat kelompok kerja tidak ada siswa yang protes atau menolak. Dalam pembagian tugas pun sudah cukup, seluruh anggota kelompok mendapatkan tugas kerjanya, walaupun masih ada satu/dua siswa yang mendapatkan tugas lebih banyak. Lalu menghargai perbedaan pendapat didalam kelompok sudah dinilai cukup, siswa mampu menghargai pendapat teman sekelompoknya yang berbeda dengan berdiskusi.

Indikator ke 4) kreativitas, berdasarkan sub indikator dapat dijelaskan bahwa siswa kurang merasa antusias dalam kegiatan kelompok membuat media *mind mapping*. Lalu siswa sudah cukup mampu mengembangkan materi dalam media *mind mapping* yang dibuatnya. Berdasarkan sumber dari wilayah sekitar siswa tersebut, maka siswa sudah dapat mengembangkan materi berdasarkan gaya dan paham siswa tersebut. Siswa dinilai sudah cukup mampu menyampaikan berbagai gagasan dan ide dalam pembuatan media *mind mapping*. Gagasan dan ide-ide yang diberikan siswa membuat media *mind mapping* menjadi beragam dan menarik. Siswa sudah cukup imajinatif dalam pembuatan media *mind mapping*.

Kelompok 6 beranggotakan AKMN, SLP, ANR, SYD, ES dan SA. Dalam pengamatan kreativitas pada kelompok ini dapat dinilai cukup dalam

mengembangkan kreativitas siswa dengan presentase 60,61% dan secara deskripsi dijelaskan berdasarkan indikator:1) rasa ingin tahu, berdasarkan sub indikator dapat dijelaskan bahwa siswa dinilai sudah cukup berani untuk bertanya dan menjawab pada kegiatan pembuatan media *mind mapping*. Siswa juga sudah cukup dalam mencari materi dari berbagai sumber, selain buku pegangan, siswa juga mencari dari berbagai sumber di internet. Dengan penggunaan internet ini siswa menjadi lebih mudah mendapatkan banyak materi. Dalam penggunaan internet ini siswa diharuskan mencatat sumber materi yang digunakan, hal ini melatih siswa agar tidak melakukan plagiat. Selain internet siswa juga mencari sumber materi dari lingkungan siswa sendiri.

Indikator ke 2) rasa tanggung jawab, berdasarkan sub indikator dapat dijelaskan bahwa siswa kurang bersungguh-sungguh dalam membuat media *mind mapping*, Siswa mengerjakan media *mind mapping* sambil berbincang/bincang dan santai, namun dalam menyelesaikan media *mind mapping* sudah cukup tepat waktu. Kelompok dapat menyelesaikan media *mind mapping* sesuai dengan waktu yang diberikan oleh guru.

Indikator ke 3) kerjasama, berdasarkan sub indikator dapat dijelaskan bahwa siswa sudah baik dapat bekerjasama dengan siswa lainnya, hal ini dilihat ketika guru membuat kelompok kerja tidak ada siswa yang protes atau menolak. Dalam pembagian tugas pun sudah cukup, seluruh anggota kelompok mendapatkan tugas kerjanya, walaupun masih ada satu/dua siswa yang mendapatkan tugas lebih banyak. Lalu menghargai perbedaan pendapat didalam kelompok sudah dinilai cukup, siswa mampu menghargai pendapat teman sekelompoknya yang berbeda dengan berdiskusi.

Indikator ke 4) kreativitas, berdasarkan sub indikator dapat dijelaskan bahwa siswa sudah cukup merasa antusias dalam kegiatan kelompok membuat media *mind mapping*. Hal ini dilihat dari semangat siswa ketika memulai membuat media *mind mapping*. Lalu siswa sudah cukup mampu mengembangkan materi dalam media *mind mapping* yang dibuatnya. Berdasarkan sumber dari wilayah sekitar siswa tersebut,

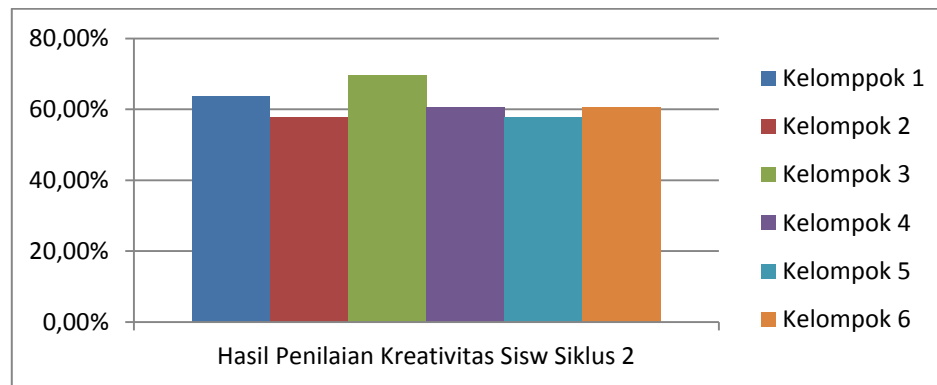
Ranggita Utami Putri, 2016

Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

maka siswa sudah dapat mengembangkan materi berdasarkan gaya dan paham siswa tersebut. Siswa dinilai kurang mampu menyampaikan berbagai gagasan dan ide dalam pembuatan media *mind mapping*. Siswa dinilai kurang imajinatif dalam pembuatan media *mind mapping*.

Berdasarkan hasil observasi semua kelompok pada penilaian kreativitas siswa pada siklus kedua ini, dapat diambil kesimpulan bahwa kemampuan siswa untuk mengembangkan kreativitas dapat dikategorikan sudah dalam kategori cukup. siswa sudah mulai peka dan mulai mengembangkan kreativitas dalam kegiatan pembelajaran. Pada siklus ini kekurangan-kekurangan yang terjadi pada siklus pertama sudah mendapatkan perbaikan dan perkembangan yang positif. walaupun pada siklus kedua ini masih ada kekurangan, namun jika dibandingkan dengan siklus pertama sudah jauh lebih baik.



Grafik 4.17 Hasil Penilaian Kreaativitas Siswa Siklus 2

Berdasarkan grafik diatas pada siklus kedua ini terlihat bahwa kelompok 1 mendapatkan presentase sebesar 63,64% sementara kelompok 2 dan kelompok 5 mendapatkan presentase sebesar 57,58%. Lalu kelompok 3 mendapatkan presentase sebesar 69,70% yang terbesar pada siklus kedua ini, kelompok 4 dan kelompok 6 mendapatkan presentase sebesar 60,61%. Dapat disimpulkan bahwa pada siklus kedua ini keterampilan kreativitas siswa meningkat pada tahap “cukup”. Pada siklus kedua ini guru sudah cukup mampu memotivasi siswa dalam mengembangkan kreatifitas dan keterampilan sosial. Siswa pun sudah mulai terbiasa dan mengikuti

Ranggita Utami Putri, 2016

Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dengan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru. Pada siklus kedua ini sudah hampir tidak ada siswa yang bekerja secara individual, walaupun ada satu-dua siswa yang mendapatkan tugas lebih didalam kelompoknya, namun mereka mampu bekerjasama menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Siswapun sudah mengikuti pembelajaran dengan aktif. Banyak siswa yang sudah berani bertanya dan memberikan pendapat secara langsung. Kegiatan pembelajaran yang berpusat pada siswa sudah berjalan dengan cukup baik pada siklus kedua ini.

c. Deskripsi hasil angket siklus 2

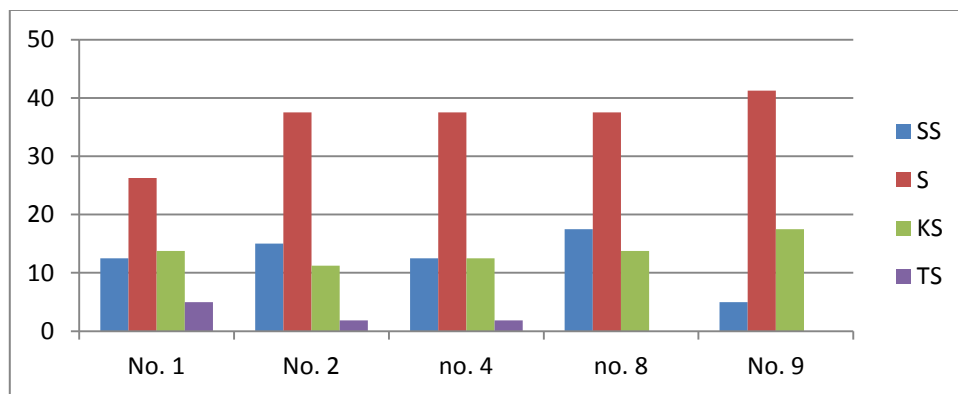
Pada siklus kedua ini peneliti membagikan angket kepada siswa terdiri dari 40 pernyataan dengan empat buah pembagian hasil jawaban yaitu sangat setuju, setuju, kurang setuju dan tidak setuju. Pernyataan tersebut terdiri dari pernyataan positif dan negative yang menggambarkan apa yang terjadi pada siswa yang belum teramati oleh guru. Angket ini ditunjukan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap metode pembelajaran, media *mind mapping* dan kreativitas siswa. Maka penjelasnya sebagai berikut:

1. Respon terhadap media *mind mapping*

Tabel 4.23 Angket respon terhadap media *mind mapping*

No	Pernyataan	Hasil Jawaban			
		SS	S	KS	TS
1	Saya antusias terhadap media pembelajaran yang menggunakan <i>mind mapping</i>	12,5 %	26,2 5%	13,7 5%	5%
2	Saya menyukai pembelajaran IPS dengan menggunakan <i>mind mapping</i>	15 %	37,5 %	11,2 5%	1,87 5%
4	Saya lebih bersemangat belajar IPS setelah menggunakan <i>mind mapping</i>	12.5 %	37,5 %	12,5 %	1,87 5%
8	Saya membaca keseluruhan isi materi <i>mind mapping</i> ketika pembelajaran IPS dikelas	17.5 %	37,5 %	13,7 5%	0%
9	Saya mendiskusikan isi materi ketika pembelajaran IPS dikelas	5%	41,2 5%	17,5 %	0%

Berdasarkan tabel diatas dapat terlihat bahwa secara umum siswa kelas VII-8 memiliki respon yang sudah cukup baik terhadap pembelajaran dengan media *mind mapping*. Hal itu sesuai dengan pernyataan pada angket no 1, 2, 4, 8 dan 9 secara berturut-turut adalah 38,75%, 52,5%, 50%, 55% dan 46,25%. Dimana pada siklus kedua ini sudah terlihat meningkat dibandingkan dengan siklus pertama. Jika pada siklus pertama siswa masih kurang merespon dengan baik media *mind mapping*, namun pada siklus kedua ini siswa sudah dapat merespon dengan baik penggunaan media *mind mapping* pada pembelajaran IPS di kelas.



Grafik 4.18 pernyataan respon terhadap media *mind mapping*

Berdasarkan grafik tersebut terlihat bahwa jawaban siswa di dominasi setuju, hal ini menunjukkan bahwa siswa sudah mulai dapat merespon dengan baik pembelajaran dengan menggunakan media *mind mapping*. Jika dibandingkan dengan siklus pertama, terlihat sekali perubahan yang terjadi didalam kelas. Siswa sudah mulai menerima pembelajaran dengan menggunakan media *mind mapping*. pada pernyataan no. 1 siklus pertama tidak ada satupun siswa yang antusias dengan *mind mapping*, namun pada siklus kedua ini sudah mengalami kenaikan yang signifikan dimana sebagian besar siswa merasa antusias dengan media *mind mapping*. pada pernyataan no 2 dan no 4 terlihat bagaimana ketika siklus pertama siswa lebih banyak yang merasa kurang menyukai dan tidak bersemangat, namun pada siklus kedua mengalami kenaikan yang signifikan dimana sebagian siswa sudah mulai menyukai

dan bersemangat ketika sedang melakukan pembelajaran didalam kelas. Pada pernyataan no. 8 dan no. 9 pun sudah mengalami peningkatan yang signifikan, dimana pada siklus pertama siswa masih kurang suka membaca dan mendiskusikan isi materi namun pada siklus kedua ini sebagian besar siswa sudah mulai dapat membaca dan mendiskusikan materi selama pembelajaran berlangsung. Namun ini hanyalah awal dari penggunaan media *mind mapping* yang dimana guru masih harus mencoba untuk tetap meningkatkan pembelajaran dengan menggunakan media *mind mapping*.

2. Berfikir lancar

Tabel 4.24 Angket berfikir lancar

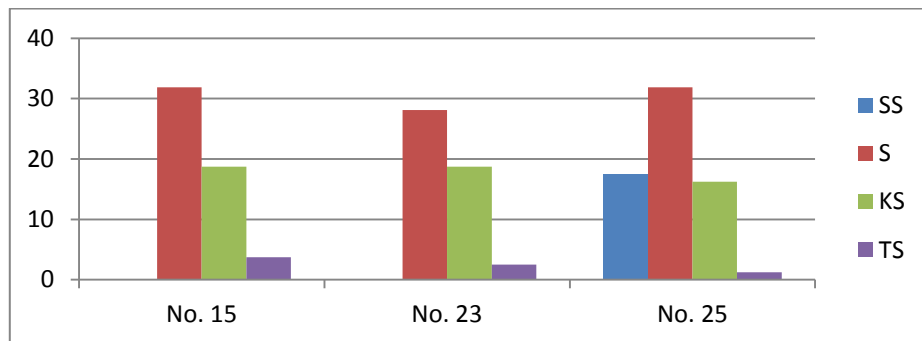
No	Pernyataan	Hasil Jawaban			
		SS	S	KS	TS
15	Saya menyampaikan banyak gagasan/jawaban ketika berdiskusi mengenai materi melalui <i>mind mapping</i> pada pembelajaran IPS dikelas	0%	31,87 5%	18,7 5%	3,75 %
21	Saya sulit menemukan jawaban ketika sedang berdiskusi mengenai materi melalui <i>mind mapping</i> pada pembelajaran IPS	0%	17,5 %	33,7 5%	15%
22	Saya sulit menemukan ide ketika sedang mendiskusikan materi melalui <i>mind mapping</i> pada pembelajaran IPS	0%	13,75 %	39,3 75%	15%
23	Saya dapat memberikan banyak saran ketika sedang berdiskusi mengenai materi melalui <i>mind mapping</i> pada pembelajaran IPS	0%	28,12 5%	18,7 5%	2,5%
25	Saya dapat berfikir lancar ketika mendiskusikan pertanyaan melalui <i>mind mapping</i> pada pembelajaran IPS	17,5 %	31,87 5%	16,2 5%	1,25 %

Berdasarkan hasil presentase pernyataan berfikir lancar melalui angket yang diberikan kepada siswa terlihat akumulasi kondisi siswa yang sebenarnya mengenai aktivitas pada aspek non-aptitude berkaitan dengan proses kreatif. Pada pernyataan positif sudah mengalami perkembangan yang signifikan dimana sebagian besar siswa memilih jawaban setuju. Hal ini jika dibandingkan dengan siklus pertama, sudah

mengalami perbaikan dan perkembangan, yang dimana pada siklus pertama siswa masih menjawab kurang setuju dan tidak setuju. Namun pada siklus kedua ini sebagian besar siswa sudah menjawab pernyataan dengan pilihan setuju yang dimana dimaksudkan bahwa siswa saat ini sudah dapat berfikir lancar selama kegiatan pembelajaran didalam kelas.

Pada pernyataan negative dapat dilihat sudah mengalami penurunan yang signifikan, sebagian besar siswa memilih jawaban kurang setuju dan tidak setuju. Berbeda dengan siklus pertama dimana sebagian besar siswa setuju bahwa siswa masih belum dapat berfikir lancar selama pembelajaran. Pada siklus kedua ini dapat dilihat bahwa guru sudah dapat memotivasi siswa untuk dapat berfikir lancar selama kegiatan pembelajaran dikelas berlangsung.

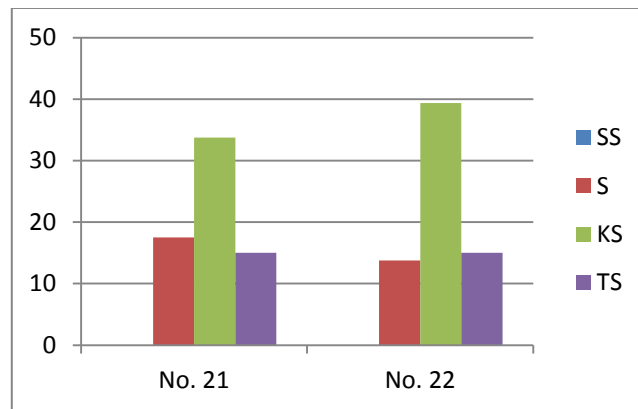
Hasil presentase pada pernyataan tersebut menggambarkan bahwa siswa sudah mulai bisa berfikir lancar. Pada siklus pertama hanya sekitar 10% siswa yang sudah dapat berfikir lancar, namun pada siklus kedua ini sudah terlihat peningkatan yang baik sebanyak lebih dari 50%. Guru sudah cukup mampu memotivasi siswa untuk berfikir lancar selama kegiatan pembelajaran didalam kelas berlangsung.



Grafik 4.19 Angket positif berfikir lancar

Berdasarkan grafik tersebut menggambarkan bahwa pernyataan positif mengenai kemampuan berfikir lancar siswa didominasi oleh jawaban setuju, yang artinya siswa sudah dapat mengembangkan kemampuan berfikir lancar ketika sedang melakukan pembelajaran di dalam kelas. Pada pernyataan no. 15 dan 23 siswa sudah

cukup mampu menyampaikan gagasan ataupun jawaban ketika diskusi sedang berlangsung. Siswa juga sudah cukup mampu memberikan saran ketika sedang berdiskusi. Lalu pernyataan no 25 didominasi jawaban setuju. Siswa sudah dapat mengembangkan kemampuan berfikir lancar ketika melakukan diskusi didalam kelas. Peningkatan pada siklus kedua ini membuat guru merasa penggunaan media *mind mapping* sudah sedikit berhasil, walaupun demikian masih ada siswa yang kurang setuju kemampuan berfikir lancar masih belum berkembang pada diri siswa tersebut.



Grafik 4.20 Angket negatif berfikir lancar

Berdasarkan grafik pernyataan negatif kemampuan berfikir lancar sudah mengalami penurunan. Dimana pada siklus pertama sebagian besar siswa setuju bahwa siswa masih belum mampu berfikir lancar pada kegiatan pembelajaran didalam kelas. Pada siklus kedua ini sudah terlihat bahwa sebagian besar siswa memilih jawaban kurang setuju, dengan demikian dapat dilihat bahwa sebagian siswa sudah merasa sudah cukup baik dalam keterampilan berfikir lancar selama pembelajaran di kelas.

3. Berani mengambil resiko

Tabel 4.25 Angket berani mengambil resiko

No	Pernyataan	Hasil Jawaban			
		SS	S	KS	TS
14	Saya menyampaikan pendapat ketika sedang berdiskusi materi melalui <i>mind</i>	0%	35,6 25%	18,7 5%	2,5%

Ranggita Utami Putri, 2016

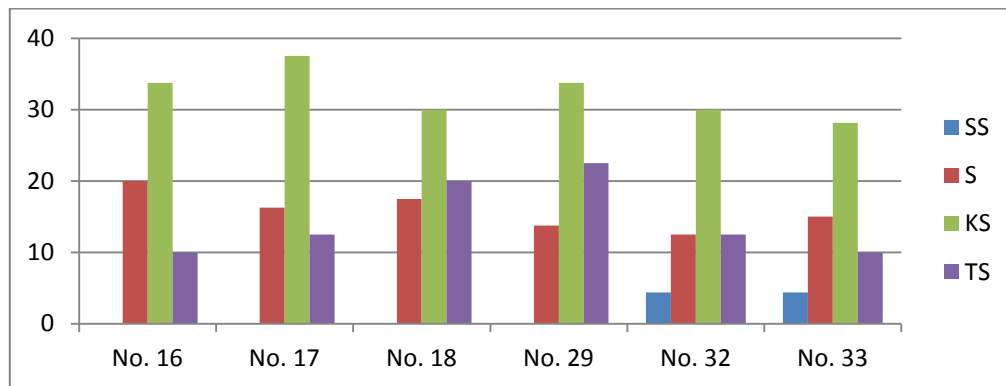
Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

	<i>mapping</i> pada pembelajaran didalam kelas				
16	Saya takut menyampaikan pendapat di muka umum ketika mendiskusikan mengenai materi melalui <i>mind mapping</i> pada pembelajaran IPS di kelas	0%	20%	33,7 5%	10%
17	Saya takut menjawab pertanyaan dengan suara keras ketika berdiskusi mengenai materi melalui <i>mind mapping</i> pada pembelajaran IPS dikelas	0%	16,2 5%	37,5 %	12,5 %
18	Meskipun pendapat saya benar, saya segan mempertahankannya ketika sedang mendiskusikan materi melalui <i>mind mapping</i> pada pembelajaran IPS dikelas	0%	17,5 %	30%	20%
19	Adapun pendapat teman tidak mengubah pendapat saya ketika sedang berdiskusi mengenai materi melalui <i>mind mapping</i> pada pembelajaran IPS dikelas	15 %	30%	13,7 5%	3,12 5%
26	Saya tidak takut gagal atau mendapat kritik ketika mengungkapkan pendapat saya ketika berdiskusi mengenai materi melalui <i>mind mapping</i> pada pembelajaran IPS	12, 5%	28,1 25%	17,5 %	2,5%
27	Saya senang ketika diminta mengungkapkan pendapat pada saat diskusi mengenai materi melalui <i>mind mapping</i> pada pembelajaran IPS	12, 5%	30%	16,2 5%	2,5%
29	Saya tidak terampil dalam membuat sebuah karya dalam pembelajaran IPS	0%	13,7 5%	33,7 5%	22,5 %
31	Saya terampil menampilkan hasil karya saya dalam pembelajaran IPS di depan teman-teman saya	10 %	35,6 25%	11,2 5%	4,37 5%
32	Saya segan ketika diminta menampilkan hasil karya saya di depan teman-teman	4,3 75 %	12,5 %	30%	12,5 %
33	Saya segan ketika diminta untuk memberikan pendapat terhadap penampilan/karya teman dalam pembelajaran IPS	4,3 75 %	15%	28,1 25%	10%
34	Saya terampil memberikan pendapat mengenai hasil karya teman didepan kelas	12, 5%	33,7 5%	16,2 5%	1,25 5%

Berdasarkan tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa pada pernyataan negatif no 16, 17, 18, 29, 32 dan 33 didominasi dengan jawaban kurang setuju dan tidak setuju. Jika dibandingkan dengan siklus pertama, hal ini sudah mengalami penurunan yang cukup signifikan dimana pada siklus pertama sebagian besar siswa setuju jika mereka masih belum berani menyatakan pendapat dan masih kurang percaya diri. Namun pada siklus kedua ini siswa memperlihatkan bahwa mereka sudah mulai cukup baik dalam menyatakan pendapat, dan juga kepercayaan diri yang sudah cukup baik ketika menampilkan hasil karya yang mereka buat.

Berdasarkan tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa pada pernyataan positif no 14, 19, 26, 27, 31 dan 34 di dominasi dengan jawaban setuju, dengan demikian dapat dilihat dibandingkan dengan siklus pertama yang sebagian siswa memilih jawaban kurang setuju. Siswa sudah mulai memiliki kepercayaan diri dalam mengerjakan tugas media *mind mapping*. juga siswa mulai berani tampil di depan kelas dan sudah mulai berani untuk mengeluarkan pendapatnya selama kegiatan diskusi berlangsung. Guru sudah cukup mampu memotivasi siswa untuk berani mengambil resiko selama pembelajaran di kelas berlangsung.



Grafik 4.21 Angket negative berani mengambil resiko

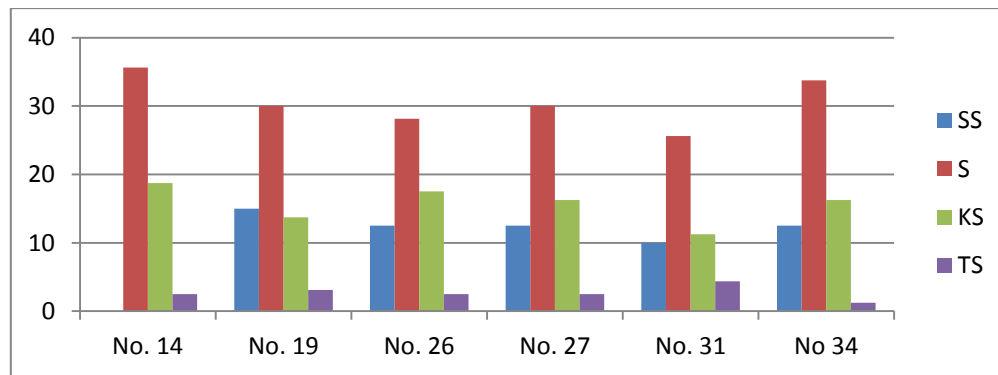
Berdasarkan grafik tersebut, pernyataan no 16 dan 17 di dominasi dengan pilihan jawaban kurang setuju, jika dibandingkan dengan siklus pertama, pada siklus kedua ini sudah mengalami penurunan yang signifikan. Lalu pada grafik no 18 pilihan jawaban kurang setuju dan tidak setuju mendominasi, dengan penurunan

Ranggita Utami Putri, 2016

Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

grafik ini maka sudah dapat dilihat bahwa sebagian besar siswa sudah dapat mempertahankan pendapatnya. Sementara pada grafik no 29 juga di dominasi oleh jawaban kurang setuju dan tidak setuju. Pada siklus kedua ini guru sudah mampu memotivasi siswa untuk percaya diri mengerjakan tugas yang diberikan. Sementara pada grafik no 32 dan 33 mengalami perubahan yang lebih baik dimana jawaban kurang setuju dan tidak setuju pun mendominasi. Berdasarkan grafik diatas dapat disimpulkan bahwa pada siklus kdua ini siswa sudah mulai berani untuk mengambil resiko. Siswa sudah mampu memberikan pendapat dan maju kedepan kelas untuk menjelaskna tugas yang dikerjakan.



Grafik 4.22 Pernyataan positif berani mengambil resiko

Berdasarkan grafik tersebut secara keseluruhan dapat dilihat bahwa pada siklus kedua ini sudah mengalami perbaikan dan peningkatan. grafik pernyataan no 14 di dominasi oleh jawaban setuju yang dimana pada siklus pertama pernyataan ini di dominasi oleh jawaban kurang setuju. Dengan ini maka siswa sudah berani untuk mengungkapkan pendapatnya ketika kegiatan diskusi berlangsung. Lalu pada grafik no 19 di dominasi dengan jawaban setuju dimana siswa sudah mulai berani mempertahankan pendapat mereka selama kegiatan diskusi berlangsung. Namun jika dilihat pada grafik diatas, masih ada siswa yang belum bisa mempertahankan pendapatnya. Lalu pada grafik no 26 di dominasi jawaban setuju, hal ini menandakan bahwa siswa sudah tidak takut jika gagal atau mendapatkan kritik selama kegiatan diskusi berlangsung. Siswa sudah memiliki keberanian yang baik pada siklus ini.

Ranggita Utami Putri, 2016

Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Lalu grafik no 27 pun di dominasi dengan jawaban setuju yang dapat diartikan bahwa siswa sudah berani untuk tampil menyampaikan pendapatnya ketika diminta langsung oleh guru. Siswa sudah memiliki kepercayaan diri yang baik. Grafik no 31 dan 34 di dominasi oleh jawaban setuju, sejalan dengan pernyataan no 27 siswa pada siklus kedua ini sudah memiliki kepercayaan diri yang cukup baik dan juga keberanian yang cukup baik. Dimana siswa sudah tidak merasa malu atau canggung untuk tampil di depan kelas dan juga memberikan pendapat mengenai hasil karya orang lain. Pada grafik ini dapat dilihat juga masih ada siswa yang kurang setuju dan tidak setuju. Dengan melihat grafik tersebut peneliti dapat menyimpulkan bahwa siswa sudah mempunyai memiliki keberanian untuk mengambil resiko, namun masih perlu diberikan dorongan dan motivasi selama pembelajaran IPS di kelas.

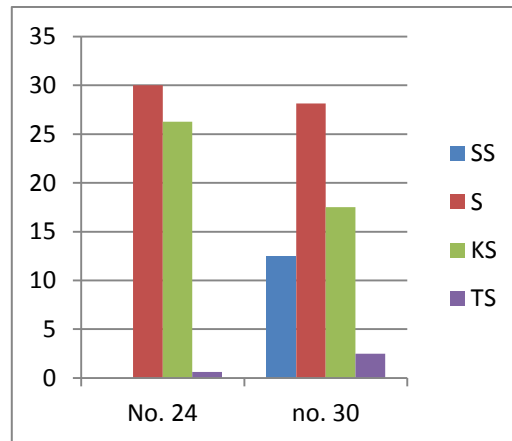
4. Berfikir orisinal

Tabel 4.26 Angket berfikir orisinal

No	Pernyataan	Hasil Jawaban			
		SS	S	KS	TS
24	Saya dapat menemukan jawaban/solusi yang tidak ditemukan oleh teman yang lain ketika berdiskusi	0%	30%	26,2 5%	0,62 5%
30	Saya terampil menuangkan ide dalam membuat sebuah karya pada pembelajaran IPS	12, 5%	28,1 25%	17,5 %	2,5%

Berdasarkan hasil presentase pernyataan berfikir orisinal melalui angket yang diberikan kepada siswa terlihat akumulasi kondisi siswa yang sebenarnya mengenai kreativitas pada aspek non-aptitude berkaitan dengan proses kreatif. Pada jawaban pernyataan no 24 dan 30 di dominasi jawaban setuju, yang dimana pada siklus kedua ini siswa sudah dapat berfikir orisinal dalam kegiatan pembelajaran terutama ketika sedang berdiskusi. Siswa sudah dapat menemukan jawaban/solusi yang mengharuskan siswa berfikir lebih keras. Juga siswa sudah berani untuk menungkan ide yang mereka miliki kedalam sebuah karya yang mereka buat pada pembelajaran IPS didalam kelas. Dibandingkan dengan siklus pertama dimana siswa benar-benar

mengikuti contoh yang guru tampilkan, pada siklus kedua ini siswa sudah dapat mengembangkan dan membuat karya tampak berbeda dengan apa yang dicontohkan oleh guru.



Grafik 4.23 Pernyataan berfikir orisinal

Berdasarkan grafik diatas dapat dilihat bahwa kemampuan berfikir orisinal siswa sudah mengalami perubahan yang signifikan. Pada pernyataan no 24 dapat dilihat bahwa sebagian besar siswa sudah dapat menemukan jawaban/solusi yan sulit. Walaupun jawaban kurang setuju pun tinggi, namun setidaknya pada siklus kedua ini guru sudah dapat memotivasi siswa untuk berfikir orisinal. Lalu grafik pada pernyataan no 30 dapat dilihat bahwa sebagian besar siswa menjawab setuju, yang dapat diartikan bahwa siswa sudah mulai dapat menuangkan ide ketika sedang membuat karya pada kegiatan pembelajaran di kelas. Dibandingkan dengan siklus pertama yang di dominasi oleh jawaban kurang setuju, pada siklus kedua ini sudah mengalami perbaikan dan perubahan yang baik. Maka dapat disimpulkan bahwa guru sudah cukup mampu memberikan dorongan dan motivasi kepada siswa untuk berfikir orisinal selama kegiatan pembelajaran.

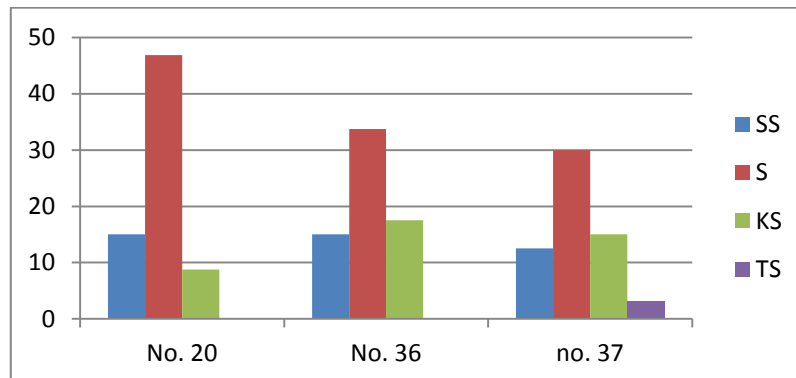
5. Menghargai

Tabel 4.27 Angket menghargai

No	Pernyataan	Hasil Jawaban			
		SS	S	KS	TS

20	Saya menghargai perbedaan pendapat ketika sedang berdiskusi mengenai materi melalui <i>mind mapping</i> pada pembelajaran IPS	15 %	46,8 75 %	8,75 %	0%
35	Saya tidak suka mendapatkan kritikan tentang karya saya dalam pembelajaran IPS	0%	16,2 5%	30%	22,5 %
36	Saya menghargai saran yang diberikan oleh teman terhadap karya saya dalam pembelajaran IPS	15 %	33,7 5%	17,5 %	0%
37	Saya memperhatikan penjelasan teman mengenai karya yang dibuatnya dalam pembelajaran IPS	12,5 %	30 %	15%	3,12 5%

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat pada pernyataan no 20 di dominasi oleh jawaban setuju yang artinya siswa sudah dapat menghargai perbedaan pendapat selama kegiatan diskusi berlangsung. Pada pernyataan no 36 dan 37 didominasi oleh jawaban setuju yang dimana sikap menghargai siswa sudah mulai berkembang. Guru sudah cukup berhasil mendorong dan memotivasi siswa untuk dapat menghargai temannya. pada pernyataan no 35 sudah mengalami penurunan dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Hal ini dapat diartikan bahwa siswa sudah dapat menerima kritikan terhadap karya yang ditampilkan.



Grafik 4.24 Angket pernyataan positif menghargai

Grafik diatas menggambarkan bahwa pernyataan no 20, 36 dan 37 sudah didominasi oleh jawaban setuju. Yang dimana siswa sudah mampu menghargai perbedaan pendapat dengan temannya, siswa juga sudah cukup mampu menghargai

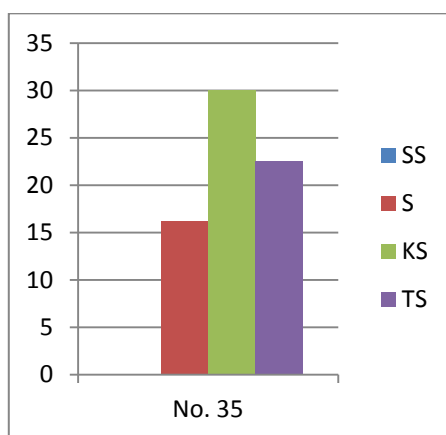
saran yang diberikan oleh temannya. grafik no 20 di dominasi jawaban setuju, sama

Ranggita Utami Putri, 2016

Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

seperti siklus pertama dimana siswa sudah dapat menghargai perbedaan pendapat, pada siklus kedua ini jumlah siswa yang sudah mampu menghargai perbedaan pendapat dengan temaannya semakin banyak. Lalu grafik no 36 di dominasi dengan jawaban setuju. Siswa sudah dapat menerima atau menghargai keberanian temannya untuk memberikan saran terhadap karya yang dibuat. Jika dibandingkan dengan siklus pertama, pada siklus kedua ini mengalami perubahan yang signifikan. lalu pada pernyataan no 37 sudah di dominasi oleh jawaban setuju, dilihat bahwa siswa sudah mulai dapat menyimak/memperhatikan temannya yang sedang menampilkan karya yang mereka buat. guru sudah cukup mampu mendorong dan memotivasi siswa untuk menghargai temannya.



Grafik 4.25 Angket pernyataan negative menghargai

Grafik tersebut menggambarkan pernyataan negative menghargai di dominasi oleh jawaban kurang setuju dan tidak setuju. Dapat dibandingkan dengan siklus pertama jawaban yang mendominasi adalah setuju. Pada siklus kedua ini mengalami penurunan yang mana siswa lebih memilih kurang setuju dan tidak setuju walaupun penilaian setuju masih dipilih siswa. Siswa sudah dapat menerima ataupun menghargai kritikan yang di berikan kritikan kepadanya. Guru sudah cukup mampu mendorong dan memotivasi siswa untuk menerima kritikan temannya terhadap karya yang dibuat.

6. Rasa ingin tahu

Ranggita Utami Putri, 2016

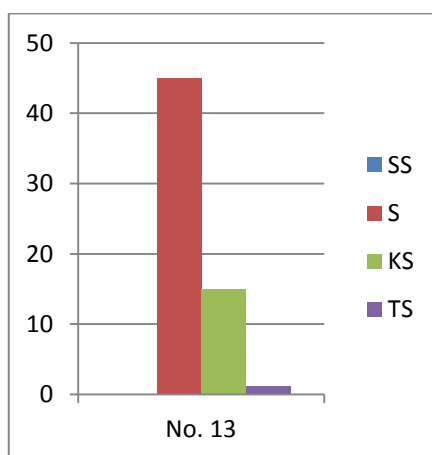
Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Tabel 4.28 Angket rasa ingin tahu

No	Pernyataan	Hasil Jawaban			
		SS	S	KS	TS
13	Saya aktif bertanya ketika sedang membahas materi melalui <i>mind mapping</i> dalam pembelajaran IPS dikelas	0%	45%	15%	1,25%

Berdasarkan tabel pernyataan no 13 di dominasi oleh jawaban setuju, yang artinya siswa sudah cukup memiliki rasa ingin tahu. Jika dibandingkan pada siklus pertama dapat dilihat jika siswa masih kurang memiliki sikap rasa ingin tahu, siswa masih kurang motivasi untuk mengajukan pertanyaan, pada siklus kedua ini guru dinilai cukup mendorong dan memotivasi siswa untuk bertanya. Siswa sudah cukup termotivasi untuk memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dengan aktif bertanya selama kegiatan pembelajaran berlangsung.



Grafik 4.26 Angket pernyataan rasa ingin tahu

Grafik diatas menggambarkan bahwa sebanyak 45% siswa sudah cukup memiliki rasa ingin tahu. Siswa sudah terdorong dan termotivasi untuk bertanya selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Jika dibandingkan dengan siklus pertama dimana siswa masih belum memiliki rasa ingin tahu, maka pada siklus kedua ini mengalami peningkatan yang signifikan. Guru sudah cukup mampu memberikan dorongan dan motivasi kepada siswa untuk aktif bertanya selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Ranggita Utami Putri, 2016

Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS

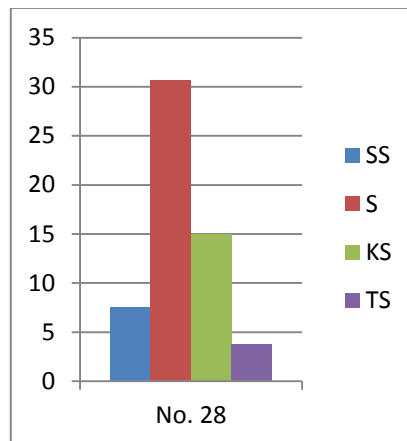
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

7. Imajinatif

Tabel 4.29 Angket imajinatif

No	Pernyataan	Hasil Jawaban			
		SS	S	KS	TS
28	Saya tertarik terhadap sebuah karya dalam tugas IPS	7,5 %	30,6 25%	15%	3,7 5%

Berdasarkan pernyataan angket no 28 hasil jawaban di dominasi oleh setuju sebanyak 31%. Hal ini menyatakan bahwa sebagian siswa sudah dapat berfikir secara imajinatif. Jika dibandingkan dengan siklus pertama, jawaban kurang setuju masih mendominasi namun pada siklus kedua ini sudah mengalami perkembangan dimana siswa lebih banyak menjawab setuju. Dengan begini sebagian siswa dikelas sudah termotivasi untuk berfikir imajinatif dengan tertarik terhadap sebuah karya dalam pembelajaran IPS.



Grafik 4.27 Pernyataan imajinatif

Grafik tersebut menggambarkan bahwa lebih dari 35% siswa sudah dapat berfikir imajinatif. Walaupun jawaban pernyataan kurang setuju juga banyak, namun jika dibandingkan dengan siklus pertama pada siklus kedua ini sudah terlihat perubahan yang lebih baik. Guru sudah cukup memberikan dorongan dan motivasi kepada siswa agar dapat berfikir imajinatif selama pembelajaran didalam kelas.

8. Respon terhadap metode pembelajaran berbasis proyek

Tabel 4.30 Angket respon terhadap metode pembelajaran berbasis proyek

Ranggita Utami Putri, 2016

Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

No	Pernyataan	Hasil Jawaban			
		SS	S	KS	TS
5	Saya antusias terhadap metode pembelajaran berbasis proyek yang digunakan pada pelajaran IPS	7,5 %	31,8 75%	22,5 %	0%
6	Saya dapat menemukan keterampilan sosial yang dimunculkan dalam pembelajaran berbasis proyek	0%	31,8 75%	21,2 5%	3,12 5%
38	Pengetahuan saya bertambah mengenai materi pembelajaran IPS dengan metode pembelajaran berbasis proyek	12,5 %	31,8 75%	15%	2,5%
39	Penggunaan metode pembelajaran berbasis proyek tidak membuat pengetahuan saya bertambah	1,25 %	12,5 %	35,6 25%	17,5 %
40	Saya tertarik membuat karya yang berhubungan dengan materi pembelajaran IPS.	17,5 %	31,8 75%	13,7 5%	2,5%

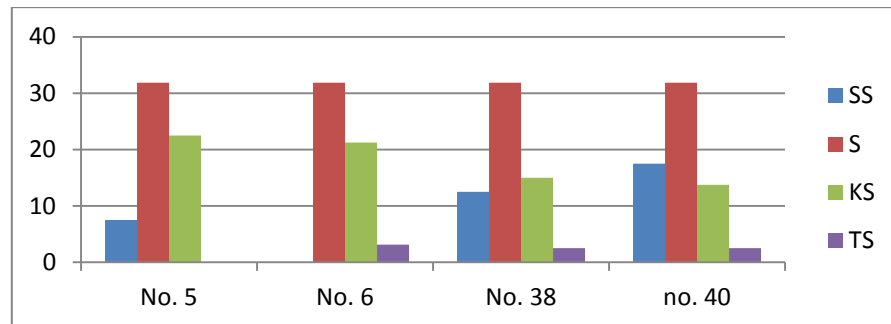
Berdasarkan tabel tersebut dapat dilihat bahwa penggunaan metode pembelajaran berbasis proyek sudah mulai cukup diminati oleh siswa. Hal ini sebagaimana jawaban yang siswa berikan di dominasi oleh jawaban setuju. Pada pernyataan no 5 jawaban di dominasi oleh setuju, yang dapat diartikan bahwa siswa sudah cukup merasa antusias dengan penggunaan metode pembelajaran berbasis proyek. Lalu pernyataan no 6 jawaban didominasi oleh setuju, siswa sudah dapat menemukan keterampilan sosial yang dikembangkan selama guru menggunakan metode pembelajaran berbasis proyek di kelas. Lalu pada pernyataan 38 jawaban di dominasi oleh setuju menunjukkan jika penggunaan metode pembelajaran berbasis proyek dapat menambah wawasan pengetahuan mengenai pembelajaran IPS. Pada pernyataan angket no 40 jawaban di dominasi oleh setuju dan sangat setuju, yang dapat disimpulkan bahwa siswa sudah mulai menikmati pembelajaran berbasis proyek. Pembuatan karya pada pembelajaran IPS memudahkan siswa untuk memahami isi materi yang disampaikan oleh guru. Guru sudah cukup memotivasi siswa untuk menyukai metode pembelajaran berbasis proyek. Sementara pernyataan

Ranggita Utami Putri, 2016

Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

negative no 39 di dominasi oleh jawaban kurang setuju. Jika dibandingkan dengan siklus pertama yang dimana jawaban terbanyak adalah setuju, maka pada siklus kedua ini sudah mengalami penurunan yang cukup. siswa sudah dapat menikmati pembelajaran berbasis proyek dikelas.



Grafik 4.28 Angket pernyataan positif respon terhadap metode pembelajaran berbasis proyek

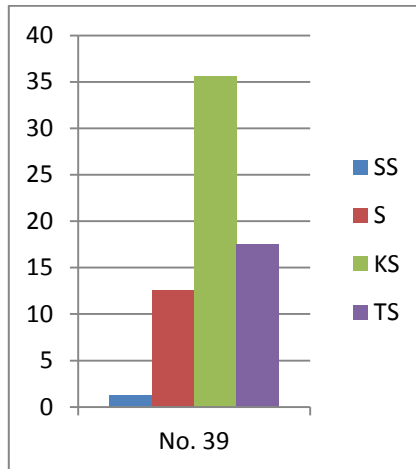
Berdasarkan grafik diatas menjelaskan bahwa respon terhadap metode pembelajaran berbasis proyek sudah meningkat dibandingkan dengan siklus pertama. Jawaban yang mendominasi adalah setuju, walaupun masih ada siswa yang kurang setuju namun itu tidak mengurangi hasil pada siklus ini. Siswa sudah mulai menerima pembelajaran berbasis proyek yang guru gunakan di kelas. Dapat dilihat di semua pernyataan lebih dari 35% siswa sudah setuju dengan metode pembelajaran berbasis payng guru gunakan didalam kelas. Pada grafik no 5 siswa sudah cukup antusias dengan pembelajaran berbasis proyek walaupun sebagian lainnya kurang antusias. Lalu pada grafik no 6 yang dimana pada siklus pertama tidak ada satupun siswa yang setuju bahwa pada pembelajaran berbasis proyek terdapat keterampilan sosial yang dikembangkan, namun pada siklus kedua ini mengalami peningkatan yang signifikan dimana sebagian besar siswa sudah dapat menemukan keterampilan sosial yang dikembangkan pada metode pembelajaran ini. Lalu grafik no 38 jawaban di dominasi oleh setuju maka dapat dijelaskan dengan penggunaan metode pembelajaran berbasis proyek dapat menambah pengetahuan siswa. Siswa jadi mudah untuk memahami dan menambah materi IPS dengan tepat. sementara grafik pernyataan no 40 di dominasi

Ranggita Utami Putri, 2016

Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

oleh jawaban setuju dan sangat setuju. Siswa sudah mulai menyukai kegiatan pembuatan karya dalam pembelajaran IPS.



Grafik 4.29 Angket pernyataan negatif respon terhadap metode pembelajaran berbasis proyek

Berdasarkan grafik tersebut dapat disimpulkan bahwa pada siklus kedua ini metode pembelajaran berbasis proyek sudah dapat dinikmati oleh siswa dikelas. Berhubungan dengan pernyataan no 38 bahwa pada siklus kedua siswa sudah cukup merasa dengan penggunaan metode pembelajaran berbasis proyek dapat menaambah pengetahuan dan wawasan siswa. Jika dibandingkan dengan siklus pertama yang di dominasi oleh jawaban kurang setuju maka pada siklus kedua ini sudah mengalami penurunan yang signifikan. Dimana siswa sudah mulai cukup nyaman dengan penggunaan metode pembelajaran berbasis proyek dan sudah mulai dapat menerima pembelajaran tersebut dengan antusias.

9. Esensi media *mind mapping*

Tabel 4.31 Angket esensi media *mind mapping*

No	Pernyataan	Hasil Jawaban			
		SS	S	KS	TS
3	Saya dapat memahami pelajaran IPS dengan menggunakan <i>mind mapping</i>	0%	30%	21,2 5%	3,12 5%
7	Saya dapat menemukan informasi mengenai materi pelajaran IPS dalam	7,5 %	37,5 %	18,7 5%	0%

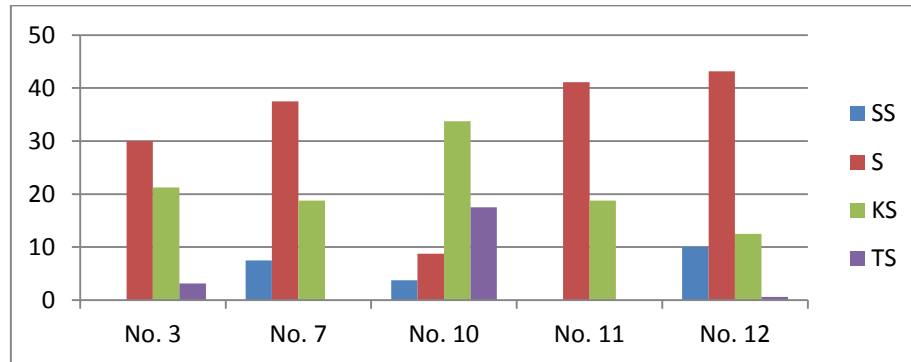
Ranggita Utami Putri, 2016

Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

	media <i>mind mapping</i>				
10	Saya lebih senang membaca buku paket dengan banyak tulisan dibandingkan membaca materi dari <i>mind mapping</i>	3,75 %	8,75 %	33,7 5%	17,5 %
11	Saya menemukan pengetahuan baru setelah menggunakan media <i>mind mapping</i>	0%	43,12 5%	18,7 5%	0%
12	Saya tertarik mengerjakan tugas menggunakan media <i>mind mapping</i> yang diberikan oleh guru IPS	10 %	43,12 5%	12,5 %	0,62 5%

Berdasarkan tabel diatas, maka dapat digambarkan bahwa sebagian besar siswa sudah mulai dapat mengambil esensi dari penggunaan media *mind mapping*. hal ini dapat dilihat dari pernyataan no 3 jawaban di dominasi setuju sebanyak 30% dengan ini dapat diartikan bahwa siswa sudah mulai dapat memahami pelajaran IPS dengan penggunaan media *mind mapping* didalam kelas. Lalu pernyataan no 7 dan no 11 di dominasi jawaban setuju, yang artinya siswa sudah dapat mengambil materi pembelajaran yang ditampilkan dengan penggunaan media *mind mapping*. lalu pada pernyataan no 10 dimana siswa sudah mulai menikmati membaca materi dengan menggunakan media *mind mapping*. media *mind mapping* memudahkan siswa untuk dapat mengerti dan memahami materi secara terstruktur. Sehingga siswa tidak terlalu merasa terbebani dengan materi IPS yang banyak dalam buku cetak. Lalu pernyataan no 12 didominasi oleh jawaban setuju, yang dimana siswa sudah mulai terbiasa dengan media *mind mapping*. guru sudah cukup mendorong dan memotivasi siswa untuk dapat menyukai media *mind mapping* karena sebetulnya media *mind mapping* sangat memudahkan siswa untuk menghafal materi IPS yang banyak. Pada siklus kedua ini siswa secara keseluruhan sudah cukup mampu mengambil esensi dari penggunaan media *mind mapping* didalam kelas.



Grafik 4.30 Angket esensi media *mind mapping*

Berdasarkan grafik tersebut dapat dilihat bahwa jawaban setuju lebih banyak dipilih oleh hampir seluruh siswa. Pada grafik no 3 dapat dilihat siswa sudah mulai antusias dengan pembelajaran menggunakan media *mind mapping*, dibandingkan dengan siklus pertama yang seluruhnya kurang setuju dan tidak setuju maka pada siklus kedua ini sudah terlihat peningkatan yang signifikan terhadap penggunaan media *mind mapping*. Lalu pada grafik no 7 dan 11 jawaban di dominasi setuju, yang artinya siswa sudah mulai cukup mengambil esensi penggunaan media *mind mapping*. media *mind mapping* dipakai oleh guru untuk memudahkan siswa menerima materi IPS yang banyak, dan siswa sudah bisa menerima materi dengan baik dengan penggunaan media *mind mapping*. lalu pada pernyataan no 10 sudah mengalami peningkatan dimana siswa sudah dapat lebih menikmati membaca materi dari media *mind mapping* dibandingkan dengan buku materi. Buku paket materi tidaklah buruk, namun siswa akan sulit menghafal jika menggunakan buku paket karena materi yang ditampilkan banyak dan tidak memudahkan siswa untuk mendapatkan poin-poin dari inti materi. Sementara pada grafik pernyataan no 12 jawaban sudah di dominasi setuju yang dimana siswa sudah cukup tertarik dengan pembuatan media *mind mapping*. pembuatan media *mind mapping* ini dimaksudkan untuk memudahkan siswa menerima materi pembelajaran IPS yang banyak, sehingga siswa tidak akan kesulitan dalam menghafak karena dalam media *mind mapping* materi yang ditampilkan adalah materi yang dibutuhkan dan juga dengan mudah

menggeneralisasikan materi untu memudahkan siswa memahami materi yang diajarkan.

D. Refleksi tindakan siklus kedua

Refleksi dilakukan oleh peneliti dan guru mitra untuk melihat kekurangan serta kelemahan yang terjadi ketika melakukan kegiatan penelitian pada siklus kedua. Pada siklus kedua ini sudah mengalami perbaikan dan peningkatan dari siklus pertama. Tahap refleksi dilakukan berdasarkan hasil perencanaan tindakan, pertemuan pertama dan kedua, serta observasi dan hasil angket siswa kemudian dianalisis diantaranya sebagai berikut:

- a. Masih ada beberapa siswa yang belajar dengan pasif,
- b. Siswa sudah mulai mengembangkan keterampilan kreativitas selama pembelajaran dikelas.
- c. Siswa sudah mulai dapat menikmati pembelajaran dengan metode pembelajaran berbasis proyek.
- d. Siswa masih belum bisa menguasai waktu, dalam pembuatan *mind mapping* masih tidak tepat waktu.
- e. Masih ada yang mengobrol ketika diskusi berlangsung.
- f. Keterampilan sosial siswa sudah mulai meningkat walaupun masih harus terus diberikan motivasi.

Berdasarkan analisis refleksi diatas maka diperlukan siklus selanjutnya guna meningkatkan dan memperbaiki hal-hal yang dalam meningkatkan kreativitas siswa. Maka peneliti merencanakan siklus selanjutnya dengan menugaskan siswa secara kelompok membuat media pembelajaran yang mengembangkan kreativitas siswa.

3. Deskripsi Tindakan Pembelajaran Siklus 3

Tindakan pada siklus ketiga dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan yakni pada hari Selasa tanggal 12 mei 2015 dan hari jumat tanggal 15 mei 2015 di kelas VII-8 pada mata pelajaran IPS. Dalam pelaksanaannya dijelaskan sebagai berikut :

Ranggita Utami Putri, 2016

Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

A. Perencanaan Tindakan Siklus III

Pada siklus ketiga peneliti dan guru mitra melakukan diskusi balikan terkait menyusun perencanaan tindakan siklus ketiga yang akan dilaksanakan pada proses pembelajaran IPS di kelas. Setelah melihat kekurangan yang terdapat pada siklus kedua, peneliti mencari jalan keluar dari permasalahan yang sudah di analisis. Langkah pertama yang peneliti lakukan adalah menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan sebaik mungkin dengan menekankan siswa untuk lebih aktif dan tepat waktu dalam pengerjaan tugas yang diberikan oleh guru. Apabila ada kelompok yang telat dalam mengumpulkan tugas maka guru akan memberikan sanksi dengan pengurangan point, hal ini dilakukan agar siswa dapat bekerja dengan tepat waktu dan guru dapat memanfaatkan waktu dengan sebaik-baiknya untuk menyampaikan materi IPS kepada siswa.

Melihat pada siklus pertama dalam proses pembelajaran sebelumnya, peneliti masih banyak mengalami kekurangan antara lain masih banyak siswa yang belum terbiasa dengan tugas kelompok, masih banyak siswa yang kurang termotivasi dalam pembelajaran IPS, langkah-langkah pembuatan media pembelajaran yang masih belum begitu dipahami oleh siswa. Lalu kemudian melihat siklus kedua, siswa sudah mulai termotivasi pada pembelajaran IPS, siswa sudah antusias dalam pembuatan media *mind mapping* dengan kreativitas masing-masing, siswa sudah dapat mengembangkan kreativitasnya pada saat di dalam kelas. Walaupun masih ada siswa yang masih pasif pada saat pembelajaran. Pada siklus ketiga ini Standar Kompetensi yang digunakan adalah “Memahami kegiatan ekonomi masyarakat” dan kompetensi dasar yaitu “mendeskripsikan kegiatan pokok ekonomi, yang meliputi kegiatan konsumsi, distribusi dan produksi.”

Pada pelaksanaan tindakan siklus ketiga ini peneliti berperan sebagai tindakan atau guru yang mengajar, sedangkan guru praktikan lain sebagai observer yang mengamati setiap pelaksanaannya. Untuk mendukung pengumpulan data pada saat proses penelitian ini peneliti dibantu oleh alat penelitian seperti, pedoman

observasi, catatan lapangan, pedoman wawancara dan kamera sebagai alat dokumentasi.

B. Pelaksanaan Tindakan Siklus 3

1) Pertemuan ke-1

Pertemuan pertama pada siklus ketiga ini dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 12 Mei 2015 di kelas VII-8 pada jam ke-7 dan ke-8 yaitu pukul 12.20 – 13.40. Siswa kelas VII-8 yang mengikuti pembelajaran hari ini berjumlah 33 siswa sementara yang tidak hadir berjumlah 5 siswa dengan keterangan ANR (Sakit), AA (Alfa), DRT (Izin), ES (Alfa) dan RJA (Sakit).

Kegiatan awal pada pertemuan 1 siklus ketiga ini, pembelajaran dibuka dengan mengucapkan salam serta berdoa, kemudian guru meminta siswa memeriksa sekeliling meja dan dibawah-bawah meja apakah masih terdapat sampah atau tidak. Setelah itu guru mengabsen satu persatu siswa. Hal ini dilakukan agar guru dapat mengetahui secara langsung siswa yang mengikuti pembelajaran pada pertemuan hari ini. Setelah mengabsen kelas, guru mengajukan pertanyaan kepada siswa sebagai pembuka pelajaran, hal ini dimaksudkan untuk memancing rasa ingin tahu siswa dalam belajar mengenai materi yang akan dibahas pada pertemuan ini.

Guru : "ada yang masih ingat dengan materi pertemuan sebelumnya?"

Siswa : "pola wilayah mempengaruhi pekerjaan seseorang bu."

Siswa : "di Bandung banyaknya pekerja kantor"

Guru : "ya kemarin kita membahas tentang pola wilayah, sekarang apa yang akan kita pelajari?"

Siswa : "konsumsi, distribusi dan produksi"

Guru : "ada yang tahu apa itu konsumsi?"

Siswa : "membeli makanan"

Guru : "konsumsi tidak hanya tentang makanan, konsumsi itu adalah sesuatu yang kita pakai atau kita gunakan."

Dari pertanyaan yang guru ajukan, murid dengan antusias mencoba untuk menjawab pertanyaan tanpa ragu-ragu. Dengan semangat siswa yang tampak terlihat

pada awal pertemuan ini, siswa sudah siap untuk mengikuti pelajaran IPS. Lalu guru memulai pembelajaran dengan menggunakan powerpoint dan gambar-gambar serta video guru menjelaskan tentang kegiatan pokok ekonomi secara garis besar dan guru menginformasikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai yang dikaitkan dengan indikator kreativitas.

Kegiatan inti pada pertemuan 1 siklus ketiga ini pembelajaran diteruskan dengan meminta siswa berdiskusi dengan teman sebangkunya. Diskusi kecil ini peneliti meminta siswa untuk mendiskusikan tentang skala prioritas dalam memenuhi kebutuhan sebagai seorang siswa. Guru meminta siswa untuk membuat daftar skala prioritas siswa dengan uang Rp. 600.000 dalam sebulan. Siswa diberi waktu sebanyak 30 menit untuk mendiskusikan dan menuliskan skala prioritasnya.

Siswa : "bu kalo skala prioritas seperti makan itu dimasukan tidak?"

Guru : "tidak perlu, kalian kan tinggal dengan orang tua, tapi kalian boleh memasukan skala prioritas kalian jajan."

Siswa : "bu kalo beli pulsa buat internet boleh tidak?"

Guru : "boleh, kan internet sudah jadi kebutuhan kalian."

Siswa : "bu ditulisnya harian atau bagaimana?"

Guru : "yang memudahkan kalian saja, seperti uang jajan untuk harian dan pulsa internet bulanan."

Setelah waktu diskusi habis, guru meminta kepada siswa untuk membacakan hasil diskusinya. Jika pada siklus kedua ini sudah mulai banyak yang berani membacakan hasil diskusinya, pada siklus ini hampir seluruh siswa mengangkat tangan untuk membacakan hasil diskusinya.

Guru : "jadi siapa yang sudah selesai dan mau membacakan hasil diskusinya?"

Siswa : "saya bu."

Guru : "wah semuanya ingin membacakan hasil diskusinya yah..."

Siswa : "pilih saya bu..."

Siswa : "saya saja bu, saya belum pernah membacakan hasil diskusi saya."

Guru : “ya sekarang yang membacakan hasil diskusi ibu berikan kepada yang belum pernah membacakan hasil diskusi pada pertemuan-pertemuan yang lalu.”

Guru : “ya kamu yang duduk paling belakang bacakan hasil diskusinya.”

Lalu siswa membacakan hasil diskusinya.

Guru : “wah banyak sekali yah prioritasnya, bagus sekali. Sekarang siapa yang ingin membacakan hasil diskusi berikutnya?”

Siswa : “saya buuuu”

Guru : “ ya kamu tolong bacakan hasil diskusi milikmu”

Lalu siswa membacakan hasil diskusinya.

Guru : “wah prioritasnya bermain game, sepertinya kamu jarang belajar yah.”

Siswa : “belajar bu lalu bermain game.”

Seluruh siswa berteriak bahwa yang dikatakan temannya bohong.

Guru : “sudah-sudah, untuk kedepannya kurangi bermain game yah. Kalian bisa bermain game pada hari minggu. Bermain game yang berlebihan itu tidak baik.”

Setelah beberapa siswa membacakan hasil diskusi dengan teman sebangkunya, guru memuji suasana kelas yang aktif dan anak-anak sudah berani untuk menunjukkan diri sendiri. Guru lalu memberikan reward kepada siswa yang sudah membacakan hasil diskusinya.

Pada kegiatan penutup, guru memberikan tugas kepada siswa untuk pertemuan selanjutnya, sebelum memberikan tugas, guru membagi siswa menjadi 6 kelompok yang masing-masing berjumlah 6-7 orang. Sebelumnya guru meminta siswa untuk membaca materi tentang produksi dan distribusi. Adapun tugas yang diberikan yaitu tiap kelompok mempersiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan untuk membuat *mind mapping* pada pertemuan selanjutnya. Pada tugas ini, tiap kelompok diberi nama sesuai dengan tema yang akan mereka buat pada *mind mapping*.

Tabel 4.32

Daftar nama anggota kelompok pada pelaksanaan tindakan Siklus III

No	1	2	3	4	5	6
1	AKMN	WAS	AA	PNR	SLP	A
2	ARN	ARS	HP	ZR	ES	CA
3	FP	FZ	MGRP	DR	RS	DRT
4	MRGE	FMA	SYD	NAP	LAD	MGR
5	NY	RJA	AAH	ANR	DMF	MRR
6	SP	SAS	IT	IFNR	TS	RNQ
7				RR	SA	

Sumber: Data Penelitian 2015

Tabel 4.33

Format pedoman tugas pembuatan *Mind mapping*

No	Tugas Siswa
1	Buatlah 6 kelompok dengan masing-masing terdiri dari 6-7 anggota
2	Diskusikan dengan teman sekelompok tentang rencana dalam pembuatan <i>mind mapping</i>
3	Menyiapkan alat-alat dan bahan yang akan digunakan

Alat dan Bahan			
1	Karton	5	Penggaris
2	Gunting	6	Spidol/pensil warna
3	<i>Cutter</i>	7	Gambar-gambar yang berkaitan dengan tema
4	Lem kertas/ Selotip / <i>Double tip</i>	8	Materi yang berkaitan dengan tema

No	Prosedur Pembuatan Produk
1	Siapkan alat dan bahan untuk membuat <i>Mind mapping</i>
2	Gunting gambar-gambar dan materi yang akan ditampilkan
3	Berikan judul <i>mind mapping</i> sesuai dengan tema
4	Mulai dengan menempelkan gambar-gambar dan materi yang dibutuhkan pada karton yang sudah dibawa
5	Setelah itu hias <i>mind mapping</i> sekreatif mungkin agar

tampilan <i>mind mapping</i> lebih menarik
--

Setelah guru memberikan pedoman untuk membuat *mind mapping*, siswa diberikan waktu 5 menit untuk berdiskusi dengan teman sekelompoknya untuk rencana pembuatan *mind mapping*. Tugas ini diberikan kepada siswa karena guru ingin memfokuskan penelitian dengan tujuan agar para peserta didik dapat mengembangkan kreativitas dan sikap sosial. Selanjutnya guru menanyakan apakah ada yang belum dimengerti pada pembelajaran hari ini, ada beberapa siswa yang masih bingung dengan tema yang disediakan, lalu guru membantu siswa untuk mengerti dengan tema yang diberikan. Setelah siswa mengerti dengan tugas yang diberikan, lalu guru menutup pembelajaran hari ini dengan membaca do'a dan mengucapkan salam.

2) Pertemuan ke-2

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Jumat tanggal 15 Mei 2015 pada jam pelajaran pertama dan kedua yaitu pukul 07.00 – 08.20. siswa kelas VII-8 yang mengikuti pembelajaran hari ini berjumlah 38 orang dengan kata lain seluruh siswa hadir pada pertemuan hari ini.

Kegiatan awal pada pertemuan 2 siklus ketiga ini, pembelajaran diawali dengan ketua kelas yang memimpin doa dan mengucapkan salam. Kemudian guru meminta siswa untuk memeriksa sekeliling meja dan bawah-bawah meja apakah terdapat sampah atau tidak, jika ada maka dibersihkan terlebih dahulu. Setelah itu guru mengabsen satu persatu siswa yang hadir pada pertemuan hari ini. Selanjutnya guru melakukan apersepsi dengan menanyakan kembali materi yang telah dibahas pada pertemuan sebelumnya.

Guru : “masih ada yang ingat apa saja kegiatan pokok ekonomi?”

Siswa : “saya bu, konsumsi, produksi dan distribusi”

Guru : “ya... sebagai siswa kita termasuk kedalam golongan?”

Siswa : “konsumen bu...”

Siswa : “bisa saja bu distribusi, kita berjualan, jualan pulsa misalnya...”

Ranggita Utami Putri, 2016

Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Siswa : “kalau jual game apa namanya bu?”

Guru : “ ya benar, kita bisa jadi konsumen, distributor ataupun produsen. Namun kebanyakan siswa menjadi konsumen. nah jualan pulsa dikelas bisa menjadikan kita sebagai distributor, kenapa distributor?”

Siswa : “karena pulsanya dapet beli bu...”

Siswa : “karena bukan kita yang buat pulsa bu”

Guru : “betul, karena pulsa yang kita jual didapatkan dari agen lagi. Jadi agen adalah perantara antara kita penjual pulsa sama provider pulsa itu. Nah untuk jual game kita termasuk kedalam golongan apa?”

Siswa : “produsen bu, kan kita main game bikin karakter bu...”

Siswa : “distributor bu kan gamenya bukan kita yang buat, kita Cuma memainkan saja.”

Guru : “wah kalian cerdas semua yah, sepertinya untuk jual game itu ibu kurang mengerti karena ibu belum pernah jual game, tapi bisa saja menjual akun game online biasanya itu termasuk kedalam distribusi. Walaupun kita yang membuat karakter menjadi hebat dll, tetapi kan pembuat game itu bukan kita, pembuat game menyediakan layanan pembuatan karakter dll. Nah itu yang kita kerjakan lalu dijual.

Siswa : “kalo kita jualan makanan gimana?”

Guru : “kalau makanan yang kalian jual adalah buatan kalian, berarti kalian adalah produsen juga distributor.”

Ketika guru memberikan pertanyaan kepada siswa, seluruh siswa mencoba untuk menjawab pertanyaan yang diberikan. Jika dilihat pada siklus pertama yang sangat kaku dan pasif, lalu pada siklus kedua yang sudah mulai aktif maka pada siklus ketiga ini adalah situasi teraktif siswa didalam kelas. Siswa yang sebelumnya masih diam dan hanya mendengarkan pada pertemuan kali ini mencoba memberanikan diri untuk menjawab dan bertanya. Guru memberikan kesempatan kepada siswa yang sebelumnya tidak aktif untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang muncul.

Guru memulai pembelajaran dengan menginformasikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai lalu menyampaikan materi pembelajaran hari ini secara garis besar dan mengkaitkan dengan materi sebelumnya.

Pada kegiatan inti guru meminta siswa untuk duduk sesuai dengan kelompok yang sudah dibuat pada pertemuan sebelumnya. Siswa duduk membuat lingkaran-lingkaran kecil, lalu mengeluarkan alat dan bahan yang diperlukan untuk membuat *mind mapping*. Pada saat memulai pembuatan *mind mapping*, guru menunjuk masing-masing satu siswa dari setiap kelompok untuk bertugas menjadi ketua. Ketua kelompok bertugas untuk mengatur anggota kelompoknya agar dapat bekerja seluruhnya dan dapat menyelesaikan *mind mapping* dengan tepat waktu. Selama pembuatan *mind mapping*, guru bertugas untuk membantu dan mengamati jalannya kerja kelompok. Guru berkeliling kelas mengecek tiap kelompok dan membantu jika ada kelompok yang mengalami kesulitan. Selain itu guru juga memberikan nilai selama proses kerja kelompok berlangsung.

Guru memberikan waktu selama 40 menit untuk mengerjakan *mind mapping*. Setelah waktu yang ditentukan habis, guru meminta dari masing-masing kelompok untuk mempresentasikan hasil *mind mapping* kelompoknya. Selama sesi presentasi, kelompok lain ditugaskan untuk menulis apa yang dipresentasikan oleh temannya dan juga memberikan pertanyaan. Masing-masing kelompok diberikan waktu 5 menit untuk mempresentasikan hasil *mind mapping* yang dibuatnya. Kegiatan presentasi dan diskusi ini bertujuan untuk melatih keberanian dan kreativitas siswa dalam menyampaikan apa yang ada didalam pikiran mereka. Juga memberikan ruang kepada siswa untuk lebih aktif selama pembelajaran berlangsung. Pembelajaran yang berfokus kepada siswa selalu guru lakukan agar siswa tidak merasa jenuh dan bosan. Selain itu guru pun memberikan nilai pada saat berjalannya diskusi dan presentasi.

Kegiatan penutup guru dan siswa menyimpulkan kegiatan presentasi dan diskusi, juga guru meluruskan beberapa materi yang kurang tepat, memberikan tambahan-tambahan materi yang kurang. Lalu guru memberikan kesempatan kepada

Ranggita Utami Putri, 2016

Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

siswa untuk memilih kelompok yang terfavorit. Berdasarkan hasil polling yang dikumpulkan maka disepakati bahwa kelompok yang terfavorit berdasarkan pilihan langsung oleh siswa adalah kelompok

Setelah menutup kegiatan presentasi, guru meminta siswa untuk memajang *media mind* yang dibuat, karena keterbatasan tempat, maka *media mind mapping* hasil siklus sebelumnya diganti dengan *media mind mapping* siklus ketiga ini. Selanjutnya guru menutup pembelajaran dengan membaca doa dan mengucapkan salam

C. Observasi siklus 3

a. Observasi aktivitas guru

Pada kegiatan observasi siklus kedua dimulai dengan aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran dikelas dan pada saat menerapkan pembelajaran berbasis proyek. Kegiatan observasi dilakukan dengan menggunakan format observasi yang telah dibuat oleh peneliti. Lalu diteruskan dengan menggunakan format observasi aktivitas siswa dan memberikan angket penelitian kepada siswa. Observasi pada saat penelitian sangat penting dilakukan untuk melihat keefektifan penerapan pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pelajaran IPS. Pada siklus kedua ini, tugas yang diberikan sama seperti siklus pertama yaitu pembuatan *mind mapping* untuk dijadikan sebagai media pembelajaran IPS. Isi dari *mind mapping* tersebut yaitu materi-materi yang berkaitan dengan kegiatan ekonomi masyarakat.

Tabel 4.34
Hasil Penilaian Kegiatan Guru Siklus 3

Tahap Pembelajaran	Fokus Penelitian dan Penilaian Guru	Baik (B)	Cukup (C)	Kurang (K)	Ket
Kemampuan membuka pembelajaran	Memberikan salam ketika masuk kelas	√			
	Mengecek kehadiran siswa	√			
	Melakukan apersepsi	√			
Proses	Kejelasan suara		√		

Ranggita Utami Putri, 2016

Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

pembelajaran	Menjelaskan tujuan pembelajaran	√			
	Menjelaskan materi dengan menggunakan bahasa yang baik serta dapat dipahami oleh siswa	√			
	Mampu mengarahkan siswa ketika sedang melakukan pembelajaran	√			
	Mampu menginstruksikan tugas kepada siswa		√		
	Memotivasi siswa untuk berfikir kreatif	√			
	Memotivasi siswa untuk dapat bekerjasama dengan anggota kelompoknya		√		
	Memotivasi siswa untuk dapat bertanggung jawab terhadap kelompoknya	√			
	Memotivasi siswa agar berani bertanya	√			
	Memotivasi siswa agar berani mengeluarkan pendapatnya	√			
	Memberikan perhatian yang sama terhadap seluruh siswa dikelas	√			
	Memonitoring jalannya diskusi kelompok	√			
	Memberikan reward kepada siswa yang aktif	√			
	Evaluasi	Mengklarifikasi jawaban yang dinilai kurang tepat	√		
Memberikan nilai selama kegiatan kelompok berlangsung		√			
Siswa dan guru bersamaan menyimpulkan pembelajaran		√			
Menginstruksikan tugas			√		

	untuk pertemuan selanjutnya				
	Menutup pertemuan dengan mengucapkan salam	√			

Sumber: Data Penelitian 2015

Tabel 4.34 Menjelaskan bahwa pelaksanaan kegiatan guru dalam penggunaan pembelajaran berbasis proyek dalam pembelajaran IPS dinilai sudah baik. Dibandingkan dengan siklus pertama yang masih banyak sekali kekurangan dan kelemahan, lalu siklus kedua yang sudah mengalami perbaikan namun masih ada yang perlu di perbaiki. Pada siklus ketiga ini performa guru sudah menunjukkan perbaikan yang signifikan. Berdasarkan observasi siklus ketiga secara keseluruhan selama kegiatan pembelajaran guru sudah menguasai kelas dengan baik. Kekurangan dan kelemahan yang masih muncul di siklus dua sudah tidak muncul lagi pada siklus ketiga ini. Guru sudah dapat membuka pembelajaran dengan baik. Ketika masuk kelas guru memulai dengan mengucapkan salam dan berdoa, tidak lupa guru mengingatkan siswa untuk membuang sampah jika ada sampah berserakan disekitar meja kelas. Setelah mengecek kebersihan kelas, lalu guru mengabsen siswa secara langsung. Lalu guru pun dinilai baik dalam apersepsi, guru melakukan apersepsi dengan baik. Seluruh siswa aktif dan siap untuk belajar didalam kelas.

Pada proses pembelajaran sudah mengalami banyak perkembangan dan perbaikan. Guru sudah dapat menguasai kelas dengan baik. Siswa sudah dapat mengikuti pembelajaran dengan aktif. Kejelasan suara guru ketika menjelaskan materi pun sudah bukan kendala. Seluruh siswa dapat mendengarkan penjelasan materi dengan baik. Guru dinilai sudah baik dalam memotivasi siswa agar aktif dan dapat mengembangkan kreativitas dan keterampilan sosial. Pada siklus ketika ini pembelajaran sudah benar-benaar terpusat pada siswa. Guru hanya sebagai fasilitator dan penghubung saja.

Pada kegiatan evaluasi guru sudah mengalami perbaikan, guru sudah baik dalam mengambil kesimpulan karena melibatkan siswa, hal ini dilakukan agar guru dapat mengetahui sejauh mana siswa sudah mengerti dengan materi pembelajaran yang sudah disampaikan. Guru sebagai fasilitator dan penhubung pada kegiatan mengklarifikasi jawaban/materi yang kurang sudah dinilai baik. Lalu pada pemberian nilai selama kegiatan pembelajaran berlangsungpun sudah baik. Guru sudah dapat menguasai kelas dengan baik sehingga memudahkan guru untuk memberikan nilai. Pada kegiatan menutup pembelajaran pun sbaik, guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.

b. Observasi aktivitas siswa

Tabel 4.35

Hasil Penilaian Pembelajaran Berbasis Proyek Siklus 3

No	Aspek yang dinilai	Kelompok																	
		1			2			3			4			5			6		
		B	C	K	B	C	K	B	C	K	B	C	K	B	C	K	B	C	K
1	Siswa terampil membuat karya berdasarkan tema dari materi pembelajaran	√			√			√			√			√			√		
2	Memahami dengan baik isi dari hasil karya yang dibuat		√		√			√			√				√		√		
3	Menunjukkan kepercayaan diri yang baik ketika menampilkan hasil karyanya	√				√		√			√			√				√	
4	Mengembangkan materi isi berdasarkan tema yang diberikan	√			√				√		√				√			√	
5	Menghargai semua hasil karya temannya	√			√			√			√			√			√		
Jumlah		14			14			14			15			13			13		

Ranggita Utami Putri, 2016

Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Nilai	77,78%	77,78%	77,78%	83,33%	72,22%	72,22%
-------	--------	--------	--------	--------	--------	--------

Sumber: Data penelitian 2015

Tabel 4.35 menjelaskan bahwa observasi pelaksanaan kegiatan pembelajaran menggunakan pembelajaran berbasis proyek dalam kelompok pada siklus ketiga ini terlihat sudah meningkat dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Dibandingkan dengan siklus satu yang masing-masing mendapatkan nilai kurang, lalu pada siklus kedua yang sudah mengalami kenaikan namun masih ada beberapa kekurangan, pada siklus ketiga ini siswa sudah berhasil menciptakan pembelajaran yang baik. Dapat diamati pada indikator 1) siswa terampil membuat karya berdasarkan tema dari materi pembelajaran, pada siklus pertama kelompok mendapatkan nilai cukup dan kurang, lalu mengalami peningkatan pada siklus kedua dimana kelompok mendapatkan nilai cukup dan baik. Pada siklus ketiga ini mengalami peningkatan dimana seluruh kelompok mendapatkan nilai baik. Hal ini menandakan seluruh siswa sudah mampu membuat *mind mapping*.

Indikator 2) memahami dengan baik isi dari hasil karya yang dibuat, pada siklus ketiga ini hanya dua kelompok yang dinilai cukup memahami isi dari *mind mapping* yang dibuat, kelompok tersebut yaitu kelompok satu dan lima, sementara kelompok dua, tiga, empat dan enam sudah dinilai baik dalam memahami isi materi dari hasil pembuatan *mind mapping*. Hal ini menjadi peningkatan jika dilihat pada siklus kedua masih ada kelompok yang dinilai kurang, namun pada siklus ketiga ini sudah tidak ada kelompok yang dinilai kurang.

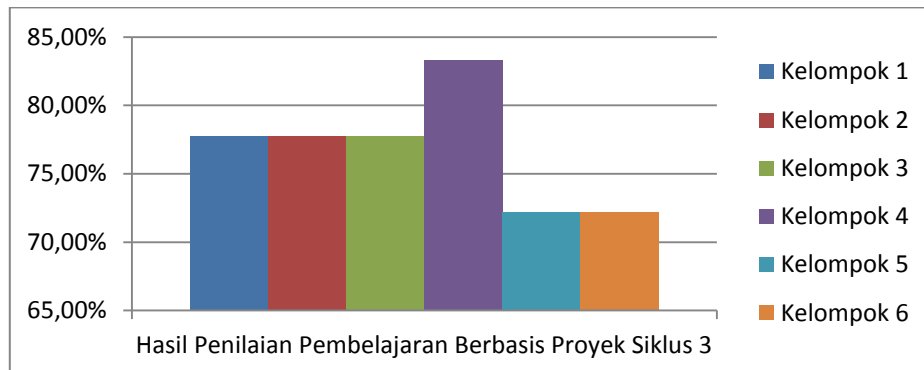
Indikator 3) menunjukkan kepercayaan diri yang baik ketika menampilkan hasil karyanya. Kelompok yang dinilai baik yaitu kelompok satu, tiga, empat dan lima. Sementara kelompok dua dan enam dinilai cukup menunjukkan kepercayaan diri yang baik ketika sedang menampilkan hasil *mind mapping* yang mereka buat. Pada saat menampilkan hasil *mind mapping*nya seluruh anggota kelompok berbicara dan aktif. Tidak ada siswa yang hanya berdiam saja. Walaupun begitu masih ada beberapa

siswa yang ragu-ragu ketika menjawab pertanyaan pada sesi diskusi namun secara keseluruhan penampilan siswa sudah baik dan maksimal.

Indikator 4) mengembangkan isi materi berdasarkan tema yang diberikan. Pada siklus ketiga ini sudah mengalami peningkatan. pada siklus kedua masih ada beberapa kelompok yang kurang dapat mengembangkan isi materi, namun pada siklus ketiga ini seluruh kelompok sudah dapat mengembangkan isi materi berdasarkan tema. Kelompok yang dinilai cukup yaitu kelompok tiga, lima dan enam sementara kelompok yang dinilai sudah baik dalam mengembangkan isi materi yaitu kelompok satu, dua dan empat. Pada kesempatan ini seluruh kelompok sudah bisa memasukan ide-ide atau pemikiran mereka sendiri kedalam isi materi yang disampaikan. Kreativitas mereka semakin terasah dan berkembang.

Indikator 5) menghargai semua hasil karya temannya, pada indikator ini seluruh kelompok dinilai sudah baik dalam menghargai hasil karya orang lain, keterampilan sosial mereka sudah berkembang menjadi lebih baik. Dimana pada siklus kedua mereka masih dinilai cukup. Namun pada siklus ketiga ini mereka dapat memperlihatkan sikap menghargai dengan sesama. Tidak ada yang mengobrol selama temannya sedang mempresenasikan hasil kerja kelompoknya, lalu juga mereka menyimak dan memberikan penilaian serta apresiasi yang penuh kepada semua kelompok yang maju kedepan kelas.

Dari hasil observasi pembuatan media *mind mapping* yang dikerjakan oleh siswa, dapat dilihat sudah mengalami perbaikan dan perkembangan kearah yang lebih baik lagi. Jika dibandingkan dengan siklus pertama masih banyak mengalami kekurangan dan kesalahan, lalu pada siklus kedua sudah mengalami peningkatan dan perbaikan, sementara pada siklus ketiga ini sudah baik dan tidak ada kekurangan/kesalahan yang berarti.



Grafik 4.31 Hasil Penilaian Pembelajaran Berbasis Proyek Siklus 3

Berdasarkan grafik diatas pada siklus ketiga ini terlihat bahwa sebagian besar kelompok mendapatkan presentase 77,78% yaitu kelompok 1, kelompok 2 dan kelompok 3. Sementara kelompok 4 mendapatkan presentase sebesar 83,33% lalu kelompok 5 dan kelompok 6 mendapatkan presentase sebesar 72,22%. Maka dapat disimpulkan bahwa pada siklus ketiga ini penggunaan model pembelajaran berbasis proyek didalam kelas sudah dinilai “baik” dan mengalami peningkatan dibandingkan dengan siklus kedua. Siswa dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan berbasis proyek didalam kelas dengan baik. Sudah tidak ada kekurangan-kekurangan yang berarti pada siklus ketiga ini.

Tabel 4.36 Hasil Penilaian Kreativitas Siswa Siklus 3

No	Indikator	Kelompok																	
		1			2			3			4			5			6		
		B	C	K	B	C	K	B	C	K	B	C	K	B	C	K	B	C	K
1	Rasa ingin tahu																		
	a. siswa berani untuk bertanya dan menjawab mengenai materi <i>mind mapping</i>	√			√				√		√			√			√		
	b. siswa mencari materi dari berbagai sumber		√		√				√			√		√				√	

2	Rasa tanggung jawab																		
	c. siswa mengerjakan pembuatan media <i>mind mapping</i> dengan sungguh-sungguh	√				√			√			√			√			√	
	d. menyelesaikan pembuatan media <i>mind mapping</i> dengan tepat waktu		√		√			√			√			√			√		
3	Kerjasama																		
	e. siswa dapat bekerja dengan siapa saja	√			√			√			√			√			√		
	f. membagi tugas kerja dengan merata		√		√			√			√			√			√		
	g. siswa dapat menghargai perbedaan pendapat dalam kelompoknya		√		√			√			√			√			√		
4	Kreativitas																		
	h. siswa merasa antusias terhadap pembuatan media <i>mind mapping</i>	√			√			√			√			√			√		
	i. siswa mampu mengembangkan materi dalam media <i>mind mapping</i>		√		√			√			√			√			√		
	j. siswa mampu menyampaikan berbagai gagasannya dalam pembuatan media <i>mind mapping</i>		√		√			√			√			√			√		

Ranggita Utami Putri, 2016

Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

k. siswa imajinatif dalam pembuatan tugas media <i>mind mapping</i>	√	√			√				√				√		
Jumlah	26		29			25			27			26		26	
Nilai	78,79%		87,88%			75,76%			81,82%			78,79%		78,79%	

Sumber: Data Penelitian 2015

Berdasarkan tabel diatas tentang penilaian kreativitas siswa pada siklus ketiga dapat dikatakan bahwa keterampilan kreativitas siswa pada pembelajaran sudah baik. Hal ini dibuktikan dari nilai setiap kelompok sudah pada kriteria baik, walaupun masih ada beberapa yang cukup. Dibandingkan dengan siklus pertama yang dinilai kurang, pada siklus kedua sudah mengalami perbaikan dan perkembangan menjadi cukup. Pada siklus ketiga ini kegiatan pembelajaran sudah semakin baik dan sudah mencapai hasil yang guru inginkan. Agar lebih jelas lagi peneliti akan memaparkannya sebagai sebagai berikut:

Kelompok 1 beranggotakan AKMN, ARN, FP, MRGE, NY dan SP. Dalam pengamatan kreativitas pada kelompok ini dapat dinilai cukup dalam mengembangkan kreativitas siswa dengan presentase 78,79% dan secara deskripsi dijelaskan berdasarkan indikator: 1) rasa ingin tahu, berdasarkan sub indikator dapat dijelaskan bahwa siswa sudah dinilai baik dalam berani untuk bertanya dan menjawab pada kegiatan pembuatan media *mind mapping*. Siswa juga sudah cukup dalam mencari materi dari berbagai sumber, selain buku pegangan, siswa juga mencari dari berbagai sumber di internet. Dengan penggunaan internet ini siswa menjadi lebih mudah mendapatkan banyak materi. Dalam penggunaan internet ini siswa diharuskan mencatat sumber materi yang digunakan, hal ini melatih siswa agar tidak melakukan plagiat.

Indikator ke 2) rasa tanggung jawab, berdasarkan sub indikator dapat dijelaskan bahwa siswa sudah baik dalam mengerjakan media *mind mapping* dengan sungguh-sungguh. Siswa tidak menghabiskan waktunya dengan mengobrol ataupun

Ranggita Utami Putri, 2016

Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

bercanda. Lalu kelompok dinilai cukup dalam penyelesaian pembuatan media *mind mapping*. Kelompok dapat menyelesaikan media *mind mapping* dengan tepat waktu, hal ini berkaitan dengan sikap sungguh-sungguh siswa dalam mengerjakan media *mind mapping*.

Indikator ke 3) kerjasama, berdasarkan sub indikator dapat dijelaskan bahwa siswa dinilai baik dalam bekerjasama dengan siswa lainnya. hal ini dilihat ketika guru membagikan kelompok tidak ada yang menolak atau protes, lalu pembagian tugas kerja dinilai sudah cukup, seluruh anggota mendapatkan tugas kerja walaupun masih ada satu/dua siswa yang mendapatkan jatah lebih. Dalam menghargai perbedaan pendapat didalam kelompok dinilai sudah cukup, siswa dapat menghargai dan menerima perbedaan pendapat antar anggota kelompoknya, dan berdiskusi untuk menemukan kesepakatan bersama.

Indikator ke 4) kreativitas, berdasarkan sub indikator dapat dijelaskan bahwa siswa merasa antusias terhadap pembuatan media *mind mapping* ini dinilai baik. Siswa memperlihatkan semangat yang baik ketika mengerjakan media *mind mapping*. Siswa sudah cukup mampu mengembangkan materi dalam media *mind mapping*. Dengan sumber yang berasal dari wilayah sekitar, maka siswa dapat mengembangkan materi dengan gaya bahasa yang dipahami oleh siswa itu sendiri. Siswa dinilai sudah cukup mampu menyampaikan berbagai gagasan dan ide dalam pembuatan media *mind mapping*. Gagasan dan ide-ide yang diberikan siswa membuat media *mind mapping* menjadi beragam dan menarik. Siswa dinilai cukup imajinatif dalam pembuatan media *mind mapping*.

Kelompok 2 beranggotakan WAS, ARS, FZ, FMA, RJA dan SAS. Dalam pengamatan kreativitas pada kelompok ini dapat dinilai cukup dalam mengembangkan kreativitas siswa dengan presentase 87,88% dan secara deskripsi dijelaskan berdasarkan indikator: 1) rasa ingin tahu, berdasarkan sub indikator dapat dijelaskan bahwa siswa dinilai sudah baik dalam berani untuk bertanya dan menjawab pada kegiatan pembuatan media *mind mapping*. Siswa juga sudah baik dalam mencari

Ranggita Utami Putri, 2016

Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

materi dari berbagai sumber, selain buku pegangan, siswa juga mencari dari berbagai sumber di internet. Dengan penggunaan internet ini siswa menjadi lebih mudah mendapatkan banyak materi. Dalam penggunaan internet ini siswa diharuskan mencatat sumber materi yang digunakan, hal ini melatih siswa agar tidak melakukan plagiat. Selain internet siswa juga mencari sumber materi dari lingkungan siswa sendiri.

Indikator ke 2) rasa tanggung jawab, berdasarkan sub indikator dapat dijelaskan bahwa siswa sudah cukup bersungguh-sungguh dalam membuat media *mind mapping*, hal ini dapat dilihat bagaimana kelompok berkonsentrasi membuat media *mind mapping*. Lalu kelompok dinilai baik dalam menyelesaikan pembuatan media *mind mapping*. Kelompok dapat menyelesaikan media *mind mapping* sebelum waktu yang diberikan oleh guru habis. hal ini berkaitan dengan sikap sungguh-sungguh siswa dalam mengerjakan media *mind mapping*.

Indikator ke 3) kerjasama, berdasarkan sub indikator dapat dijelaskan bahwa siswa dinilai baik dalam bekerjasama dengan siswa lainnya. hal ini dilihat ketika guru membagikan kelompok tidak ada yang menolak atau protes, lalu pembagian tugas kerja dinilai sudah cukup, seluruh anggota mendapatkan tugas kerja walaupun masih ada satu/dua siswa yang mendapatkan jatah lebih. Dalam menghargai perbedaan pendapat didalam kelompok dinilai sudah baik, siswa dapat menghargai dan menerima perbedaan pendapat antar anggota kelompoknya, dan berdiskusi untuk menemukan kesepakatan bersama.

Indikator ke 4) kreativitas, berdasarkan sub indikator dapat dijelaskan bahwa siswa dinilai cukup antusias terhadap pembelajaran membuat media *mind mapping* ini. Siswa memperlihatkan semangat yang cukup baik ketika mengerjakan media *mind mapping*. Siswa sudah dinilai baik dalam mengembangkan materi dalam media *mind mapping*. Dengan sumber yang berasal dari wilayah sekitar, maka siswa dapat mengembangkan materi dengan gaya bahasa yang dipahami oleh siswa itu sendiri.

Siswa dinilai sudah cukup mampu menyampaikan berbagai gagasan dan ide dalam

Ranggita Utami Putri, 2016

Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

pembuatan media *mind mapping*. Gagasan dan ide-ide yang diberikan siswa membuat media *mind mapping* menjadi beragam dan menarik. Siswa dinilai baik dalam menunjukan sifat imajinatif dalam pembuatan media *mind mapping*. Sehingga hasil media *mind mapping* dibuat sangat berbeda dengan kelompok lain.

Kelompok 3 beranggotakan AA, HP, MGRP, SYD, AAH, IT dan SA. Dalam pengamatan kreativitas pada kelompok ini dapat dinilai cukup dalam mengembangkan kreativitas siswa dengan presentase 78,79% dan secara deskripsi dijelaskan berdasarkan indikator: 1) rasa ingin tahu, berdasarkan sub indikator dapat dijelaskan bahwa siswa dinilai sudah cukup berani untuk bertanya dan menjawab pada kegiatan pembuatan media *mind mapping*. Siswa juga sudah cukup dalam mencari materi dari berbagai sumber, selain buku pegangan, siswa juga mencari dari berbagai sumber di internet. Dengan penggunaan internet ini siswa menjadi lebih mudah mendapatkan banyak materi. Dalam penggunaan internet ini siswa diharuskan mencatat sumber materi yang digunakan, hal ini melatih siswa agar tidak melakukan plagiat.

Indikator ke 2) rasa tanggung jawab, berdasarkan sub indikator dapat dijelaskan bahwa siswa sudah cukup bersungguh-sungguh dalam membuat media *mind mapping*, hal ini dapat dilihat bagaimana kelompok berkonsentrasi membuat media *mind mapping*, lalu kelompok dinilai cukup dalam penyelesaian pembuatan media *mind mapping*. Kelompok dapat menyelesaikan media *mind mapping* dengan tepat waktu, hal ini berkaitan dengan sikap sungguh-sungguh siswa dalam mengerjakan media *mind mapping*.

Indikator ke 3) kerjasama, berdasarkan sub indikator dapat dijelaskan bahwa siswa sudah cukup dapat bekerjasama dengan siswa lainnya. Dalam pembagian tugas pun dinilai baik, seluruh anggota kelompok mendapatkan tugas kerjanya secara merata. Lalu menghargai perbedaan pendapat didalam kelompok sudah dinilai baik. Dalam menghargai perbedaan pendapat didalam kelompok dinilai sudah baik, siswa

dapat menghargai dan menerima perbedaan pendapat antar anggota kelompoknya, dan berdiskusi untuk menemukan kesepakatan bersama.

Indikator ke 4) kreativitas, berdasarkan sub indikator dapat dijelaskan bahwa siswa dinilai sudah baik dalam antusiasme membuat media *mind mapping*. Hal ini dilihat dari semangat siswa ketika memulai membuat media mine-mapping. Lalu siswa sudah cukup mampu mengembangkan materi dalam media *mind mapping* yang dibuatnya. Berdasarkan sumber dari wilayah sekitar siswa tersebut, maka siswa sudah dapat mengembangkan materi bedasarkan gaya dan paham siswa tersebut. Siswa dinilai cukup mampu menyampaikan berbagai gagasan dan ide dalam pembuatan media *mind mapping*. Siswa sudah cukup imajinatif dalam pembuatan media *mind mapping*.

Kelompok 4 beranggotakan PNR, ZR, DR, NAP, ANR, IFNR dan RR. Dalam pengamatan kreativitas pada kelompok ini dapat dinilai cukup dalam mengembangkan kreativitas siswa dengan presentase 78,79% dan secara deskripsi dijelaskan berdasarkan indikator: 1) rasa ingin tahu, berdasarkan sub indikator dapat dijelaskan bahwa siswa sudah dinilai baik dalam berani untuk bertanya dan menjawab pada kegiatan pembuatan media *mind mapping*. Siswa juga sudah cukup dalam mencari materi dari berbagai sumber, selain buku pegangan, siswa juga mencari dari berbagai sumber di internet. Dengan penggunaan internet ini siswa menjadi lebih mudah mendapatkan banyak materi. Dalam penggunaan internet ini siswa diharuskan mencatat sumber materi yang digunakan, hal ini melatih siswa agar tidak melakukan plagiat.

Indikator ke 2) rasa tanggung jawab, berdasarkan sub indikator dapat dijelaskan bahwa siswa sudah cukup mengerjakan media *mind mapping* dengan sungguh-sungguh. Siswa tidak menghabiskan waktunya dengan mengobrol ataupun bercanda. Lalu kelompok dinilai cukup dalam penyelesaian pembuatan media *mind mapping*. Kelompok dapat menyelesaikan media *mind mapping* dengan tepat waktu,

hal ini berkaitan dengan sikap sungguh-sungguh siswa dalam mengerjakan media *mind mapping*.

Indikator ke 3) kerjasama, berdasarkan sub indikator dapat dijelaskan bahwa siswa dinilai cukup dalam bekerjasama dengan siswa lainnya. Lalu pembagian tugas kerja dinilai sudah cukup, seluruh anggota mendapatkan tugas kerja walaupun masih ada satu/dua siswa yang mendapatkan jatah lebih. Dalam menghargai perbedaan pendapat didalam kelompok dinilai sudah baik, siswa dapat menghargai dan menerima perbedaan pendapat antar anggota kelompoknya, dan berdiskusi untuk menemukan kesepakatan bersama.

Indikator ke 4) kreativitas, berdasarkan sub indikator dapat dijelaskan bahwa siswa dinilai baik dalam antusias terhadap pembelajaran membuat media *mind mapping* ini. Siswa memperlihatkan semangat yang baik ketika mengerjakan media *mind mapping*. Siswa sudah cukup mampu mengembangkan materi dalam media *mind mapping*. Dengan sumber yang berasal dari wilayah sekitar, maka siswa dapat mengembangkan materi dengan gaya bahasa yang dipahami oleh siswa itu sendiri. Siswa dinilai sudah cukup mampu menyampaikan berbagai gagasan dan ide dalam pembuatan media *mind mapping*. Siswa dinilai baik dalam mengembangkannya imajinatif siswa pada kegiatan media *mind mapping*.

Kelompok 5 beranggotakan SLP, ES, RS, LAD, DMF dan TS. Dalam pengamatan kreativitas pada kelompok ini dapat dinilai cukup dalam mengembangkan kreativitas siswa dengan presentase 78,79% dan secara deskripsi dijelaskan berdasarkan indikator: 1) rasa ingin tahu, berdasarkan sub indikator dapat dijelaskan bahwa siswa dinilai sudah baik dalam berani untuk bertanya dan menjawab pada kegiatan pembuatan media *mind mapping*. Siswa juga sudah baik dalam mencari materi dari berbagai sumber, selain buku pegangan, siswa juga mencari dari berbagai sumber di internet. Dengan penggunaan internet ini siswa menjadi lebih mudah mendapatkan banyak materi. Dalam penggunaan internet ini siswa diharuskan mencatat sumber materi yang digunakan, hal ini melatih siswa agar tidak melakukan

Ranggita Utami Putri, 2016

Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

plagiat. Selain internet siswa juga mencari sumber materi dari lingkungan siswa sendiri.

Indikator ke 2) rasa tanggung jawab, berdasarkan sub indikator dapat dijelaskan bahwa siswa sudah cukup mengerjakan media *mind mapping* dengan sungguh-sungguh. Siswa tidak menghabiskan waktunya dengan mengobrol ataupun bercanda. Lalu kelompok dinilai cukup dalam penyelesaian pembuatan media *mind mapping*. Kelompok dapat menyelesaikan media *mind mapping* dengan tepat waktu, hal ini berkaitan dengan sikap sungguh-sungguh siswa dalam mengerjakan media *mind mapping*.

Indikator ke 3) kerjasama, berdasarkan sub indikator dapat dijelaskan bahwa siswa sudah cukup dapat bekerjasama dengan siswa lainnya. Dalam pembagian tugas pun dinilai sudah cukup, seluruh anggota kelompok mendapatkan tugas kerjanya, walaupun masih ada satu/dua siswa yang mendapatkan tugas lebih banyak. Dalam menghargai perbedaan pendapat didalam kelompok dinilai sudah cukup, siswa dapat menghargai dan menerima perbedaan pendapat antar anggota kelompoknya, dan berdiskusi untuk menemukan kesepakatan bersama.

Indikator ke 4) kreativitas, berdasarkan sub indikator dapat dijelaskan bahwa siswa dinilai cukup antusias terhadap pembelajaran membuat media *mind mapping* ini. Siswa memperlihatkan semangat yang cukup baik ketika mengerjakan media *mind mapping*. Siswa sudah dinilai baik dalam mengembangkan materi dalam media *mind mapping*. Dengan sumber yang berasal dari wilayah sekitar, maka siswa dapat mengembangkan materi dengan gaya bahasa yang dipahami oleh siswa itu sendiri. Siswa dinilai sudah cukup mampu menyampaikan berbagai gagasan dan ide dalam pembuatan media *mind mapping*. Siswa dinilai cukup dalam menunjukan sifat imajinatif dalam pembuatan media *mind mapping*.

Kelompok 6 beranggotakan A, CA, DRT, MGR, MRR dan RNQ. Dalam pengamatan kreativitas pada kelompok ini dapat dinilai cukup dalam mengembangkan kreativitas siswa dengan presentase 78,79% dan secara deskripsi

Rangita Utami Putri, 2016

Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dijelaskan berdasarkan indikator: 1) rasa ingin tahu, berdasarkan sub indikator dapat dijelaskan bahwa siswa sudah dinilai baik dalam berani untuk bertanya dan menjawab pada kegiatan pembuatan media *mind mapping*. Siswa juga sudah cukup dalam mencari materi dari berbagai sumber, selain buku pegangan, siswa juga mencari dari berbagai sumber di internet. Dengan penggunaan internet ini siswa menjadi lebih mudah mendapatkan banyak materi. Dalam penggunaan internet ini siswa diharuskan mencatat sumber materi yang digunakan, hal ini melatih siswa agar tidak melakukan plagiat.

Indikator ke 2) rasa tanggung jawab, berdasarkan sub indikator dapat dijelaskan bahwa siswa sudah cukup bersungguh-sungguh dalam membuat media *mind mapping*, hal ini dapat dilihat bagaimana kelompok berkonsentrasi membuat media *mind mapping*, lalu kelompok dinilai cukup dalam penyelesaian pembuatan media *mind mapping*. Kelompok dapat menyelesaikan media *mind mapping* dengan tepat waktu, hal ini berkaitan dengan sikap sungguh-sungguh siswa dalam mengerjakan media *mind mapping*.

Indikator ke 3) kerjasama, berdasarkan sub indikator dapat dijelaskan bahwa siswa sudah cukup dapat bekerjasama dengan siswa lainnya. Dalam pembagian tugas pun dinilai baik, seluruh anggota kelompok mendapatkan tugas kerjanya secara merata. Lalu menghargai perbedaan pendapat didalam kelompok sudah dinilai baik. Dalam menghargai perbedaan pendapat didalam kelompok dinilai sudah baik, siswa dapat menghargai dan menerima perbedaan pendapat antar anggota kelompoknya, dan berdiskusi untuk menemukan kesepakatan bersama.

Indikator ke 4) kreativitas, berdasarkan sub indikator dapat dijelaskan bahwa siswa dinilai cukup antusias terhadap pembelajaran membuat media *mind mapping* ini. Siswa memperlihatkan semangat yang cukup baik ketika mengerjakan media *mind mapping*. Siswa sudah dinilai baik dalam mengembangkan materi dalam media *mind mapping*. Dengan sumber yang berasal dari wilayah sekitar, maka siswa dapat mengembangkan materi dengan gaya bahasa yang dipahami oleh siswa itu sendiri.

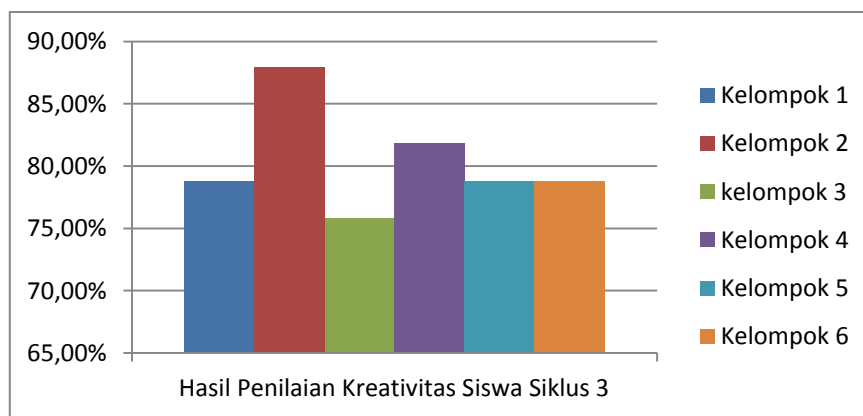
Ranggita Utami Putri, 2016

Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Siswa dinilai sudah cukup mampu menyampaikan berbagai gagasan dan ide dalam pembuatan media *mind mapping*. Siswa dinilai cukup dalam menunjukan sifat imajinatif dalam pembuatan media *mind mapping*.

Berdasarkan hasil observasi semua kelompok pada penilaian kreativitas ssiwa pada siklus ketiga ini, dapat diambil kesimpulan bahwa kemampuan siswa untuk mengembangkan kreativitas dapat dikatagorikan sudah dalam katagori baik. Siswa sudah peka dan mengembangkan kreativitas selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Pada siklus ketiga ini, kekurangan yang terjadi pada siklus sebelumnya sudah tidak ada. Jika dibandingkan dengan siklus pertama banyak kekurangan, lalu pada siklus kedua sudah mengalami perbaikan dan perkembangan. Pada siklus ketiga ini guru sudah memotivasi siswa dalam mnegembangkan kreativitas dan keterampilan sosial dnegan baik. Siswapun sudah terbiasa dengan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru.



Grafik 4.32 Hasil Penilaian Kreativitas Siswa Siklus 3

Berdasarkan grafik diatas pada siklus ketiga ini terlihat bahwa kelompok 1, kelompok 5 dan kelompok 6 mendapatkan presentase sebesar 78,79%. Lalu kelompok 2 mendapatkan presentase sebesar 87,88%. Sementara kelompok 3 mendapatkan presentase sebesar 75,76% dan kelompok 4 mendapatkan presentase sebesar 81,82%. Maka dapat disimpulkan bahwa pada siklus ketiga ini keterampilan kreativitas siswa sudah baik. Pada siklus ketiga ini seluruh siswa dapat bekerjasama

Ranggita Utami Putri, 2016

Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dengan baik dengan anggota kelompoknya. Siswa mengikuti pembelajaran dengan aktif dan semangat, hampir seluruh siswa sudah berani bertanya dan memberikan pendapat sendiri. Kegiatan pembelajaran yang berpusat pada siswa sudah berjalan dengan baik pada siklus ketiga ini. Dalam pengerjaan media *mind mapping* pun seluruh siswa dapat menyelesaikan tepat waktu sehingga pada kegiatan diskusi seluruh siswa dapat mengikutinya tanpa hambatan. Siswa mengikuti pembelajaran dengan aktif dan semangat, hampir seluruh siswa sudah berani bertanya dan memberikan pendapat sendiri. Kegiatan pembelajaran yang berpusat pada siswa sudah berjalan dengan baik pada siklus ketiga ini.

c. Deskripsi angket siklus ke 3

Pada siklus ketiga ini peneliti membagikan kembali angket kepada siswa yang terdiri dari 40 pernyataan dengan empat buah pembagian hasil jawaban yaitu sangat setuju, setuju, kurang setuju dan tidak setuju. Pernyataan tersebut terdiri dari pernyataan positif dan negative yang menggambarkan apa yang terjadi pada siswa yang belum teramati oleh guru. Angket ini ditunjukkan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap metode pembelajaran, media *mind mapping* dan kreativitas siswa. Maka penjelasannya sebagai berikut:

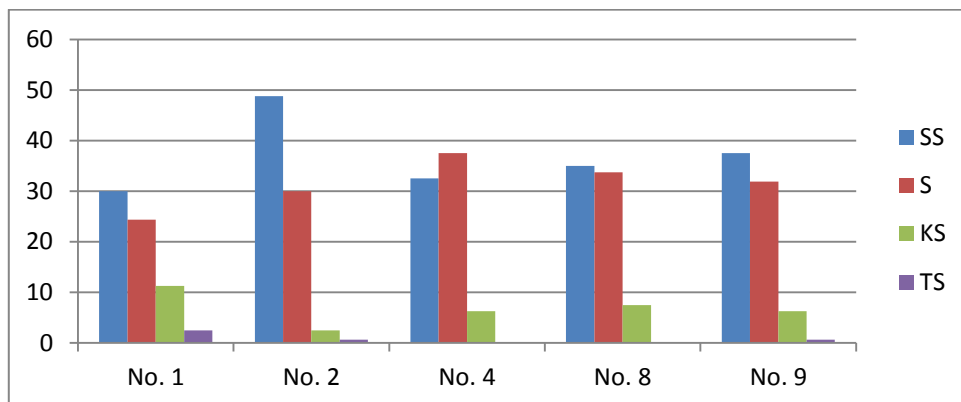
1. Respon terhadap media *mind mapping*

Tabel 4.37 Angket respon terhadap media *mind mapping*

No	Pernyataan	Hasil Jawaban			
		SS	S	KS	TS
1	Saya antusias terhadap media pembelajaran yang menggunakan <i>mind mapping</i>	30%	24,3 75%	11,2 5%	2,5%
2	Saya menyukai pembelajaran IPS dengan menggunakan <i>mind mapping</i>	48,7 5%	30%	2,5%	0,62 5%
4	Saya lebih bersemangat belajar IPS setelah menggunakan <i>mind mapping</i>	32,5 %	37,5 %	6,25 %	0%
8	Saya membaca keseluruhan isi materi <i>mind mapping</i> ketika pembelajaran IPS dikelas	35%	33,7 5%	7,5%	0%

9	Saya mendiskusikan isi materi ketika pembelajaran IPS dikelas	37,5 %	31,8 75%	6,25 %	0,62 5%
---	---	-----------	-------------	-----------	------------

Berdasarkan tabel diatas dapat terlihat bahwa siswa kelas VII-8 memiliki respon yang semakin baik terhadap pembelajaran dengan media *mind mapping*. hal itu sesuai dengan pernyataan pada angket no 1, 2, 4, 8 dan 9 yang secara berturut-turut mengalami peningkatan dari siklus sebelumnya. Dimana pada siklus ketiga ini dapat dilihat bahwa respon siswa terhadap media *mind mapping* secara keseluruhan sudah berada diatas 75%. Jika pada siklus pertama respon siswa masih berada disekitar 30% dan siswa masih memberikan respon yang kurang baik. Lalu pada siklus kedua mengalami peningkatan dimana siswa sudah cukup dapat merespon media *mind mapping* dengan perolehan presentase keseluruhan diatas 50%. Dan pada siklus ketiga ini siswa sudah hampir sepenuhnya merespon media *mind mapping*.



Grafik 4.33 Angket respon terhadap media *mind mapping*

Berdasarkan grafik tersebut terlihat bahwa jawaban pernyataan di dominasi sangat setuju dan setuju. Hal ini menunjukkan bahwa siswa sudah merespon dengan baik media *mind mapping* dalam pembelajaran didalam kelas. Pada pernyataan no 1 hampir seluruh siswa menjawab sangat setuju dan setuju. Jika dibandingkan dengan siklus pertama dimana tidak ada satupun siswa yang merasa antusias dengan media *mind mapping*, lalu pada siklus kedua mengalami peningkatan sebagian siswa sudah dapat merespon dengan cukup baik terhadap media *mind mapping*. lalu pada siklus

ketiga ini siswa sudah merasa antusias dengan media *mind mapping* yang digunakan oleh guru selama pembelajaran di kelas. Lalu pada pernyataan no 2 dan 4 terlihat bagaimana siswa merespon dengan baik media *mind mapping*. siswa menyukai pembelajaran IPS dan bersemangat setelah menggunakan media *mind mapping*. jika dilihat pada siklus pertama siswa masih kurang menyukai dan tidak bersemangat, lalu pada siklus kedua mengalami peningkatan dimana siswa sudah mulai menyukai dan semangat belajar dengan menggunakan media *mind mapping*. lalu pada siklus ketiga ini siswa merasa menikmati penggunaan media *mind mapping* selama pembelajaran di dalam kelas. pernyataan no 8 dan 9 mengalami peningkatan dari siklus sebelumnya. Dapat dilihat dari grafik diatas bahwa jawaban siswa di dominasi sangat setuju dan setuju. Siswa sudah dapat menggunakan media *mind mapping* dengan sebaik mungkin. Dimana siswa lebih menyukai membaca isi materi pembelajaran dengan menggunakan *mind mapping*. dengan ini dapat disimpulkan bahwa guru sudah memotivasi siswa dengan baik dalam menggunakan media *mind mapping* didalam kelas. Dapat diharapkan bahwa respon yang sudah baik ini dapat terus bertahan dan siswa dapat terus menggunakan *mind mapping* sebagai salah satu alternative pembelajaran agar siswa dapat menyerap materi IPS dengan baik.

2. Berfikir lancar

Tabel 4.38 Angket berfikir lancar

No	Pernyataan	Hasil Jawaban			
		SS	S	KS	TS
15	Saya menyampaikan banyak gagasan/jawaban ketika berdiskusi mengenai materi melalui <i>mind mapping</i> pada pembelajaran IPS dikelas	22,5 %	35,6 25%	11,2 5%	0,62 5%
21	Saya sulit menemukan jawaban ketika sedang berdiskusi mengenai materi melalui <i>mind mapping</i> pada pembelajaran IPS	0%	7,5 %	39,3 75%	27,5 %
22	Saya sulit menemukan ide ketika sedang mendiskusikan materi melalui <i>mind mapping</i> pada pembelajaran IPS	0%	5%	37,5 %	35 %

Ranggita Utami Putri, 2016

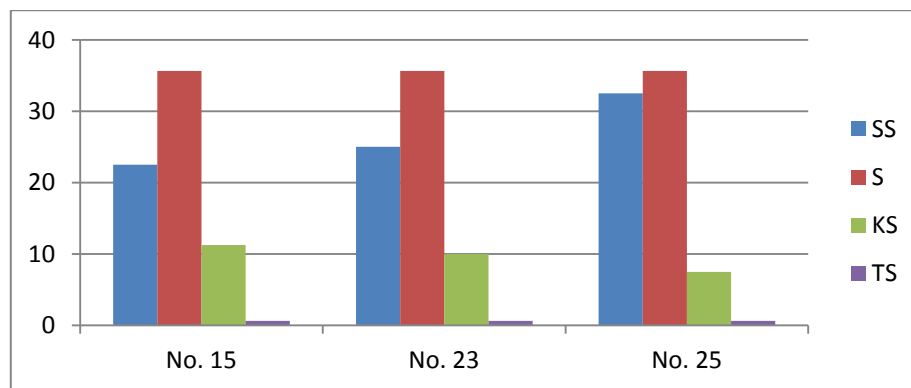
Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

23	Saya dapat memberikan banyak saran ketika sedang berdiskusi mengenai materi melalui <i>mind mapping</i> pada pembelajaran IPS	25 %	35,6 25%	10%	0,62 5%
25	Saya dapat berfikir lancar ketika mendiskusikan pertanyaan melalui <i>mind mapping</i> pada pembelajaran IPS	32,5 %	35,6 25%	7,5%	0,62 5%

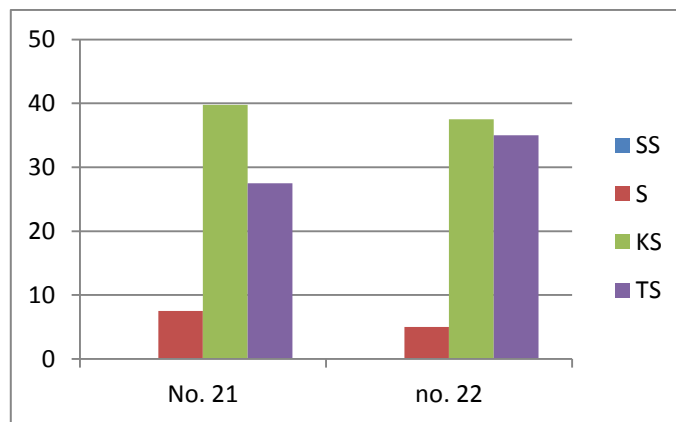
Berdasarkan hasil presentase pernyataan berfikir lancar melalui angket yang diberikan kepada siswa terlihat akumulasi kondisi siswa yang sebenarnya mengenai aktivitas pada aspek non-aptitude berkaitan dengan proses kreatif. Pernyataan positif sudah mengalami peningkatan yang signifikan dengan akumulasi diatas 70% dari siklus sebelumnya. Pada pernyataan positif secara keseluruhan siswa menjawab sangat setuju dan setuju. Siswa sudah dapat berfikir lancar dengan baik selama pembelajaran IPS. Sementara pada pernyataan negative secara keseluruhan mengalami penurunan yang signifikan dimana hampir seluruh siswa menjawab pernyataan kurang setuju dan tidak setuju diatas 70%.

Hasil presentase pada tabel diatas menggambarkan bahwa siswa sudah dapat berfikir lancar dengan baik. Pada siklus pertama hanya sekitar 10% siswa yang dapat berfikir lancar, lalu pada siklus kedua mengalami peningkatan dengan lebih dari 50% siswa sudah dapat berfikir lancar dengan baik. Lalu pada siklus ketiga ini mengalami peningkatan kembali sebanyak 70%. Guru sudah mampu mendorong dan memotivasi siswa untuk dapat berfikir lancar selama pembelajaran didalam kelas berlangsung.



Grafik 4.34 Angket pernyataan positif berfikir lancar siklus 3

Berdasarkan grafik menggambarkan bahwa pernyataan positif mengenai kemampuan berfikir lancar di dominasi oleh jawaban sangat setuju dan setuju, yang artinya siswa sudah dapat mengembangkan kemampuan berfikir lancar dengan baik. Pada pernyataan no 15 dan 23 mengalami peningkatan yang signifikan dibanding siklus sebelumnya. Siswa sudah dapat memberikan pendapat ataupun gagasan dan saran selama kegiatan diskusi berlangsung dengan baik. Walaupun ada beberapa siswa yang masih belum dapat berfikir lancar dengan baik. Lalu pada pernyataan no 25 dimana jawaban di dominasi sangat setuju dan setuju lebih dari 75%. Siswa sudah dapat berfikir dengan lancar selama kegiatan diskusi berlangsung. Pada siklus ini dapat dilihat bahwa kemampuan berfikir lancar sudah sangat baik. Guru sudah baik dalam mendorong dan memotivasi siswa untuk mengembangkan kemampuan berfikir lancar selama kegiatan pembelajaran berlangsung.



Grafik 4.35 Angket pernyataan negative berfikir lancar siklus 3

Berdasarkan grafik pernyataan negative kemampuan berfikir lancar sudah mengalami penurunan yang signifikan dibanding dengan siklus sebelumnya. Jika pada siklus pertama lebih dari 80% siswa merasa belum mampu berfikir lancar pada kegiatan pembelajaran di kelas, pada siklus kedua mengalami penurunan hanya 45% siswa yang merasa masih belum mampu berfikir lancar selama pembelajaran di dalam kelas. Pada siklus ketiga ini hanya 10% siswa yang masih merasa belum mampu

Ranggita Utami Putri, 2016

Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

berfikir lancar selama pembelajaran. Dalam hal ini guru sudah mampu memotivasi siswa untuk mengembangkan dan meningkatkan kemampuan berfikir lancar selama pembelajaran IPS di kelas.

3. Berani mengambil resiko

Tabel 4.39 Angket berani mengambil resiko

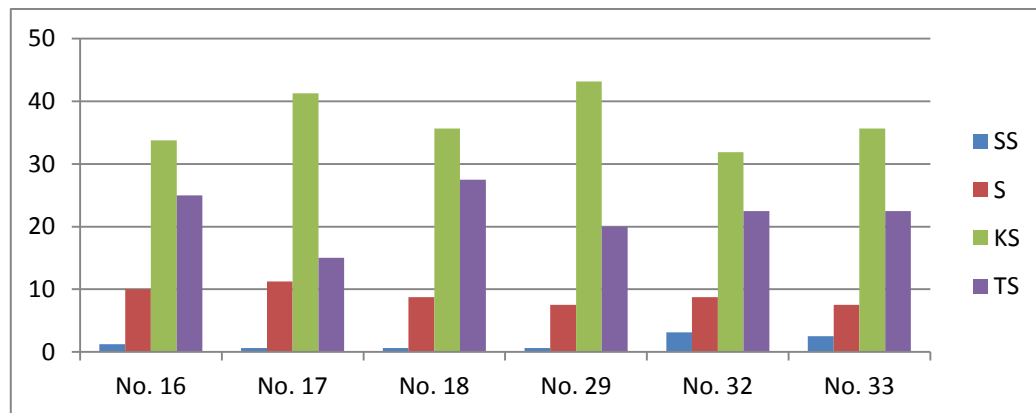
No	Pernyataan	Hasil Jawaban			
		SS	S	KS	TS
14	Saya menyampaikan pendapat ketika sedang berdiskusi materi melalui <i>mind mapping</i> pada pembelajaran didalam kelas	22, 5%	37, 5%	10%	0,62 5%
16	Saya takut menyampaikan pendapat di muka umum ketika mendiskusikan mengenai materi melalui <i>mind mapping</i> pada pembelajaran IPS di kelas	1,2 5%	10 %	33,7 5%	25%
17	Saya takut menjawab pertanyaan dengan suara keras ketika berdiskusi mengenai materi melalui <i>mind mapping</i> pada pembelajaran IPS dikelas	0,6 25 %	11, 25 %	41,2 5%	15%
18	Meskipun pendapat saya benar, saya segan mempertahankannya ketika sedang mendiskusikan materi melalui <i>mind mapping</i> pada pembelajaran IPS dikelas	0.6 25 %	8,7 5%	35,6 25%	27,5 %
19	Adapun pendapat teman tidak mengubah pendapat saya ketika sedang berdiskusi mengenai materi melalui <i>mind mapping</i> pada pembelajaran IPS dikelas	30 %	33, 75 %	6,25 %	1,87 5%
26	Saya tidak takut gagal atau mendapat kritik ketika mengungkapkan pendapat saya ketika berdiskusi mengenai materi melalui <i>mind mapping</i> pada pembelajaran IPS	27, 5%	39, 375 %	6,25 %	0,62 5%
27	Saya senang ketika diminta mengungkapkan pendapat pada saat diskusi mengenai materi melalui <i>mind mapping</i> pada pembelajaran IPS	25 %	37, 5%	8,75 %	0,62 5%
29	Saya tidak terampil dalam membuat sebuah karya dalam pembelajaran IPS	1,2 5%	7,5 %	33,7 5%	30%

31	Saya terampil menampilkan hasil karya saya dalam pembelajaran IPS di depan teman-teman saya	22,5%	37,5%	10%	0,625%
32	Saya segan ketika diminta menampilkan hasil karya saya di depan teman-teman	3,125%	8,75%	31,875%	22,5%
33	Saya segan ketika diminta untuk memberikan pendapat terhadap penampilan/karya teman dalam pembelajaran IPS	2,5%	7,5%	35,625%	22,5%
34	Saya terampil memberikan pendapat mengenai hasil karya teman didepan kelas	22,5%	37,5%	8,75%	1,25%

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa pada pernyataan negative no 16, 17, 18, 29, 32 dan 33 di dominasi dengan jawaban kurang setuju dan tidak setuju. jika pada siklus pertama lebih dari 70% siswa masih belum berani mengambil resiko. Siswa masih belum berani untuk menyatakan pendapat dan masih kurang percaya diri untuk tampil di depan kelas. Lalu pada siklus kedua mengalami penurunan yang signifikan dimana hanya sekitar 30% siswa yang masih belum berani mengambil resiko. Pada siklus kedua ini sudah banyak siswa yang mulai berani untuk menyatakan pendapat ketika sedang berdiskusi, siswa juga sudah mulai memiliki kepercayaan diri untuk tampil. Lalu pada siklus ketiga mengalami penurunan kembali hingga hanya sekitar 10% siswa yang masih belum dapat berani dan percaya diri.

Sementara pada pernyataan positif no 14, 19, 26, 27, 31 dan 34 secara akumulasi sudah meningkat sebanyak 80%. Sebagian besar siswa sudah percaya diri ketika tampil didepan kelas juga ketika memberikan pendapat dan ketika mempertahankan pendapatnya yang menurut dia benar. Jika dibandingkan dengan siklus pertama hanya 20% siswa yang memiliki kepercayaan diri dan keberanian untuk mengambil resiko. Lalu pada siklus kedua mengalami peningkatan hingga lebih dari 55% siswa sudah cukup percaya diri ketika tampil didepan kelas, siswa pun

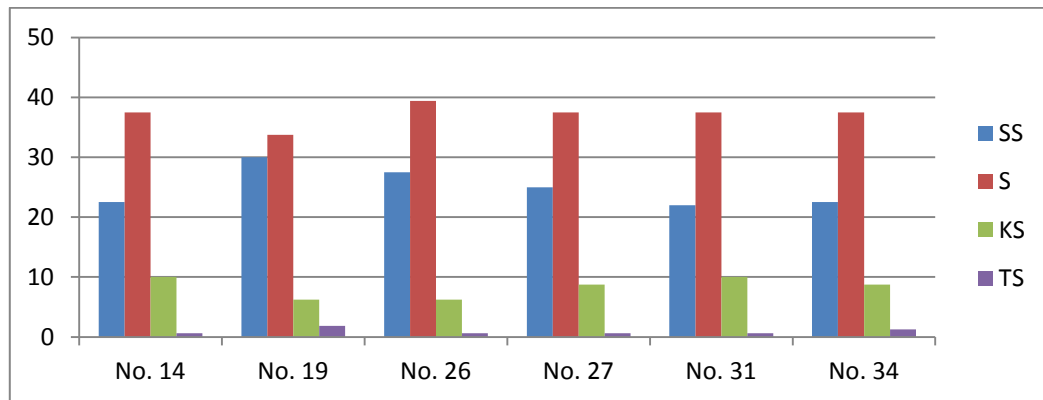
sudah berani mengambil resiko dan mempertahankan pendapatnya. Pada siklus ketiga ini guru sudah mampu mendorong dan memotivasi siswa dengan baik untuk percaya diri dan juga berani mengambil resiko dalam pembelajaran didalam kelas.



Grafik 4.36 Angket pernyataan negative berani mengambil resiko

Berdasarkan grafik tersebut pernyataan no 16 dan 17 di dominasi dengan jawaban kurang setuju dan tidak setuju. secara keseluruhan sudah mengalami penurunan dari siklus sebelumnya. Jika pada siklus pertama 85% siswa takut untuk menyampaikan pendapat dan menjawab di depan kelas selama pembelajaran berlangsung, pada siklus kedua mengalami penurunan hingga kurang dari 40% siswa yang masih merasa takut untuk menyampaikan pendapat dan menjawab di depan kelas selama pembelajaran berlangsung. Pada siklus ketiga ini hanya sekitar 10% siswa yang masih merasa takut untuk menjawab dan berpendapat di depan kelas. lalu pada pernyataan no 18 jawaban di dominasi kurang setuju dan tidak setuju, hal ini menunjukkan bahwa siswa sudah mampu mempertahankan pendapatnya selama kegiatan diskusi berlangsung. Lalu pada pernyataan no 29 di dominasi jawaban kurang setuju dan tidak setuju. pada siklus ketiga ini siswa sudah percaya diri dengan tugas yang dikerjakannya. Sementara pada grafik no 32 dan 33 di dominasi oleh jawaban kurang setuju dan tidak setuju. berdasarkan grafik secara keseluruhan pada siklus ketiga ini sudah mengalami penurunan yang signifikan. Hal ini sangat baik

karena dengan penurunan ini dipastikan guru sudah mampu mendorong dan memotivasi siswa untuk berani dan percaya diri.



Grafik 4.37 Angket positif berani mengambil resiko

Berdasarkan grafik tersebut secara keseluruhan dapat dilihat bahwa pada siklus ketiga ini sudah mengalami peningkatan dari siklus sebelumnya. Grafik pernyataan no 14 di dominasi oleh jawaban setuju dan sangat setuju. Siswa sudah berani untuk mengungkapkan pendapatnya ketika sedang berdiskusi. Dibandingkan dengan siklus pertama dimana siswa masih belum berani mengungkapkan pendapatnya, lalu pada siklus kedua mengalami peningkatan siswa sudah mulai cukup berani mengungkapkan pendapatnya walaupun masih banyak siswa yang masih belum berani. Pada siklus ketiga ini hanya 10% lebih siswa yang masih belum berani untuk mengungkapkan pendapatnya. Grafik pernyataan no 19 di dominasi dengan jawaban sangat setuju dan setuju. siswa sudah mampu mempertahankan pendapatnya ketika kegiatan diskusi berlangsung. Siswa tidak merasa goyah dengan pendapat orang lain dan berani mempertahankan pendapat yang dianggapnya benar. Grafik no 26 di dominasi sangat setuju dan setuju. siswa tidak takut gagal atau mendapatkan kritikan ketika sedang berdiskusi. Grafik no 27 di dominasi sangat setuju dan setuju. siswa sudah berani dan memiliki kepercayaan diri yang baik ketika diminta oleh guru untuk memberikan pendapat ketika kegiatan diskusi sedang berlangsung. Dibandingkan pada siklus pertama siswa sangat takut jika guru sudah

menunjuk siswa untuk berbicara didepan kelas, lalu pada siklus kedua mengalami peningkatan dimana siswa sudah mulai cukup berani ketika diminta oleh guru untuk mengeluarkan pendapatnya. Pada siklus ketiga ini siswa sudah tidak malu dan canggung ketika diminta langsung oleh guru untuk mengeluarkan pendapatnya. Grafik no 31 dan 34 di dominasi oleh jawaban setuju dan sangat setuju. 75% siswa sudah berani dan percaya diri ketika tampil didepaan kelas, juga ketika memberikan pendapat mengenai karya temannya. walaupun masih ada siswa yang belum dapat berani mengambil resiko. Secara keseluruhan grafik diatas dapat dijelaskan bahwa siswa sudah baik dalam kemampuan mengambil resiko dan juga kepercayaan diri. Guru sudah mampu mendorong dan memotivasi siswa untuk berani mengambil resiko.

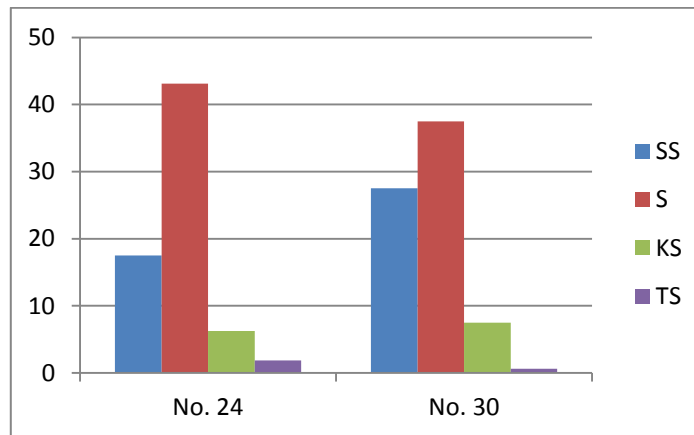
4. Berfikir orisinal

Tabel 4.40 Angket berfikir orisinal

No	Pernyataan	Hasil Jawaban			
		SS	S	KS	TS
24	Saya dapat menemukan jawaban/solusi yang tidak ditemukan oleh teman yang lain ketika berdiskusi	17,5 %	43,1 25 %	6,2 5%	1,87 5%
30	Saya terampil menuangkan ide dalam membuat sebuah karya pada pembelajaran IPS	27,5 %	37,5 %	7,5 %	0,62 5%

Berdasarkan hasil presentase pernyataan berfikir orisinal melalui angket yang diberikan kepada siswa terlihat akumulasi kondisi siswa yang sebenarnya mengenai kreativitas pada aspek non-aptitude berkaitan dengan proses kreatif. Pernyataan no 24 dan 30 jawaban di dominasi setuju dan sangat setuju. pada siklus ketiga ini 60% siswa sudah mampu berfikir orisinal. Jika dibandingkan pada siklus pertama siswa masih belum mampu berfikir orisinal, lalu pada siklus kedua mengalami peningkatan dimana sudah banyak siswa yang dapat berfikir orisinal selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Pada siklus ketiga ini berfikir orisinal siswa udah jauh

lebih meningkat. Guru mampu mendorong dan memotivasi siswa untuk berfikir orisinal selama kegiatan pembelajaran berlangsung.



Grafik 4.38 Pernyataan berfikir orisinal

Berdasarkan grafik diatas dapat dilihat bahwa kemampuan berfikir orisinal siswa sudah mengalami peningkatan yang signifikan. Pada pernyataan no 24 dapat dilihat bahwa lebih dari 80% siswa sudah dapat menemukan jawaban/solusi yang sulit dalam kegiatan diskusi. Lalu pada grafik pernyataan no 30 dapat dilihat bahwa 70% siswa sudah mampu menuangkan idenya ketika sedang membuat karya pada pembelajaran didalam kelas. siswa sudah memiliki kepercayaan yang baik untuk berani menuangkan ide-idenya ketika membuat sebuah karya. Maka dapat disimpulkan bahwa guru sudah mampu mendorong dan memotivasi siswa untuk meningkatkan kemaampuan berfikir orisinal.

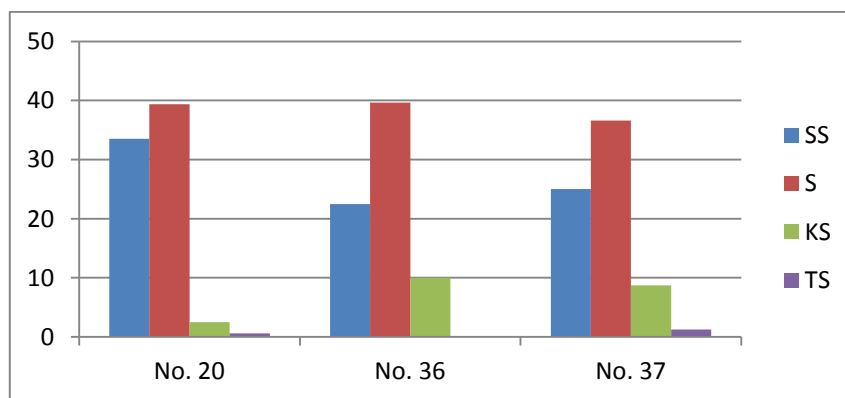
5. Menghargai

Tabel 4.41 Angket menghargai

No	Pernyataan	Hasil Jawaban			
		SS	S	KS	TS
20	Saya menghargai perbedaan pendapat ketika sedang berdiskusi mengenai materi melalui <i>mind mapping</i> pada pembelajaran IPS	35 %	39,3 75%	2,5 %	0,62 5%
35	Saya tidak suka mendapatkan kritikan tentang karya saya dalam pembelajaran IPS	1,2 5%	8,75 %	37, 5%	22,5 %

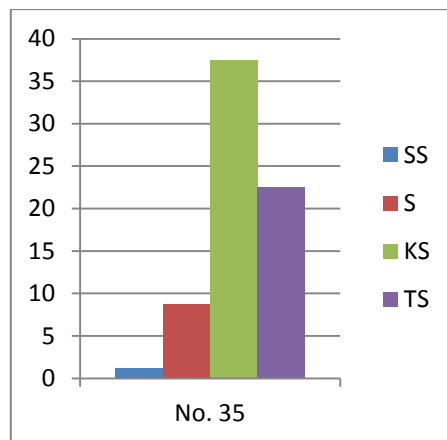
36	Saya menghargai saran yang diberikan oleh teman terhadap karya saya dalam pembelajaran IPS	22,5%	39,375%	10%	0%
37	Saya memperhatikan penjelasan teman mengenai karya yang dibuatnya dalam pembelajaran IPS	25%	36,625%	8,75%	1,25%

Berdasarkan tabel tersebut pada pernyataan no 20 di dominasi oleh jawaban sangat setuju dan setuju, yang artinya siswa sudah dapat menghargai perbedaan berpendapat pada kegiatan diskusi. Pada siklus pertama terlihat masih banyak siswa yang belum dapat menghargai perbedaan pendapat, lalu pada siklus kedua sudah mengalami peningkatan yang signifikan dimana siswa sudah mulai dapat menghargai perbedaan pendapat ketika sedang berdiskusi. Pada pernyataan no 36 dan 37 di dominasi oleh jawaban sangat setuju dan setuju. Siswa sudah memiliki sikap menghargai yang baik. Siswa sudah baik dalam menghargai pendapat dan saran yang diberikan oleh temannya. juga ketika temannya sedang berbicara didepan kelas, siswa sudah mampu memperhatikan dan mendengarkan temannya. guru sudah mampu memotivasi siswa untuk meningkatkan kemampuan menghargai. Pada pernyataan no 35 sudah mengalami penurunan yang signifikan dimana hanya sedikit saja siswa yang masih belum menghargai kritikan yang diterimanya.



Grafik 4.39 Pernyataan positif keterampilan menghargai

Grafik diatas menggambarkan bahwa pernyataan no 20, 36 dan 37 secara keseluruhan sudah di dominasi oleh jawaban sangat setuju dan setuju. pada grafik pernyataan no 20 di dominasi jawaban sangat setuju dan setuju, 95% siswa sudah dapat mampu menghargai perbedaan pendapat ketika sedang berdiskusi dengan temannya. lalu pada grafik pernyataan 36 di dominasi jawaban sangat setuju dan setuju. 70% siswa sudah dapat menerima dengan baik saran yang diberikan oleh temannya terhadap karya yang dibuat. Namun masih ada sekitar 10% siswa yang masih belum dapat menerima dengan baik saran yang diberikan oleh temannya. grafik no 37 di dominasi oleh jawaban sangat setuju dan setuju. 85% siswa menyimak/memperhatiakn temannya yang sedang berbicara atau tampil di depan kelas dengan baik. Walaupun masih ada siswa yang belum dapat menghargai temannya ketika sedang tampil didepan kelas, namun dengan melihat hasil pada siklus ketiga ini sudah baik. Guru sudah mampu mendorong dan memotivasi siswa untuk mengembangkan kemampuan menghargai orang lain.



Grafik 4.40 Pernyataan negatif menghargai

Grafik tersebut menggambarkan pernyataan negative menghargai yang di dominasi oleh jawaban kurang setuju dan tidak setuju. pada siklus ketiga ini pernyataan no 35 mengalami penurunan yang signifikan dimana kurang dari 10% siswa saja yang tidak suka diberikan kritikan mengenai karya yang dibuat. Walaupun kritik yang diberikan adalah keritikan yang membangun, namun masih ada saja

Ranggita Utami Putri, 2016

Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

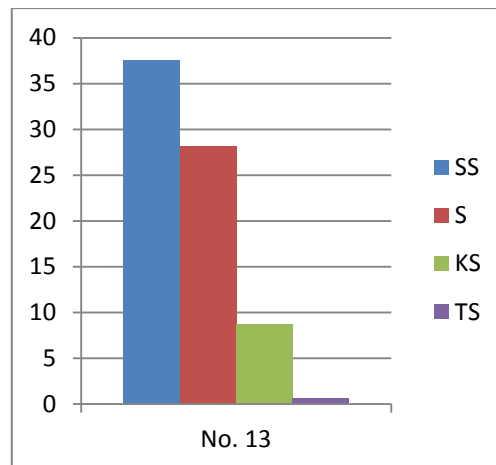
siswa yang tidak suka jika karyanya dikritik oleh temannya. Kritikan tidak selalu bersifat buruk, disini guru melatih siswa untuk mengkritik sesuatu secara objektif dan kritik yang membangun siswa menjadi lebih baik. Juga tidak lupa melatih siswa untuk memberikan saran karena kritik dan saran adalah suatu kesatuan yang tak bisa di pisahkan.

6. Rasa ingin tahu

Tabel 4.42 Angket rasa ingin tahu

No	Pernyataan	Hasil Jawaban			
		SS	S	KS	TS
13	Saya aktif bertanya ketika sedang membahas materi melalui <i>mind mapping</i> dalam pembelajaran IPS dikelas	37,5 %	28,1 25 %	8,75 %	0,62 5%

Berdasarkan tabel pernyataan no 13 di dominasi jawaban sangat setuju dan setuju. yang artinya siswa sudah memiliki rasa ingin tahu yang besar. Pada siklus ketiga ini guru sudah mampu mendorong dan memotivasi siswa untuk bertanya dengan aktif selama kegiatan diskusi berlangsung. Pada siklus ini hanya kurang dari 10% siswa yang masih belum dapat mengembangkan rasa ingin tahu pada kegiatan pembelajaran di dalam kelas.



Grafik 4.41 Pernyataan rasa ingin tahu

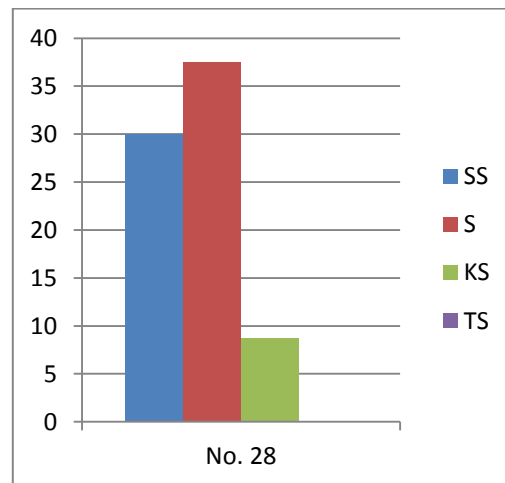
Grafik diatas menggambarkan bahwa sebanyak 75% siswa sudah memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Siswa sudah terdorong dan termotivasi untuk bertanya selama kegiatan diskusi berlangsung. Bahkan pada siklus ketiga ini jawaban sangat setuju yang mendominasi. Hal ini dapat diartikan bahwa siswa sudah memiliki kemampuan rasa ingin tahu yang baik. Guru sudah mampu mendorong dan memotivasi siswa untuk mengembangkan kemampuan rasa ingin tahu.

7. Imajinatif

Tabel 4.43 Angket imajinatif

No	Pernyataan	Hasil Jawaban			
		SS	S	KS	TS
28	Saya tertarik terhadap sebuah karya dalam tugas IPS	30%	37,5%	8,75%	0%

Berdasarkan pernyataan angket no 28 jawaban di dominasi sangat setuju dan setuju. siswa sudah memperlihatkan ketertarikan yang tinggi terhadap sebuah karya. Dibandingkan dengan siklus sebelumnya, sudah terlihat peningkatan yang signifikan. Siswa sudah dapat berfikir secara imajinatif terhadap sebuah karya.



Grafik 4.42 Angket imajinatif

Grafik tersebut menggambarkan 80% siswa memiliki ketertarikan yang tinggi terhadap sebuah karya. Siswa sudah dapat berfikir imajinatif dengan baik. Walaupun

masih ada beberapa siswa yang belum dapat berfikir imajinatif dengan baik. Pada siklus ketiga ini guru sudah mampu mendorong dan memotivasi siswa untuk berfikir imajinatif terhadap sebuah karya.

8. Respon terhadap metode pembelajaran berbasis proyek

Tabel 4.44 Angket respon terhadap metode pembelajaran berbasis proyek

No	Pernyataan	Hasil Jawaban			
		SS	S	KS	TS
5	Saya antusias terhadap metode pembelajaran berbasis proyek yang digunakan pada pelajaran IPS	32, 5%	26,2 5%	12,5 %	0,6 25 %
6	Saya dapat menemukan keterampilan sosial yang dimunculkan dalam pembelajaran berbasis proyek	40 %	22,5 %	8,75 %	1,8 75 %
38	Pengetahuan saya bertambah mengenai materi pembelajaran IPS dengan metode pembelajaran berbasis proyek	25 %	33,7 5%	10% %	1,2 5%
39	Penggunaan metode pembelajaran berbasis proyek tidak membuat pengetahuan saya bertambah	0%	8,75 %	39.2 75%	25 %
40	Saya tertarik membuat karya yang berhubungan dengan materi pembelajaran IPS.	32, 5%	37,5 %	8,75 %	0%

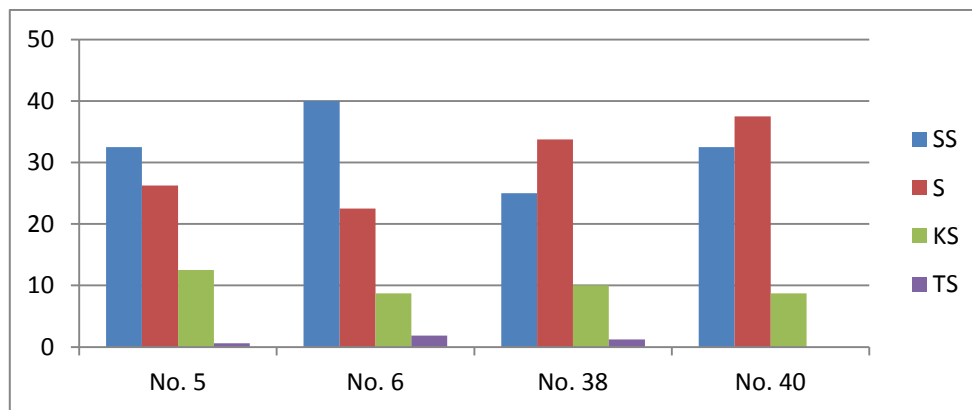
Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat bahwa penggunaan metode pembelajaran berbasis proyek sudah diminati dengan baik oleh siswa. Pada pernyataan no 5 jawaban di dominasi sangat setuju dan setuju, dapat diartikan bahwa hampir seluruh siswa antusias dengan penggunaan metode pembelajaran berbasis proyek, walaupun masih ada beberapa siswa yang tidak merasa antusias, melihat hasil presentase pada tabel bahwa jawaban sangat setuju mendominasi. Dapat dikatakan guru sudah berhasil memperkenalkan metode pembelajaran berbasis proyek kepada siswa. Pernyataan no 6 di dominasi sangat setuju dan setuju. pada siklus ketika ini jawaban sangat setuju mendominasi dengan persentase 40% siswa merasa metode

Ranggita Utami Putri, 2016

Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

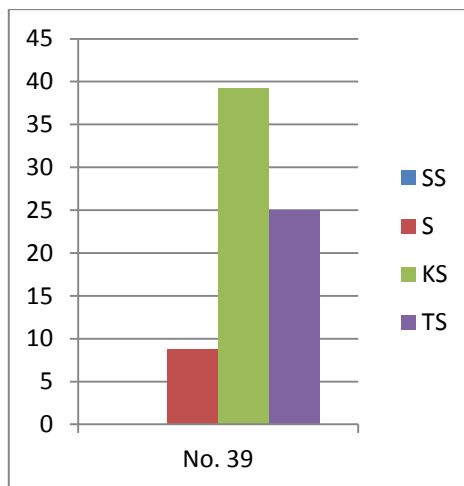
pembelajaran berbasis proyek dapat mengembangkan keterampilan sosial yang dimiliki oleh siswa. Pernyataan no 38 di dominasi jawaban setuju dan sangat setuju, hal ini diartikan bahwa penggunaan metode pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan pengetahuan siswa. Metode pembelajaran berbasis proyek membuat suasana kelas menjadi lebih aktif dan positif, maka dari itu siswa menjadi mampu menyerap materi yang diberikan ketika pembelajaran sedang berlangsung. Pernyataan no 40 jawaban di dominasi setuju dan sangat setuju. siswa tertarik dengan metode pembuatan karya pada pembelajaran IPS, pembuatan karya dapat membuat siswa lebih memahami isi materi yang ada dibuku paket maupun ketika disampaikan oleh guru. Pernyataan negative no 39 di dominasi jawaban kurang setuju dan tidak setuju. pada siklus ketiga ini mengalami penurunan yang signifikan dimana hanya beberapa siswa saja yang masih merasa metode pembelajaran berbasis proyek tidak memberikan pengaruh terhadap pengetahuan.



Grafik 4.43 Angket pernyataan positif respon terhadap metode pembelajaran berbasis proyek

Berdasarkan grafik diatas dapat dijelaskan bahwa respon terhadap metode pembelajaran berbasis proyek sudah baik. Siswa sudah dapat menikmati metode pembelajaran berbasis proyek didalam kelas. Grafik no 5 siswa sudah antusias dengan metode pembelajaran berbasis proyek yang digunakan oleh guru. Pada praktiknya masih ada beberapa siswa yang tidak begitu antusias pada metode

pembelajaran berbasis proyek namun dilihat dari grafik diatas bahwa jawaban yang mendominasi adalah sangat setuju maka dapat disimpulkan bahwa guru sudah berhasil membuat siswa merasa nyaman dengan metode pembelajaran berbasis proyek. Grafik no 6 merupakan grafik terbaik dalam tiga siklus yang peneliti lakukan. Pada siklus pertama siswa merasa metode pembelajaran berbasis proyek tidak dapat menemukan keterampilan sosial, namun pada siklus ketiga ini hampir seluruh siswa sangat setuju bahwa keterampilan sosial dapat ditemukan bahkan dikembangkan pada pembelajaran berbasis proyek. Guru sudah baik dalam memberikan motivasi kepada siswa selama pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran berbasis proyek. Grafik no 38 jawaban di dominasi setuju dan sangat setuju, penggunaan metode pembelajaran berbasis proyek dapat menambah pengetahuan siswa dan membuat siswa mnegrti juga memahami materi yang dipelajari. Grafik pernyataan no 40 di dominasi jawaban setuju dan sangat setuju. siswa menyukai kegiatan pembelajaran dengan membuat membuat karya.



Grafik 4.44 Angket pernyataan negatif respon terhadap metode pembelajaran berbasis proyek

Berdasarkan grafik tersebut dapat disimpulkan bahwa pada siklus ketiga ini metode pembelajaran berbasis proyek disukai oleh siswa. Berhubungan dengan pernyataan no 38 bahwa pada siklus ketiga ini siswa merasa penggunaan metode

Ranggita Utami Putri, 2016

Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

pembelajaran berbasis proyek menambah wawasan siswa. Sejalan dengan pernyataan tersebut maka apda siklus ini siswa merasa tidak setuju jika siswa tidak mendapatkan materi apapun selaama kegiatan pembelajaran berlangsung. Respon yang semakin menurun ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis proyek sudah berhasil digunakan oleh guru di dalam kelas.

9. Essensi media *mind mapping*

Tabel 4.45 Angket essensi media *mind mapping*

No	Pernyataan	Hasil Jawaban			
		SS	S	KS	TS
3	Saya dapat memahami pelajaran IPS dengan menggunakan <i>mind mapping</i>	20 %	30%	16,2 5%	0,62 5%
7	Saya dapat menemukan informasi mengenai materi pelajaran IPS dalam media <i>mind mapping</i>	42, 5%	26,2 5%	8,75 %	0%
10	Saya lebih senang membaca buku paket dengan banyak tulisan dibandingkan membaca materi dari <i>mind mapping</i>	2,5 %	6,25 %	35,6 25%	25 %
11	Saya menemukan pengetahuan baru setelah menggunakan media <i>mind mapping</i>	37, 5%	31,8 75%	8,75 %	0%
12	Saya tertarik mengerjakan tugas menggunakan media <i>mind mapping</i> yang diberikan oleh guru IPS	35 %	31,8 75%	5%	1,87 5%

Berdasarkan tabel diatas dapat digambarkan bahwa sebagian besar siswa sudah dapat mengambil esensi dari media *mind mapping*. pernyataan no 3 di dominasi oleh jawaban sangat setuju dan setuju. walaupun masih ada siswa yang belum dapat memahami dengan baik pelajaran IPS dengan menggunakan *mind mapping*, namun hasil pada siklus ketiga ini sudah meningkat. Pernyataan no 7 dan 11 di dominasi jawaban sangat setuju dan setuju, yang artinya dengan media *mind mapping* siswa dapat menemukan informasi dan menambah pengetahuan baru.

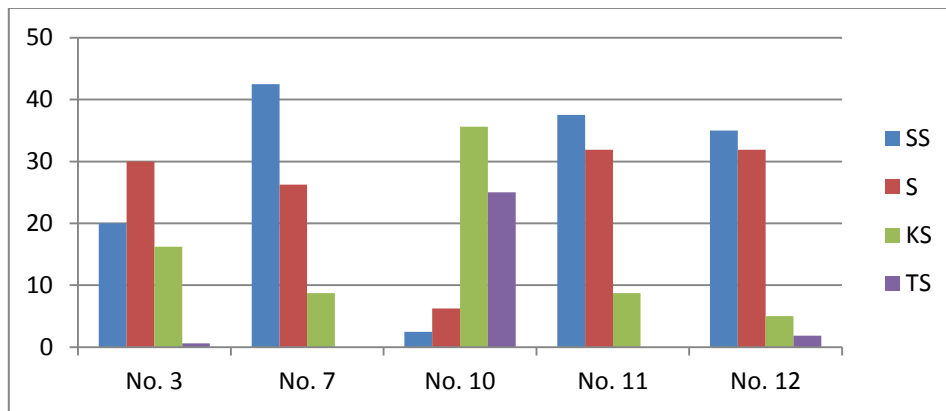
Pernyataan no 10 menyebutkan bahwa siswa sudah menikmati memaca materi dari media *mind mapping*. siswa dapat lebih memahami materi yang disampaikan oleh

Ranggita Utami Putri, 2016

Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

guru dengan menggunakan *mind mapping*. pernyataan no 12 di dominasi jawaban sangat setuju dan setuju. siswa menyukai pembelajaran dengan penggunaan *mind mapping* karena dapat memudahkan siswa untuk memahami materi. Guru sudah mampu mendorong dan memotivasi siswa untuk dapat menyukai media *mind mapping* karena sebetulnya media *mind mapping* sangat memudahkan siswa untuk menghafal materi IPS yang banyak. Pada siklus ketiga ini siswa secara keseluruhan sudah baik dalam mengambil esensi dari penggunaan media *mind mapping* didalam kelas.



Grafik 4.45 Angket esensi media *mind mapping*

Berdasarkan grafik tersebut dapat dilihat bahwa jawaban sangat setuju dipilih oleh hampir seluruh siswa. Pada grafik no 3 dapat dilihat siswa sudah sangat antusias dengan pembelajaran menggunakan media *mind mapping*, dibandingkan dengan siklus pertama yang seluruhnya kurang setuju dan tidak setuju dan pada siklus kedua sudah terlihat peningkatan yang signifikan bagaimana siswa sudah mulai antusias terhadap penggunaan media *mind mapping*. Lalu pada grafik no 7 dan 11 jawaban di dominasi sangat setuju, yang artinya siswa dapat dengan baik mengambil esensi dari penggunaan media *mind mapping*. Media *mind mapping* dipakai oleh guru untuk memudahkan siswa menerima materi IPS yang banyak, dan siswa sudah bisa menerima materi dengan baik dengan penggunaan media *mind mapping*. Lalu pada pernyataan no 10 sudah mengalami peningkatan dimana siswa sudah dapat lebih

menikmati membaca materi dari media *mind mapping* dibandingkan dengan buku materi. Buku paket materi tidaklah buruk, namun siswa akan sulit menghafal jika menggunakan buku paket karena materi yang ditampilkan banyak dan tidak memudahkan siswa untuk mendapatkan poin-poin dari inti materi. Sementara pada grafik pernyataan no 12 jawaban di dominasi sangat setuju yang dimana siswa sudah tertarik dengan pembuatan media *mind mapping*. pembuatan media *mind mapping* ini dimaksudkan untuk memudahkan siswa menerima materi pembelajaran IPS yang banyak, sehingga siswa tidak akan kesulitan dalam menghafal karena dalam media *mind mapping* materi yang ditampilkan adalah materi yang dibutuhkan dan juga dengan mudah menggeneralisasikan materi untuk memudahkan siswa memahami materi yang diajarkan.

D. refleksi tindakan siklus ketiga

Refleksi siklus ketiga ini sama seperti siklus pertama dan kedua, refleksi dilakukan oleh peneliti dan guru mitra untuk melihat kelemahan yang terjadi ketika melakukan siklus III. Tahap refleksi dilakukan berdasarkan hasil observasi jalannya proses pembelajaran IPS dalam meningkatkan kreativitas siswa melalui metode pembelajaran berbasis proyek. Dalam tahap refleksi ini hasil dari hasil observasi dan angket dikumpulkan kemudian dianalisis sebagai berikut:

- a. Siswa masih harus selalu diberikan motivasi dan dorongan yang kuat untuk tetap dapat berkreaitivitas selama kegiatan pembelajaran berlangsung.
- b. Kerjasama siswa masih harus ditingkatkan
- c. Tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan harus selalu diberikan motivasi.
- d. Siswa harus diberikan motivasi dan dorongan yang kuat agar tetap selalu aktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung
- e. Menjaga kebersihan selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

4. Deskripsi Tindakan Pembelajaran Siklus 4

Ranggita Utami Putri, 2016

Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Tindakan pada siklus keempat dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan yakni pada hari Selasa tanggal 19 Mei 2015 dan hari Jumat tanggal 22 Mei 2015 di kelas VII-8 pada mata pelajaran IPS. Dalam pelaksanaannya dijelaskan sebagai berikut :

A. Perencanaan Tindakan Siklus IV

Pada siklus keempat peneliti dan guru mitra melakukan diskusi balikan terkait menyusun perencanaan tindakan siklus keempat yang akan dilaksanakan pada proses pembelajaran IPS di kelas. Setelah melihat kekurangan yang terdapat pada siklus ketiga, peneliti mencari jalan keluar dari permasalahan yang sudah di analisis. Langkah pertama yang peneliti lakukan adalah menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan sebaik mungkin dengan menekankan siswa untuk lebih aktif dan tepat waktu dalam pengerjaan tugas yang diberikan oleh guru. Apabila ada kelompok yang telat dalam mengumpulkan tugas maka guru akan memberikan sanksi dengan pengurangan point, hal ini dilakukan agar siswa dapat bekerja dengan tepat waktu dan guru dapat memanfaatkan waktu dengan sebaik-baiknya untuk menyampaikan materi IPS kepada siswa.

Melihat pada siklus pertama dalam proses pembelajaran sebelumnya, peneliti masih banyak mengalami kekurangan antara lain masih banyak siswa yang belum terbiasa dengan tugas kelompok, masih banyak siswa yang kurang termotivasi dalam pembelajaran IPS, langkah-langkah pembuatan media pembelajaran yang masih belum begitu dipahami oleh siswa. Lalu kemudian melihat siklus kedua, siswa sudah mulai termotivasi pada pembelajaran IPS, siswa sudah antusias dalam pembuatan media *mind mapping* dengan kreativitas masing-masing, siswa sudah dapat mengembangkan kreativitasnya pada saat didalam kelas. Walaupun masih ada siswa yang masih pasif pada saat pembelajaran. Pada siklus ketiga ini siswa sudah mengalami perkembangan yang lebih baik dari siklus kedua, siswa sudah dapat bekerja sama dengan temannya dan sudah dapat mengerjakan *mind-mapping* dengan baik dan tepat waktu. Siswa pun sudah aktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Pada siklus keempat ini Standar Kompetensi yang digunakan adalah

Ranggita Utami Putri, 2016

Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

“Memahami kegiatan ekonomi masyarakat” dan kompetensi dasar yaitu “mendeskripsikan kegiatan pokok ekonomi, yang meliputi kegiatan konsumsi, distribusi dan produksi.”

Pada pelaksanaan tindakan siklus keempat ini peneliti berperan sebagai tindakan atau guru yang mengajar, sedangkan guru praktikan lain sebagai observer yang mengamati setiap pelaksanaannya. Untuk mendukung pengumpulan data pada saat proses penelitian ini peneliti dibantu oleh alat penelitian seperti, pedoman observasi, catatan lapangan, pedoman wawancara dan kamera sebagai alat dokumentasi.

B. Pelaksanaan Tindakan Siklus 4

1) Pertemuan ke-1

Pertemuan pertama pada siklus keempat ini dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 19 Mei 2015 di kelas VII-8 pada jam ke-7 dan ke-8 yaitu pukul 12.20-13.40. Siswa kelas VII-8 yang mengikuti pembelajaran hari ini berjumlah 38 siswa yang dimana dapat disimpulkan bahwa seluruh siswa mengikuti pembelajaran pada hari ini.

Kegiatan awal pada pertemuan 1 siklus keempat ini, pembelajaran dibuka dengan mengucapkan salam serta berdoa, kemudian guru meminta siswa memeriksa sekeliling meja dan dibawah-bawah meja apakah masih terdapat sampah atau tidak. Setelah itu guru mengabsen satu persatu siswa. Hal ini dilakukan agar guru dapat mengetahui secara langsung siswa yang mengikuti pembelajaran pada pertemuan hari ini. Setelah mengabsen kelas, guru mengajukan pertanyaan kepada siswa sebagai pembuka pelajaran, hal ini dimaksudkan untuk memancing rasa ingin tahu siswa dalam belajar mengenai materi yang akan dibahas pada pertemuan ini.

Guru : “ada yang masih ingat dengan materi pertemuan sebelumnya?”

Ranggita Utami Putri, 2016

Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Siswa : "kegiatan menghasilkan barang bu"

Siswa : "pabrik-pabrik kecil yang ada dibandung bu"

Siswa : "cara memproduksi makanan bu"

Dari pertanyaan yang guru ajukan, murid dengan antusias mencoba untuk menjawab pertanyaan tanpa ragu-ragu. Dengan semangat siswa yang tampak terlihat pada awal pertemuan ini, siswa sudah siap untuk mengikuti pelajaran IPS. Lalu guru memulai pembelajaran dengan menggunakan *powerpoint* dan gambar-gambar serta video guru menjelaskan tentang kegiatan pokok ekonomi konsumsi secara garis besar dan guru menginformasikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai yang dikaitkan dengan indikator kreativitas.

Kegiatan inti pada pertemuan 1 siklus keempat ini pembelajaran diteruskan dengan meminta siswa berdiskusi dengan teman sebangkunya. Diskusi kecil ini peneliti meminta siswa untuk mendiskusikan tentang kegiatan konsumsi konsumtif. Guru meminta siswa untuk membuat daftar konsumsi konsumtif siswa dengan uang Rp. 500.000 dalam sebulan. Siswa diberi waktu sebanyak 30 menit untuk mendiskusikan dan menuliskan skala prioritasnya.

Siswa : "bu kalo membeli buku tidak kedalam konsumsi konsumtif?"

Guru : "tidak perlu, kalian kan tinggal dengan orang tua, buku biasanya dibelikan oleh orang tua kan? Kecuali kalian beli bukunya hanya satu, itu boleh saja"

Siswa : "bu jika membeli hadiah bagaimana?"

Guru : "bisa saja."

Setelah waktu diskusi habis, guru meminta kepada siswa untuk membacakan hasil diskusinya. Jika pada siklus ketiga sudah banyak yang berani membacakan hasil diskusinya, maka pada siklus keempat ini hampir seluruh siswa mengangkat tangan untuk membacakan hasil diskusinya.

Guru : "jadi siapa yang sudah selesai dan mau membacakan hasil diskusinya?"

Siswa : "saya bu."

Guru : "wah semuanya ingin membacakan hasil diskusinya yah..."

Ranggita Utami Putri, 2016

Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Siswa : "pilih saya bu..."

Siswa : "saya saja bu, saya belum pernah membacakan hasil diskusi saya."

Guru : "ya sekarang yang membacakan hasil diskusi ibu berikan kepada yang belum pernah membacakan hasil diskusi pada pertemuan-pertemuan yang lalu."

Guru : "ya kamu yang duduk paling belakang bacakan hasil diskusinya."

Lalu siswa membacakan hasil diskusinya.

Guru : "wah banyak sekali yah yang dibelinya, bagus sekali. Sekarang siapa yang ingin membacakan hasil diskusi berikutnya?"

Siswa : "saya buuuu"

Guru : "ya kamu tolong bacakan hasil diskusi milikmu"

Lalu siswa membacakan hasil diskusinya.

Guru : "wah kalian konsumtif sekali yah, banyak barang-barang yang dibeli yang tidak kalian butuhkan. Kalian harus dibiasakan untuk menabung, membeli barang yang kalian butuhkan. Jangan menjadi manusia yang konsumtif."

Siswa : "iya bu"

Setelah beberapa siswa membacakan hasil diskusi dengan teman sebangkunya, guru memuji suasana kelas yang aktif dan anak-anak berani untuk menunjuk diri sendiri. Guru lalu memberikan *reward* kepada siswa yang sudah membacakan hasil diskusinya.

Pada kegiatan penutup, guru memberikan tugas kepada siswa untuk pertemuan selanjutnya, sebelum memberikan tugas, guru membagi siswa menjadi 6 kelompok yang masing-masing berjumlah 6-7 orang. Sebelumnya guru meminta siswa untuk membaca materi tentang konsumsi. Adapun tugas yang diberikan yaitu tiap kelompok mempersiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan untuk membuat *mind mapping* pada pertemuan selanjutnya. Pada tugas ini, tiap kelompok diberi nama sesuai dengan tema yang akan mereka buat pada *mind mapping*.

Tabel 4.46

Daftar nama anggota kelompok pada pelaksanaan tindakan Siklus IV

No	1	2	3	4	5	6
1	RR	SA	RNQ	TS	IFNR	ARS

Ranggita Utami Putri, 2016

Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2	ANR	AHH	RJA	NY	SP	HP
3	DMF	MRR	MGR	PNR	NAP	FMA
4	LAD	MGRP	FZ	FP	MRGE	SYD
5	DR	DRT	CA	ES	ZR	SAS
6	RS	AA	WAS	AKMN	ARN	IT
7		SLP			A	

Sumber: Data Penelitian 2015

Tabel 4.47

Format pedoman tugas pembuatan *Mind mapping*

No	Tugas Siswa
1	Buatlah 6 kelompok dengan masing-masing terdiri dari 6-7 anggota
2	Diskusikan dengan teman sekelompok tentang rencana dalam pembuatan <i>mind mapping</i>
3	Menyiapkan alat-alat dan bahan yang akan digunakan

Alat dan Bahan			
1	Karton	5	Penggaris
2	Gunting	6	Spidol/pensil warna
3	<i>Cutter</i>	7	Gambar-gambar yang berkaitan dengan tema
4	Lem kertas/ Selotip / Double tip	8	Materi yang berkaitan dengan tema

No	Prosedur Pembuatan Produk
1	Siapkan alat dan bahan untuk membuat <i>Mind mapping</i>
2	Gunting gambar-gambar dan materi yang akan ditampilkan
3	Berikan judul <i>mind mapping</i> sesuai dengan tema
4	Mulai dengan menempelkan gambar-gambar dan materi yang dibutuhkan pada karton yang sudah dibawa
5	Setelah itu hias <i>mind mapping</i> sekreatif mungkin agar tampilan <i>mind mapping</i> lebih menarik

Setelah guru memberikan pedoman untuk membuat *mind mapping*, siswa diberikan waktu 5 menit untuk berdiskusi dengan teman sekelompoknya untuk rencana pembuatan *mind mapping*. Tugas ini diberikan kepada siswa karena guru ingin memfokuskan penelitian dengan tujuan agar para peserta didik dapat mengembangkan kreativitas dan sikap sosial. Selanjutnya guru menanyakan apakah ada yang belum dimengerti pada pembelajaran hari ini, ada beberapa siswa yang masih bingung dengan tema yang disediakan, lalu guru membantu siswa untuk mengerti dengan tema yang diberikan. Setelah siswa mengerti dengan tugas yang diberikan, lalu guru menutup pembelajaran hari ini dengan membaca do'a dan mengucapkan salam.

2) Pertemuan ke-2

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Jumat tanggal 22 Mei 2015 pada jam pelajaran pertama dan kedua yaitu pukul 07.00-08.20. Siswa kelas VII-8 yang mengikuti pembelajaran hari ini berjumlah 38 orang dengan kata lain seluruh siswa hadir pada pertemuan hari ini.

Kegiatan awal pada pertemuan kedua siklus keempat ini, pembelajaran diawali dengan ketua kelas yang memimpin doa dan mengucapkan salam. Kemudian guru meminta siswa untuk memeriksa sekeliling meja dan bawah-bawah meja apakah terdapat sampah atau tidak, jika ada maka dibersihkan terlebih dahulu. Setelah itu guru mengabsen satu persatu siswa yang hadir pada pertemuan hari ini. Selanjutnya guru melakukan apersepsi dengan menanyakan kembali materi yang telah dibahas pada pertemuan sebelumnya.

Guru : "apa ada yang masih ingat pada pertemuan sebelumnya apa yang kita pelajari?"

Siswa : "berbelanja bu."

Siswa : "menjadi konsumen yang baik bu"

Guru : "konsumen yang baik itu yang seperti apa?"

Siswa : "yang tidak membeli barang seenaknya"

Siswa : "yang tidak boros."

Ranggita Utami Putri, 2016

Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Siswa : “yang dapat membedakan kebutuhan dan keinginan.”

Ketika guru memberikan pertanyaan kepada siswa, seluruh siswa mencoba untuk menjawab pertanyaan yang diberikan. Jika dilihat pada siklus pertama yang sangat kaku dan pasif, lalu pada siklus kedua yang sudah mulai aktif, pada siklus ketiga siswa sudah banyak yang aktif, maka pada siklus keempat ini siswa sudah semuanya aktif dan menunjuk diri sendiri. Siswa yang sebelumnya masih ragu-ragu selama kegiatan pembelajaran, pada pertemuan kali ini sudah tidak ragu-ragu dan aktif. Guru memberikan kesempatan kepada siswa yang sebelumnya tidak aktif untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang muncul.

Guru memulai pembelajaran dengan menginformasikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai lalu menyampaikan materi pembelajaran hari ini secara garis besar dan mengkaitkan dengan materi sebelumnya.

Pada kegiatan inti guru meminta siswa untuk duduk sesuai dengan kelompok yang sudah dibuat pada pertemuan sebelumnya. Siswa duduk membuat lingkaran-lingkaran kecil, lalu mengeluarkan alat dan bahan yang diperlukan untuk membuat media *mind mapping*. Pada saat memulai pembuatan media *mind mapping*, guru menunjuk masing-masing satu siswa dari setiap kelompok untuk bertugas menjadi ketua. Ketua kelompok bertugas untuk mengatur anggota kelompoknya agar dapat bekerja seluruhnya dan dapat menyelesaikan *mind mapping* dengan tepat waktu. Selama pembuatan *mind mapping*, guru bertugas untuk membantu dan mengamati jalannya kerja kelompok. Guru berkeliling kelas mengecek tiap kelompok dan membantu jika ada kelompok yang mengalami kesulitan. Selain itu guru juga memberikan nilai selama proses kerja kelompok berlangsung.

Guru memberikan waktu selama 40 menit untuk mengerjakan *mind mapping*. Setelah waktu yang ditentukan habis, guru meminta dari masing-masing kelompok untuk mempresentasikan hasil *mind mapping* kelompoknya. Selama sesi presentasi, kelompok lain ditugaskan untuk menulis apa yang dipresentasikan oleh temannya dan juga memberikan pertanyaan. Masing-masing kelompok diberikan waktu 5 menit

Ranggita Utami Putri, 2016

Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

untuk mempresentasikan hasil *mind mapping* yang dibuatnya. Kegiatan presentasi dan diskusi ini bertujuan untuk melatih keberanian dan kreativitas siswa dalam menyampaikan apa yang ada didalam pikiran mereka. Juga memberrikan ruang kepada siswa untuk lebih aktif selama pembelajaran berlangsung. Pembelajaran yang berfokus kepada siswa selalu guru lakukan agar siswa tidak merasa jenuh dan bosan. Selain itu guru pun memberikan nilai pada saat berjalannya diskusi dan presentasi.

Kegiatan penutup guru dan siswa menyimpulkan kegiatan presentasi dan diskusi, juga guru meluruskan beberapa materi yang kurang tepat, memberikan tambahan-tambahan materi yang kurang. Lalu guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memilih kelompok yang terfavorit. Berdasarkan hasil polling yang dikumpulkan maka disepakati bahwa kelompok yang terfavorit berdasarkan pilihan langsung oleh siswa adalah kelompok

Setelah menutup kegiatan presentasi, guru meminta siswa untuk menyimpan hasil *mind mapping* yang dibuatnya, juga *mind mapping* hasil pada siklus pertama, kedua dan ketiga. Hal ini dilakukan karena pembelajaran pada semester ini sudah akan selesai. Siswa akan menghadapi ujian akhir semester yang dimana materi-materi pada *mind mapping* yang siswa buat akan muncul pada ujian yang akan datang. Juga karena akan kenaikan kelas, ditakutkan *mind mapping* buatan siswa ini dirusak atau dibuang. Maka guru meminta siswa untuk menyimpannya. Selanjutnya guru menutup pembelajaran dengan membaca doa dan mengucapkan salam.

C. Observasi siklus 4

d. Observasi aktivitas guru

Pada kegiatan observasi siklus ketiga dimulai dengan aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran dikelas dan pada saat menerapkan pembelajaran berbasis proyek. Kegiatan observasi dilakukan dengan menggunakan format observasi yang telah dibuat oleh peneliti. Lalu diteruskan dengan menggunakan format observasi aktivitas siswa dan memberikan angket penelitian kepada siswa. Observasi pada saat penelitian sangat penting dilakukan untuk melihat keefektifan penerapan

Ranggita Utami Putri, 2016

Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pelajaran IPS. Pada siklus ketiga ini, tugas yang diberikan sama seperti siklus pertama yaitu pembuatan *mind mapping* untuk dijadikan sebagai media pembelajaran IPS. Isi dari *mind mapping* tersebut yaitu materi-materi yang berkaitan dengan kegiatan ekonomi masyarakat.

Tabel 4.48
Hasil Penilaian Kegiatan Guru Siklus 4

Tahap Pembelajaran	Fokus Penelitian dan Penilaian Guru	Baik (B)	Cukup (C)	Kurang (K)	Ket
Kemampuan membuka pembelajaran	Memberikan salam ketika masuk kelas	√			
	Mengecek kehadiran siswa	√			
	Melakukan apersepsi	√			
Proses pembelajaran	Kejelasan suara		√		
	Menjelaskan tujuan pembelajaran	√			
	Menjelaskan materi dengan menggunakan bahasa yang baik serta dapat dipahami oleh siswa	√			
	Mampu mengarahkan siswa ketika sedang melakukan pembelajaran	√			
	Mampu menginstruksikan tugas kepada siswa	√			
	Memotivasi siswa untuk berfikir kreatif	√			
	Memotivasi siswa untuk dapat bekerjasama dengan anggota kelompoknya		√		
	Memotivasi siswa untuk dapat bertanggung jawab terhadap kelompoknya	√			
	Memotivasi siswa agar berani bertanya	√			
	Memotivasi siswa agar berani mengeluarkan	√			

	pendapatnya				
	Memberikan perhatian yang sama terhadap seluruh siswa dikelas	√			
	Memonitoring jalannya diskusi kelompok	√			
	Memberikan reward kepada siswa yang aktif	√			
Evaluasi	Mengklarifikasi jawaban yang dinilai kurang tepat	√			
	Memberikan nilai selama kegiatan kelompok berlangsung	√			
	Siswa dan guru bersamaan menyimpulkan pembelajaran	√			
	Menginstruksikan tugas untuk pertemuan selanjutnya	√			
	Menutup pertemuan dengan mengucapkan salam	√			

Sumber: Data Penelitian 2015

Tabel 4.48 Menjelaskan bahwa pelaksanaan kegiatan guru dalam penggunaan pembelajaran berbasis proyek dalam pembelajaran IPS dinilai sudah baik. Dibandingkan dengan siklus pertama yang masih banyak sekali kekurangan dan kelemahan, lalu siklus kedua yang sudah mengalami perbaikan namun masih ada yang perlu di perbaiki. Pada siklus ketiga sudah mengalami perbaikan yang signifikan. Pada siklus keempat ini performa guru semakin baik dan tidak ada yang kurang. Berdasarkan observasi siklus keempat secara keseluruhan selama kegiatan pembelajaran guru sudah menguasai kelas dengan baik. Kekurangan dan kelemahan yang masih muncul disiklus ketiga sudah tidak muncul lagi pada siklus keempat ini. Guru sudah dapat membuka pembelajaran dengan baik. Ketika masuk kelas guru memulai dengan mengucapkan salam dan berdoa, tidak lupa guru mengingatkan siswa untuk membuang sampah jika ada sampah berserakan disekitar meja kelas.

Ranggita Utami Putri, 2016

Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Setelah mengecek kebersihan kelas, lalu guru mengabsen siswa secara langsung. Lalu guru pun dinilai baik dalam apersepsi, guru melakukan apersepsi dengan baik. Seluruh siswa aktif dan siap untuk belajar didalam kelas.

Pada proses pembelajaran sudah mengalami banyak perkembangan dan perbaikan. Guru sudah dapat menguasai kelas dengan baik. Siswa sudah dapat mengikuti pembelajaran dengan aktif. Kejelasan suara guru ketika menjelaskan materi pun sudah bukan kendala. Seluruh siswa dapat mendengarkan penjelasan materi dengan baik. Guru dinilai sudah baik dalam memotivasi siswa agar aktif dan dapat mengembangkan kreativitas dan keterampilan sosial. Pada siklus ketika ini pembelajaran sudah benar-benar terpusat pada siswa. Guru hanya sebagai fasilitator dan penghubung saja.

Pada kegiatan evaluasi guru sudah mengalami perbaikan, guru sudah baik dalam mengambil kesimpulan karena melibatkan siswa, hal ini dilakukan agar guru dapat mengetahui sejauh mana siswa sudah mengerti dengan materi pembelajaran yang sudah disampaikan. Guru sebagai fasilitator dan penhubung pada kegiatan mengklarifikasi jawaban/materi yang kurang sudah dinilai baik. Lalu pada pemberian nilai selama kegiatan pembelajaran berlangsungpun sudah baik. Guru sudah dapat menguasai kelas dengan baik sehingga memudahkan guru untuk memberikan nilai. Pada kegiatan menutup pembelajaran pun sbaik, guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam

e. Observasi aktivitas siswa

Tabel 4.49

Hasil Penilaian Pembelajaran Berbasis Proyek Siklus 4

No	Aspek yang dinilai	Kelompok																	
		1			2			3			4			5			6		
		B	C	K	B	C	K	B	C	K	B	C	K	B	C	K	B	C	K
1	Siswa terampil membuat karya berdasarkan tema dari materi	√			√			√			√			√			√		

	pembelajaran																		
2	Memahami dengan baik isi dari hasil karya yang dibuat	√			√			√			√			√			√		
3	Menunjukkan kepercayaan diri yang baik ketika menampilkan hasil karyanya	√			√			√			√			√			√		
4	Mengembangkan materi isi berdasarkan tema yang diberikan	√			√			√			√			√			√		
5	Menghargai semua hasil karya temannya	√			√			√			√			√			√		
Jumlah		15			14			15			14			14			15		
Nilai		83,33%			77,78%			83,33%			77,78%			77,78%			83,33%		

Sumber: Data penelitian 2015

Tabel 4.49 menjelaskan bahwa observasi pelaksanaan kegiatan pembelajaran menggunakan pembelajaran berbasis proyek dalam kelompok pada siklus keempat ini terlihat meningkat dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Dibandingkan dengan siklus satu yang masing mendapatkan nilai kurang, lalu pada siklus kedua yang sudah mengalami kenaikan namun masih ada beberapa kekurangan, pada siklus ketiga siswa sudah berhasil menciptakan pembelajaran yang baik. Lalu pada siklus keempat ini juga sudah dinilai baik. Dapat diamati pada indikator 1) siswa terampil membuat karya berdasarkan tema dari materi pembelajaran, pada siklus pertama kelompok mendapatkan nilai cukup dan kurang, lalu mengalami peningkatan pada siklus kedua dimana kelompok mendapatkan nilai cukup dan baik. Pada siklus ketiga mengalami peningkatan dimana seluruh kelompok mendapatkan nilai baik. Pada siklus keempat

Ranggita Utami Putri, 2016

Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

ini sama seperti siklus ketiga, seluruh kelompok dinilai baik. Hal ini menandakan seluruh siswa sudah mampu membuat *mind mapping*.

Indikator 2) memahami dengan baik isi dari hasil karya yang dibuat, pada siklus keempat ini seluruh kelompok sudah dinilai baik dalam memahami isi materi dari hasil pembuatan *mind mapping*. Hal ini menjadi peningkatan jika dilihat pada siklus ketiga masih ada kelompok yang dinilai cukup, namun pada siklus keempat ini sudah tidak ada kelompok yang dinilai cukup.

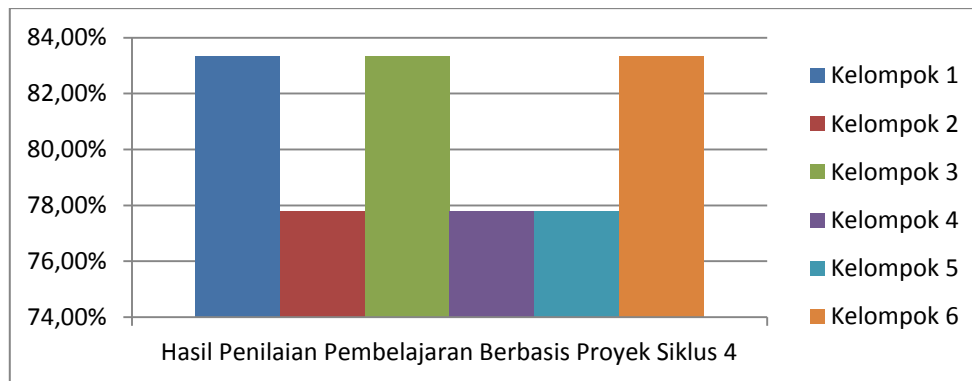
Indikator3) menunjukkan kepercayaan diri yang baik ketika menampilkan hasil karyanya. Kelompok yang dinilai baik yaitu kelompok satu, tiga, empat, lima dan enam. Sementara kelompok dua dinilai cukup menunjukan kepercayaan diri yang baik ketika sedang menampilkan hasil *mind mapping* yang mereka buat. Pada saat menampilkan hasil *mind mapping*nya seluruh anggota kelompok berbicara dan aktif. Tidak ada siswa yang hanya berdiam saja. Walaupun begitu masih ada beberapa siswa yang ragu-ragu ketika menjawab pertanyaan pada sesi diskusi namun secara keseluruhan penampilan siswa sudah baik dan maksimal.

Indikator4) mengembangkan isi materi berdasarkan tema yang diberikan. Pada siklus keempat ini sudah mengalami peningkatan. pada siklus ketiga masih ada beberapa kelompok yang cukup dapat mengembangkan isi materi. Kelompok yang dinilai cukup yaitu kelompok empat dan lima sementara kelompok yang dinilai sudah baik dalam megembangkan isi materi yaitu kelompok satu, dua, tiga dan enam. Pada kesempatan ini seluruh kelompok sudah bisa memasukan ide-ide atau pemikiran mereka sendiri kedalam isi materi yang disampaikan. Kreativitas mereka semakin terasah dan berkembang.

Indikator5) menghargai semua hasil karya temannya, pada indikator ini seluruh kelompok dinilai sudah baik dalam menghargai hasil karya orang lain, keterampilan sosial mereka sudah berkembang menjadi lebih baik. Sama seperti siklus ketiga, pada siklus keempat ini mereka dapat memperlihatkan sikap menghargai dengan sesama. Tidak ada yang mengobrol selama temannya sedang

mempresentasikan hasil kerja kelompoknya, lalu juga mereka menyimak dan memberikan penilaian serta apresiasi yang penuh kepada semua kelompok yang maju kedepan kelas.

Dari hasil observasi pembuatan media *mind mapping* yang dikerjakan oleh siswa, dapat dilihat sudah mengalami perbaikan dan perkembangan kearah yang lebih baik lagi. Jika dibandingkan dengan siklus pertama masih banyak mengalami kekurangan dan kesalahan, lalu pada siklus kedua sudah mengalami peningkatan dan perbaikan, sementara pada siklus ketiga sudah baik dan tidak ada kekurangan, lalu pada siklus keempat ini mengalami perbaikan lagi menjadi lebih baik.



Grafik 4.28 Hasil Penilaian Pembelajaran Berbasis Proyek Siklus 4

Berdasarkan grafik diatas pada siklus keempat ini terlihat bahwa sebagian besar kelompok mendapatkan presentase 77,78% yaitu kelompok 2, kelompok 4 dan kelompok 5. Sementara kelompok 1, kelompok 3 dan kelompok 6 mendapatkan presentase sebesar 83,33%. Maka dapat disimpulkan bahwa pada siklus keempat ini penggunaan model pembelajaran berbasis proyek didalam kelas sudah dinilai “baik” dan mengalami peningkatan dibandingkan dengan siklus ketiga. Siswa dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan berbasis proyek didalam kelas dengan baik. Sudah tidak ada kekurangan-kekurangan yang berarti pada siklus keempat ini.

Tabel 4.50
Hasil Penilaian Kreativitas Siswa Siklus 4

No	Indikator	Kelompok					
		1	2	3	4	5	6

Ranggita Utami Putri, 2016

Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

		B	C	K	B	C	K	B	C	K	B	C	K	B	C	K	B	C	K
1	Rasa ingin tahu																		
	a. siswa berani untuk bertanya dan menjawab mengenai materi <i>mind mapping</i>	√			√			√			√			√			√		
	b. siswa mencari materi dari berbagai sumber		√		√				√		√			√			√		
2	Rasa tanggung jawab																		
	c. siswa mengerjakan pembuatan media <i>mind mapping</i> dengan sungguh-sungguh	√			√			√			√			√			√		
	d. menyelesaikan pembuatan media <i>mind mapping</i> dengan tepat waktu	√			√			√			√			√			√		
3	Kerjasama																		
	e. siswa dapat bekerja dengan siapa saja	√			√			√			√			√			√		
	f. membagi tugas kerja dengan merata		√			√			√			√			√		√		
4	Kreativitas																		
	g. siswa dapat menghargai perbedaan pendapat dalam kelompoknya	√			√			√			√			√			√		
	h. siswa merasa antusias terhadap pembuatan media <i>mind mapping</i>	√				√			√			√			√		√		
	i. siswa mampu mengembangkan	√			√			√			√			√			√		

Ranggita Utami Putri, 2016

Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

materi dalam media <i>mind mapping</i>																	
j. siswa mampu menyampaikan berbagai gagasannya dalam pembuatan media <i>mind mapping</i>	√				√			√			√			√			
k. siswa imajinatif dalam pembuatan tugas media <i>mind mapping</i>		√			√			√			√			√			√
Jumlah	30			30			31			31			30			32	
Nilai	83,33%			83,33%			86,11%			86,11%			83,33%			88,89%	

Sumber: Data Penelitian 2015

Berdasarkan tabel 4.50 diatas tentang penilaian kreativitas siswa pada siklus keempat dapat dikatakan bahwa keterampilan kreativitas siswa pada pembelajaran sudah baik. Hal ini dibuktikan dari nilai setiap kelompok sudah pada kriteria baik, walaupun masih ada yang mendapatkan poin cukup. Dibandingkan dengan siklus pertama yang dinilai kurang, pada siklus kedua sudah mengalami perbaikan dan perkembangan menjadi cukup, lalu pada siklus ketiga kegiatan pembelajaran sudah mencapai baik, kemudian pada siklus keempat ini juga sudah dikategorikan baik dari siklus sebelumnya. Agar lebih jelas lagi peneliti akan memaparkannya sebagai berikut:

Kelompok 1 beranggotakan RR, ANR, DMF, LAD, DR dan RS. Dalam pengamatan kreativitas pada kelompok ini dapat dinilai baik dalam mengembangkan kreativitas siswa dengan presentase 83,33% dan secara deskripsi dijelaskan berdasarkan indikator: 1) rasa ingin tahu, berdasarkan sub indikator dapat dijelaskan bahwa siswa sudah dinilai baik dalam berani untuk bertanya dan menjawab pada kegiatan pembuatan media *mind mapping*. Siswa juga sudah cukup dalam mencari

Ranggita Utami Putri, 2016

Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

materi dari berbagai sumber, selain buku pegangan, siswa juga mencari dari berbagai sumber di internet. Dengan penggunaan internet ini siswa menjadi lebih mudah mendapatkan banyak materi. Dalam penggunaan internet ini siswa diharuskan mencatat sumber materi yang digunakan, hal ini melatih siswa agar tidak melakukan plagiat.

Indikator ke 2) rasa tanggung jawab, berdasarkan sub indikator dapat dijelaskan bahwa siswa sudah baik dalam mengerjakan media *mind mapping* dengan sungguh-sungguh. Siswa tidak menghabiskan waktunya dengan mengobrol ataupun bercanda. Lalu kelompok dinilai baik dalam penyelesaian pembuatan media *mind mapping*. Kelompok dapat menyelesaikan media *mind mapping* dengan tepat waktu, hal ini berkaitan dengan sikap sungguh-sungguh siswa dalam mengerjakan media *mind mapping*.

Indikator ke 3) kerjasama, berdasarkan sub indikator dapat dijelaskan bahwa siswa dinilai baik dalam bekerjasama dengan siswa lainnya. hal ini dilihat ketika guru membagikan kelompok tidak ada yang menolak atau protes, lalu pembagian tugas kerja dinilai sudah cukup, seluruh anggota mendapatkan tugas kerja walaupun masih ada satu/dua siswa yang mendapatkan jatah lebih. Dalam menghargai perbedaan pendapat didalam kelompok dinilai sudah baik, siswa dapat menghargai dan menerima perbedaan pendapat antar anggota kelompoknya, dan berdiskusi untuk menemukan kesepakatan bersama.

Indikator ke 4) kreativitas, berdasarkan sub indikator dapat dijelaskan bahwa siswa merasa antusias terhadap pembuatan media *mind mapping* ini dinilai baik. Siswa memperlihatkan semangat yang baik ketika mengerjakan media *mind mapping*. Siswa sudah baik dalam mengembangkan materi dalam media *mind mapping*. Dengan sumber yang berasal dari wilayah sekitar, maka siswa dapat mengembangkan materi dengan gaya bahasa yang dipahami oleh siswa itu sendiri. Siswa dinilai sudah baik dalam menyampaikan berbagai gagasan dan ide dalam pembuatan media *mind mapping*. Gagasan dan ide-ide yang diberikan siswa membuat media *mind mapping*

Ranggita Utami Putri, 2016

Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

menjadi beragam dan menarik. Siswa dinilai cukup imajinatif dalam pembuatan media *mind mapping*.

Kelompok 2 beranggotakan SA, AHH, MRR, MGRP, DRT, AA dan SLP. Dalam pengamatan kreativitas pada kelompok ini dapat dinilai baik dalam mengembangkan kreativitas siswa dengan presentase 83,33% dan secara deskripsi dijelaskan berdasarkan indikator: 1) rasa ingin tahu, berdasarkan sub indikator dapat dijelaskan bahwa siswa dinilai sudah baik dalam berani untuk bertanya dan menjawab pada kegiatan pembuatan media *mind mapping*. Siswa juga sudah baik dalam mencari materi dari berbagai sumber, selain buku pegangan, siswa juga mencari dari berbagai sumber di internet. Dengan penggunaan internet ini siswa menjadi lebih mudah mendapatkan banyak materi. Dalam penggunaan internet ini siswa diharuskan mencatat sumber materi yang digunakan, hal ini melatih siswa agar tidak melakukan plagiat. Selain internet siswa juga mencari sumber materi dari lingkungan siswa sendiri.

Indikator ke 2) rasa tanggung jawab, berdasarkan sub indikator dapat dijelaskan bahwa siswa sudah baik dalam bersungguh-sungguh ketika membuat media *mind mapping*, hal ini dapat dilihat bagaimana kelompok berkonsentrasi membuat media *mind mapping*. Lalu kelompok dinilai baik dalam menyelesaikan pembuatan media *mind mapping*. Kelompok dapat menyelesaikan media *mind mapping* sebelum waktu yang diberikan oleh guru habis. hal ini berkaitan dengan sikap sungguh-sungguh siswa dalam mengerjakan media *mind mapping*.

Indikator ke 3) kerjasama, berdasarkan sub indikator dapat dijelaskan bahwa siswa dinilai baik dalam bekerjasama dengan siswa lainnya. hal ini dilihat ketika guru membagikan kelompok tidak ada yang menolak atau protes, lalu pembagian tugas kerja dinilai sudah cukup, seluruh anggota mendapatkan tugas kerja walaupun masih ada satu/dua siswa yang mendapatkan jatah lebih. Dalam menghargai perbedaan pendapat didalam kelompok dinilai sudah baik, siswa dapat menghargai dan

menerima perbedaan pendapat antar anggota kelompoknya, dan berdiskusi untuk menemukan kesepakatan bersama.

Indikator ke 4) kreativitas, berdasarkan sub indikator dapat dijelaskan bahwa siswa dinilai cukup antusias terhadap pembelajaran membuat media *mind mapping* ini. Siswa memperlihatkan semangat yang cukup baik ketika mengerjakan media *mind mapping*. Siswa sudah dinilai baik dalam mengembangkan materi dalam media *mind mapping*. Dengan sumber yang berasal dari wilayah sekitar, maka siswa dapat mengembangkan materi dengan gaya bahasa yang dipahami oleh siswa itu sendiri. Siswa dinilai sudah cukup mampu menyampaikan berbagai gagasan dan ide dalam pembuatan media *mind mapping*. Gagasan dan ide-ide yang diberikan siswa membuat media *mind mapping* menjadi beragam dan menarik. Siswa dinilai baik dalam menunjukan sifat imajinatif dalam pembuatan media *mind mapping*. Sehingga hasil media *mind mapping* dibuat sangat berbeda dengan kelompok lain.

Kelompok 3 beranggotakan RNQ, RJA, MGR, FZ, CA, dan WAS. Dalam pengamatan kreativitas pada kelompok ini dapat dinilai baik dalam mengembangkan kreativitas siswa dengan presentase 86,11% dan secara deskripsi dijelaskan berdasarkan indikator: 1) rasa ingin tahu, berdasarkan sub indikator dapat dijelaskan bahwa siswa dinilai sudah baik dalam berani untuk bertanya dan menjawab pada kegiatan pembuatan media *mind mapping*. Siswa juga sudah cukup dalam mencari materi dari berbagai sumber, selain buku pegangan, siswa juga mencari dari berbagai sumber di internet. Dengan penggunaan internet ini siswa menjadi lebih mudah mendapatkan banyak materi. Dalam penggunaan internet ini siswa diharuskan mencatat sumber materi yang digunakan, hal ini melatih siswa agar tidak melakukan plagiat.

Indikator ke 2) rasa tanggung jawab, berdasarkan sub indikator dapat dijelaskan bahwa siswa sudah baik bersungguh-sungguh dalam membuat media *mind mapping*, hal ini dapat dilihat bagaimana kelompok berkonsentrasi membuat media *mind mapping*, lalu kelompok dinilai baik dalam penyelesaian pembuatan media

Ranggita Utami Putri, 2016

Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

mind mapping. Kelompok dapat menyelesaikan media *mind mapping* dengan tepat waktu, hal ini berkaitan dengan sikap sungguh-sungguh siswa dalam mengerjakan media *mind mapping*.

Indikator ke 3) kerjasama, berdasarkan sub indikator dapat dijelaskan bahwa siswa sudah cukup dapat bekerjasama dengan siswa lainnya. Dalam pembagian tugas pun dinilai baik, seluruh anggota kelompok mendapatkan tugas kerjanya secara merata. Lalu menghargai perbedaan pendapat didalam kelompok sudah dinilai baik. Dalam menghargai perbedaan pendapat didalam kelompok dinilai sudah baik, siswa dapat menghargai dan menerima perbedaan pendapat antar anggota kelompoknya, dan berdiskusi untuk menemukan kesepakatan bersama.

Indikator ke 4) kreativitas, berdasarkan sub indikator dapat dijelaskan bahwa siswa dinilai sudah baik dalam antusiasme membuat media *mind mapping*. Hal ini dilihat dari semangat siswa ketika memulai membuat media mine-mapping. Lalu siswa sudah baik mengembangkan materi dalam media *mind mapping* yang dibuatnya. Berdasarkan sumber dari wilayah sekitar siswa tersebut, maka siswa sudah dapat mengembangkan materi bedasarkan gaya dan paham siswa tersebut. Siswa dinilai baik dalam menyampaikan berbagai gagasan dan ide dalam pembuatan media *mind mapping*. Siswa sudah cukup imajinatif dalam pembuatan media *mind mapping*.

Kelompok 4 beranggotakan TS, NY, PNR, FP, ES dan AKMN. Dalam pengamatan kreativitas pada kelompok ini dapat dinilai baik dalam mengembangkan kreativitas siswa dengan presentase 86,11% dan secara deskripsi dijelaskan berdasarkan indikator: 1) rasa ingin tahu, berdasarkan sub indikator dapat dijelaskan bahwa siswa sudah dinilai baik dalam berani untuk bertanya dan menjawab pada kegiatan pembuatan media *mind mapping*. Siswa juga sudah baik dalam mencari materi dari berbagai sumber, selain buku pegangan, siswa juga mencari dari berbagai sumber di internet. Dengan penggunaan internet ini siswa menjadi lebih mudah mendapatkan banyak materi. Dalam penggunaan internet ini siswa diharuskan

mencatat sumber materi yang digunakan, hal ini melatih siswa agar tidak melakukan plagiat.

Indikator ke 2) rasa tanggung jawab, berdasarkan sub indikator dapat dijelaskan bahwa siswa sudah baik dalam mengerjakan media *mind mapping* dengan sungguh-sungguh. Siswa tidak menghabiskan waktunya dengan mengobrol ataupun bercanda. Lalu kelompok dinilai baik dalam penyelesaian pembuatan media *mind mapping*. Kelompok dapat menyelesaikan media *mind mapping* dengan tepat waktu, hal ini berkaitan dengan sikap sungguh-sungguh siswa dalam mengerjakan media *mind mapping*.

Indikator ke 3) kerjasama, berdasarkan sub indikator dapat dijelaskan bahwa siswa dinilai baik dalam bekerjasama dengan siswa lainnya. Lalu pembagian tugas kerja dinilai sudah cukup, seluruh anggota mendapatkan tugas kerja walaupun masih ada satu/dua siswa yang mendapatkan jatah lebih. Dalam menghargai perbedaan pendapat didalam kelompok dinilai sudah baik, siswa dapat menghargai dan menerima perbedaan pendapat antar anggota kelompoknya, dan berdiskusi untuk menemukan kesepakatan bersama.

Indikator ke 4) kreativitas, berdasarkan sub indikator dapat dijelaskan bahwa siswa dinilai baik dalam antusias terhadap pembelajaran membuat media *mind mapping* ini. Siswa memperlihatkan semangat yang baik ketika mengerjakan media *mind mapping*. Siswa sudah cukup mampu mengembangkan materi dalam media *mind mapping*. Dengan sumber yang berasal dari wilayah sekitar, maka siswa dapat mengembangkan materi dengan gaya bahasa yang dipahami oleh siswa itu sendiri. Siswa dinilai sudah cukup mampu menyampaikan berbagai gagasan dan ide dalam pembuatan media *mind mapping*. Siswa dinilai baik dalam mengembungkan imajinatif siswa pada kegiatan media *mind mapping*.

Kelompok 5 beranggotakan IFNR, SP, NAP, MRGE, ZR, ARN dan A. Dalam pengamatan kreativitas pada kelompok ini dapat dinilai baik dalam mengembangkan kreativitas siswa dengan presentase 83,33% dan secara deskripsi dijelaskan

Ranggita Utami Putri, 2016

Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

berdasarkan indikator: 1) rasa ingin tahu, berdasarkan sub indikator dapat dijelaskan bahwa siswa dinilai sudah baik dalam berani untuk bertanya dan menjawab pada kegiatan pembuatan media *mind mapping*. Siswa juga sudah baik dalam mencari materi dari berbagai sumber, selain buku pegangan, siswa juga mencari dari berbagai sumber di internet. Dengan penggunaan internet ini siswa menjadi lebih mudah mendapatkan banyak materi. Dalam penggunaan internet ini siswa diharuskan mencatat sumber materi yang digunakan, hal ini melatih siswa agar tidak melakukan plagiat. Selain internet siswa juga mencari sumber materi dari lingkungan siswa sendiri.

Indikator ke 2) rasa tanggung jawab, berdasarkan sub indikator dapat dijelaskan bahwa siswa sudah baik dalam mengerjakan media *mind mapping* dengan sungguh-sungguh. Siswa tidak menghabiskan waktunya dengan mengobrol ataupun bercanda. Lalu kelompok dinilai dalam penyelesaian pembuatan media *mind mapping*. Kelompok dapat menyelesaikan media *mind mapping* dengan tepat waktu, hal ini berkaitan dengan sikap sungguh-sungguh siswa dalam mengerjakan media *mind mapping*.

Indikator ke 3) kerjasama, berdasarkan sub indikator dapat dijelaskan bahwa siswa sudah baik dapat bekerjasama dengan siswa lainnya. Dalam pembagian tugas pun dinilai sudah cukup, seluruh anggota kelompok mendapatkan tugas kerjanya, walaupun masih ada satu/dua siswa yang mendapatkan tugas lebih banyak. Dalam menghargai perbedaan pendapat didalam kelompok dinilai sudah baik, siswa dapat menghargai dan menerima perbedaan pendapat antar anggota kelompoknya, dan berdiskusi untuk menemukan kesepakatan bersama.

Indikator ke 4) kreativitas, berdasarkan sub indikator dapat dijelaskan bahwa siswa dinilai baik dalam antusias terhadap pembelajaran membuat media *mind mapping* ini. Siswa tmemperlihatkan semangat yang baik ketika mengerjakan media *mind mapping*. Siswa sudah dinilai baik dalam mengembangkan materi dalam media *mind mapping*. Dengan sumber yang berasal dari wilayah sekitar, maka siswa dapat

Ranggita Utami Putri, 2016

Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

mengembangkan materi dengan gaya bahasa yang dipahami oleh siswa itu sendiri. Siswa dinilai sudah cukup mampu menyampaikan berbagai gagasan dan ide dalam pembuatan media *mind mapping*. Siswa dinilai cukup dalam menunjukkan sifat imajinatif dalam pembuatan media *mind mapping*.

Kelompok 6 beranggotakan ARS, HP, FMA, SYD, SAS dan IT. Dalam pengamatan kreativitas pada kelompok ini dapat dinilai baik dalam mengembangkan kreativitas siswa dengan presentase 88,89% dan secara deskripsi dijelaskan berdasarkan indikator: 1) rasa ingin tahu, berdasarkan sub indikator dapat dijelaskan bahwa siswa sudah dinilai baik dalam berani untuk bertanya dan menjawab pada kegiatan pembuatan media *mind mapping*. Siswa juga sudah baik dalam mencari materi dari berbagai sumber, selain buku pegangan, siswa juga mencari dari berbagai sumber di internet. Dengan penggunaan internet ini siswa menjadi lebih mudah mendapatkan banyak materi. Dalam penggunaan internet ini siswa diharuskan mencatat sumber materi yang digunakan, hal ini melatih siswa agar tidak melakukan plagiat.

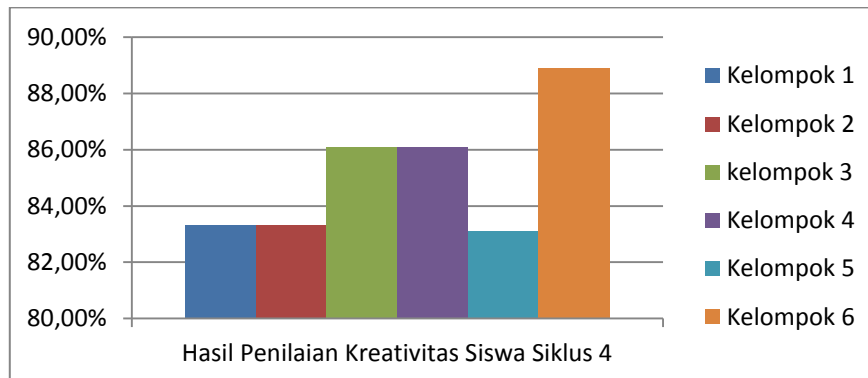
Indikator ke 2) rasa tanggung jawab, berdasarkan sub indikator dapat dijelaskan bahwa siswa sudah baik bersungguh-sungguh dalam membuat media *mind mapping*, hal ini dapat dilihat bagaimana kelompok berkonsentrasi membuat media *mind mapping*, lalu kelompok dinilai baik dalam penyelesaian pembuatan media *mind mapping*. Kelompok dapat menyelesaikan media *mind mapping* dengan tepat waktu, hal ini berkaitan dengan sikap sungguh-sungguh siswa dalam mengerjakan media *mind mapping*.

Indikator ke 3) kerjasama, berdasarkan sub indikator dapat dijelaskan bahwa siswa sudah baik dapat bekerjasama dengan siswa lainnya. Dalam pembagian tugas pun dinilai baik, seluruh anggota kelompok mendapatkan tugas kerjanya secara merata. Lalu menghargai perbedaan pendapat didalam kelompok sudah dinilai baik. Dalam menghargai perbedaan pendapat didalam kelompok dinilai sudah baik, siswa

dapat menghargai dan menerima perbedaan pendapat antar anggota kelompoknya, dan berdiskusi untuk menemukan kesepakatan bersama.

Indikator ke 4) kreativitas, berdasarkan sub indikator dapat dijelaskan bahwa siswa dinilai baik antusias terhadap pembelajaran membuat media *mind mapping* ini. Siswa memperlihatkan semangat yang baik ketika mengerjakan media *mind mapping*. Siswa sudah dinilai baik dalam mengembangkan materi dalam media *mind mapping*. Dengan sumber yang berasal dari wilayah sekitar, maka siswa dapat mengembangkan materi dengan gaya bahasa yang dipahami oleh siswa itu sendiri. Siswa dinilai sudah baik dalam menyampaikan berbagai gagasan dan ide dalam pembuatan media *mind mapping*. Siswa dinilai cukup dalam menunjukan sifat imajinatif dalam pembuatan media *mind mapping*.

Berdasarkan hasil observasi semua kelompok pada penilaian kreativitas siswa pada siklus keempat ini, dapat diambil kesimpulan bahwa kemampuan siswa untuk mengembangkan kreativitas dapat dikategorikan sudah dalam kategori baik. Siswa sudah peka dan mengembangkan kreativitas selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Pada siklus keempat ini, kekurangan yang terjadi pada siklus sebelumnya sudah tidak ada. Jika dibandingkan dengan siklus pertama banyak kekurangan, lalu pada siklus kedua sudah mengalami peningkatan dimana sudah tidak ada kelompok yang dinilai kurang, lalu pada siklus ketiga mengalami peningkatan dimana kelompok sudah dinilai pada kategori baik. Pada siklus keempat ini guru sudah dapat memotivasi siswa dalam mengembangkan kreativitas dan keterampilan sosial dengan baik. Siswa pun sudah terbiasa dengan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru. Pada siklus keempat ini seluruh siswa dapat bekerjasama dengan baik dengan anggota kelompoknya. Dalam pengerjaan media *mind mapping* pun seluruh siswa dapat menyelesaikan tepat waktu sehingga pada kegiatan diskusi seluruh siswa dapat mengikutinya tanpa hambatan.



Grafik 4.29 Hasil Penilaian Kreativitas Siswa Siklus 4

Berdasarkan grafik diatas pada siklus keempat ini terlihat bahwa kelompok 1, kelompok 2 dan kelompok 5 mendapatkan presentase sebesar 83,33%. Lalu kelompok 3 dan kelompok 4 mendapatkan presentase sebesar 86,11%. Sementara kelompok 6 mendapatkan presentase sebesar 88,89%. Maka dapat disimpulkan bahwa pada siklus keempat ini keterampilan kreativitas siswa sudah baik. Pada siklus keempat ini seluruh siswa dapat bekerjasama dengan baik dengan anggota kelompoknya. Siswa mengikuti pembelajaran dengan aktif dan semangat, seluruh siswa sudah berani bertanya dan memberikan pendapat sendiri. Kegiatan pembelajaran yang berpusat pada siswa sudah berjalan dengan baik pada siklus keempat ini. Dalam pengerjaan media *mind mapping* pun seluruh siswa dapat menyelesaikan tepat waktu sehingga pada kegiatan diskusi seluruh siswa dapat mengikutinya tanpa hambatan. Siswa mengikuti pembelajaran dengan aktif dan semangat, sebagian besar siswa sudah berani bertanya dan memberikan pendapat sendiri. Kegiatan pembelajaran yang berpusat pada siswa sudah berjalan dengan baik pada siklus keempat ini.

C. Deskripsi Angket Siklus 4

Pada siklus keempat ini peneliti membagikan kembali angket kepada siswa yang terdiri dari 40 pernyataan dengan empat buah pembagian hasil jawaban yaitu sangat setuju, setuju, kurang setuju dan tidak setuju. Pernyataan tersebut terdiri dari

pernyataan positif dan negatif yang menggambarkan apa yang terjadi pada siswa yang belum teramati oleh guru. Angket ini ditunjukkan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap model pembelajaran, media *mind mapping* dan kreativitas siswa. Maka penjelasannya sebagai berikut:

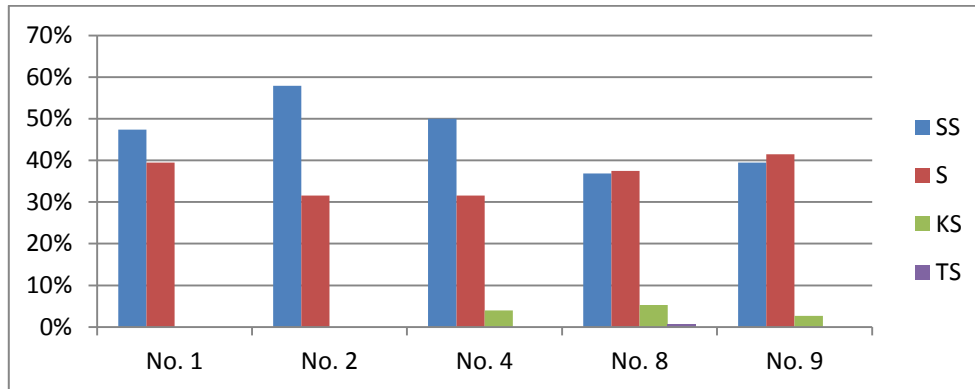
1. Respon terhadap media *mind mapping*

Tabel 4.51 Angket respon terhadap media *mind mapping*

No	Pernyataan	Hasil Jawaban			
		SS	S	KS	TS
1	Saya antusias terhadap media pembelajaran yang menggunakan <i>mind mapping</i>	47,36 8%	39,4 73%	0%	0%
2	Saya menyukai pembelajaran IPS dengan menggunakan <i>mind mapping</i>	57,89 4%	31,5 78%	0%	0%
4	Saya lebih bersemangat belajar IPS setelah menggunakan <i>mind mapping</i>	50%	31,5 78%	3,94 7%	0%
8	Saya membaca keseluruhan isi materi <i>mind mapping</i> ketika pembelajaran IPS dikelas	36,84 2%	37,5 %	5,26 3%	0,65 7%
9	Saya mendiskusikan isi materi ketika pembelajaran IPS dikelas	39,47 3%	41,4 47%	2,63 1%	0%

Berdasarkan tabel diatas dapat terlihat bahwa siswa kelas VII-8 memiliki respon yang semakin baik terhadap pembelajaran dengan media *mind mapping*. hal itu sesuai dengan pernyataan pada angket no 1, 2, 4, 8 dan 9 yang secara berturut-turut mengalami peningkatan dari siklus sebelumnya. Dimana pada siklus keempat ini dapat dilihat bahwa respon siswa terhadap media *mind mapping* secara keseluruhan sudah berada diatas 85%. Jika pada siklus pertama respon siswa masih berada disekitar 30% dan siswa masih memberikan respon yang kurang baik. Lalu pada siklus kedua mengalami peningkatan dimana siswa sudah cukup dapat merespon media *mind mapping* dengan perolehan presentase keseluruhan diatas 50%, lalu pada siklus ketiga siswa mengalami peningkatan dengan perolehan presentase keseluuruhan diatas 75% dan dikatakan baik. Lalu pada siklus keempat ini siswa

memperoleh presentase keseluruhan diatas 85% dan dikatagorikan baik. Maka pada siklus keempat ini respon terhadap media *mind mapping* sudah baik.



Grafik 4.48 Angket respon terhadap media *mind mapping* Siklus 4

Berdasarkan grafik tersebut terlihat bahwa jawaban pernyataan di dominasi sangat setuju dan setuju. Hal ini menunjukkan bahwa siswa sudah merespon dengan baik media *mind mapping* dalam pembelajaran didalam kelas. Pada pernyataan no 1 seluruh siswa menjawab sangat setuju dan setuju. Jika dibandingkan dengan siklus pertama dimana tidak ada satupun siswa yang merasa antusias dengan media *mind mapping*, lalu pada siklus kedua mengalami peningkatan sebagian siswa sudah dapat merespon dengan cukup baik terhadap media *mind mapping*, lalu pada siklus ketiga siswa sudah merasa antusias dengan media *mind mapping* yang digunakan oleh guru selama pembelajaran di kelas. Pada siklus keempat ini seluruh siswa merasa antusias terhadap media *mind mapping*. Lalu pada pernyataan no 2 dan 4 terlihat bagaimana siswa merespon dengan baik media *mind mapping*. siswa menyukai pembelajaran IPS dan bersemangat setelah menggunakan media *mind mapping*. Dilihat pada siklus pertama siswa masih kurang menyukai dan tidak bersemangat, lalu pada siklus kedua mengalami peningkatan dimana siswa sudah mulai menyukai dan semangat belajar dengan menggunakan media *mind mapping*, lalu pada siklus ketiga siswa merasa meninmati menggunakan media *mind mapping* selama pembelajaran di dalam kelas. Lalu pada siklus keempat ini siswa semakin nyaman dengan penggunaan media *mind*

Ranggita Utami Putri, 2016

Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

mapping di dalam kelas. Pernyataan no 8 dan 9 mengalami peningkatan dari siklus sebelumnya. Dapat dilihat dari grafik diatas bahwa jawaban siswa di dominasi sangat setuju dan setuju. Siswa sudah dapat menggunakan media *mind mapping* dengan sebaik mungkin. Dimana siswa lebih menyukai membaca isi materi pembelajaran dengan menggunakan *mind mapping*. dengan ini dapat disimpulkan bahwa guru sudah memotivasi siswa dengan baik dalam menggunakan media *mind mapping* didalam kelas. Dapat diharapkan bahwa respon yang sudah baik ini dapat terus bertahan dan siswa dapat terus menggunakan *mind mapping* sebagai salah satu alternative pembelajaran agar siswa dapat menyerap materi IPS dengan baik.

2. berfikir lancar

Tabel 4.52 Angket berfikir lancar

No	Pernyataan	Hasil Jawaban			
		SS	S	KS	TS
15	Saya menyampaikan banyak gagasan/jawaban ketika berdiskusi mengenai materi melalui <i>mind mapping</i> pada pembelajaran IPS dikelas	20,6 34%	41,4 47%	3,17 4%	0%
21	Saya sulit menemukan jawaban ketika sedang berdiskusi mengenai materi melalui <i>mind mapping</i> pada pembelajaran IPS	3,94 7%	9,21 0%	33,5 52%	21,0 52%
22	Saya sulit menemukan ide ketika sedang mendiskusikan materi melalui <i>mind mapping</i> pada pembelajaran IPS	1,31 5%	11,8 42%	39,4 73%	18,4 21%
23	Saya dapat memberikan banyak saran ketika sedang berdiskusi mengenai materi melalui <i>mind mapping</i> pada pembelajaran IPS	44,7 36%	39,4 73%	0%	0,65 7%
25	Saya dapat berfikir lancar ketika mendiskusikan pertanyaan melalui <i>mind mapping</i> pada pembelajaran IPS	42,1 05%	39,2 15%	2,63 1%	0%

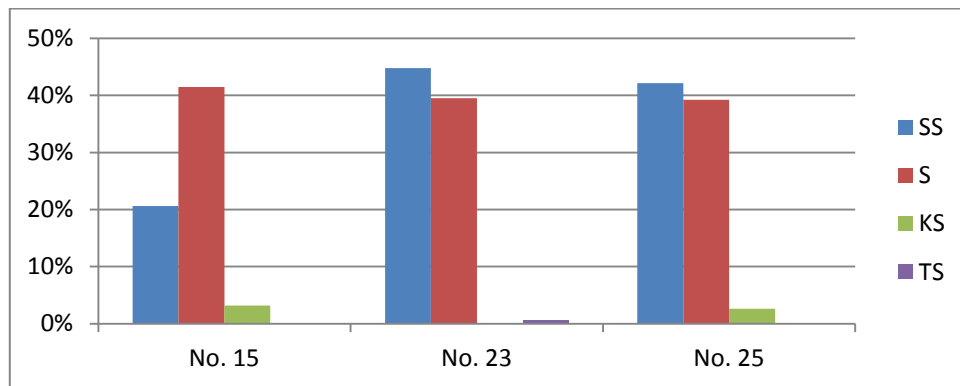
Ranggita Utami Putri, 2016

Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Berdasarkan hasil presentase pernyataan berfikir lancar melalui angket yang diberikan kepada siswa terlihat akumulasi kondisi siswa yang sebenarnya mengenai aktivitas pada aspek non-aptitude berkaitan dengan proses kreatif. Pada pernyataan positif secara keseluruhan siswa menjawab sangat setuju dan setuju. Siswa sudah dapat berfikir lancar dengan baik selama pembelajaran IPS. Sementara pada pernyataan negatif secara keseluruhan mengalami penurunan yang signifikan dimana hampir seluruh siswa menjawab pernyataan kurang setuju dan tidak setuju.

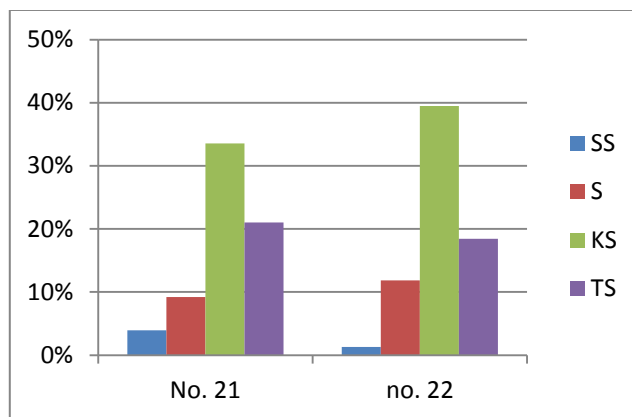
Hasil presentase pada tabel diatas menggambarkan bahwa siswa sudah dapat berfikir lancar dengan baik. Pada siklus pertama hanya sekitar 10% akumulasi keseluruhan siswa yang dapat berfikir lancar, lalu pada siklus kedua mengalami peningkatan dengan lebih dari akumulasi keseluruhan 50% siswa sudah dapat berfikir lancar dengan baik. Lalu pada siklus ketiga mengalami peningkatan kembali akumulasi keseluruhan sebanyak 70%. Pada siklus keempat ini mengalami peningkatan akumulasi keseluruhan diatas 85%. Guru sudah mampu mendorong dan memotivasi siswa untuk dapat berfikir lancar selama pembelajaran di dalam kelas berlangsung.



Grafik 4.49 Angket pernyataan positif berfikir lancar
Siklus 4

Berdasarkan grafik tersebut menggambarkan bahwa pernyataan positif mengenai kemampuan berfikir lancar di dominasi oleh jawaban sangat setuju dan setuju, yang artinya siswa sudah dapat mengembangkan kemampuan berfikir lancar

dengan baik. Pada pernyataan no 15 dan 23 mengalami peningkatan dari siklus sebelumnya. Siswa sudah dapat memberikan pendapat ataupun gagasan dan saran selama kegiatan diskusi berlangsung dengan baik. Lalu pada pernyataan no 25 dimana jawaban di dominasi sangat setuju dan setuju. Siswa sudah dapat berfikir dengan lancar selama kegiatan diskusi berlangsung. Pada siklus ini dapat dilihat bahwa kemampuan berfikir lancar sudah sangat baik. Guru sudah baik dalam mendorong dan memotivasi siswa untuk mengembangkan kemampuan berfikir lancar selama kegiatan pembelajaran berlangsung.



Grafik 4.50 Angket pernyataan negatif berfikir lancar
Siklus 4

Berdasarkan grafik pernyataan negatif kemampuan berfikir lancar sudah mengalami penurunan dari siklus sebelumnya. Jika pada siklus pertama total keseluruhan diatas 80% dari siswa merasa belum mampu berfikir lancar pada kegiatan pembelajaran dikelas, pada siklus kedua mengalami penurunan hanya 45% dari total keseluruhan siswa yang merasa masih belum mampu berfikir lancar selama pembelajaran didalam kelas, lalu pada siklus ketiga hanya 25% siswa yang masih merasa belum mampu berfikir lancar selama pembelajaran. Siklus keempat ini siswa yang menjawab tidak setuju dan setuju secara keseluruhan diatas 85% maka dapat disimpulkan bahwa siswa sudah mampu berfikir lancar selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Dalam hal ini guru sudah mampu memotivasi siswa untuk

mengembangkan dan meningkatkan kemampuan berfikir lancar selama pembelajaran IPS berlangsung.

3. berani mengambil resiko

Tabel 4.53 Angket berani mengambil resiko

No	Pernyataan	Hasil Jawaban			
		SS	S	KS	TS
14	Saya menyampaikan pendapat ketika sedang berdiskusi materi melalui <i>mind mapping</i> pada pembelajaran didalam kelas	18,4 21%	49,3 42%	6,57 8%	0,65 7%
16	Saya takut menyampaikan pendapat di muka umum ketika mendiskusikan mengenai materi melalui <i>mind mapping</i> pada pembelajaran IPS di kelas	0,65 7%	15,7 89%	33,5 52%	20,9 15%
17	Saya takut menjawab pertanyaan dengan suara keras ketika berdiskusi mengenai materi melalui <i>mind mapping</i> pada pembelajaran IPS dikelas	1,31 5%	17,1 05%	35,5 26%	13,0 71%
18	Meskipun pendapat saya benar, saya segan mempertahankannya ketika sedang mendiskusikan materi melalui <i>mind mapping</i> pada pembelajaran IPS dikelas	5,92 1%	23,6 84%	15,7 89%	7,89 4%
19	Adapun pendapat teman tidak mengubah pendapat saya ketika sedang berdiskusi mengenai materi melalui <i>mind mapping</i> pada pembelajaran IPS dikelas	7,89 4%	43,4 21%	15,6 86%	0,65 7%
26	Saya tidak takut gagal atau mendapat kritik ketika mengungkapkan pendapat saya ketika berdiskusi mengenai materi melalui <i>mind mapping</i> pada pembelajaran IPS	36,8 42%	37,5 %	6,57 8%	0%
27	Saya senang ketika diminta mengungkapkan pendapat pada saat diskusi mengenai materi melalui <i>mind mapping</i> pada pembelajaran IPS	55,2 63%	31,5 78%	1,21 5%	0%
29	Saya tidak terampil dalam membuat sebuah karya dalam pembelajaran IPS	4,60 5%	13,1 57%	29,6 05%	15,6 86%
31	Saya terampil menampilkan hasil karya saya dalam pembelajaran IPS di depan teman-teman saya	39,4 73%	41,4 47%	2,63 1%	0%
32	Saya segan ketika diminta menampilkan hasil karya	7,23	14,4	21,7	13,1

Ranggita Utami Putri, 2016

Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS

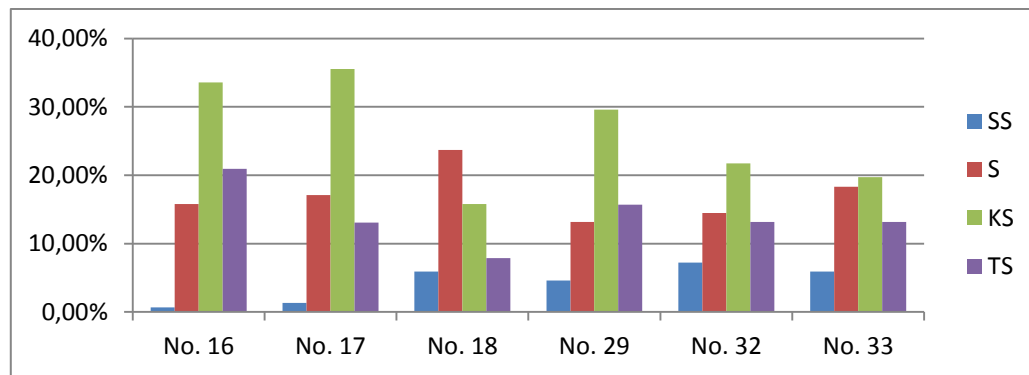
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

	saya di depan teman-teman	6%	73%	10%	57%
33	Saya segan ketika diminta untuk memberikan pendapat terhadap penampilan/karya teman dalam pembelajaran IPS	5,92 1%	18,3 0%	19,7 36%	13,1 57%
34	Saya terampil memberikan pendapat mengenai hasil karya teman didepan kelas	28,7 58%	49,3 42%	2,63 1%	0%

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa pada pernyataan negatif no 16, 17, 18, 29, 32 dan 33 di dominasi dengan jawaban kurang setuju dan tidak setuju. Jika pada siklus pertama lebih secara keseluruhan sebesar 70% siswa masih belum berani mengambil resiko. Siswa masih belum berani untuk menyatakan pendapat dan masih kurang percaya diri untuk tampil di depan kelas, lalu pada siklus kedua mengalami penurunan yang signifikan dimana hanya sekitar 35% siswa dari total keseluruhan yang masih belum berani mengambil resiko. Pada siklus kedua ini sudah banyak siswa yang mulai berani untuk menyatakan pendapat ketika sedang berdiskusi, siswa juga sudah mulai memiliki kepercayaan diri untuk tampil. Kemudian pada siklus ketiga mengalami penurunan kembali hingga hanya sekitar 20% siswa yang masih belum dapat berani dan percaya diri. Pada siklus keempat ini mengalami kenaikan dimana 25% siswa dari total keseluruhan merasa kurang memiliki kepercayaan diri untuk tampil didepan kelas.

Sementara pada pernyataan positif no 14, 19, 26, 27, 31 dan 34 secara akumulasi keseluruhan sudah meningkat lebih dari 85%. Sebagian besar siswa sudah percaya diri ketika tampil didepan kelas juga ketika memberikan pendapat dan ketika mempertahankan pendapatnya yang menurut dia benar. Jika dibandingkan dengan siklus pertama hanya 30% siswa dari keseluruhan yang memiliki kepercayaan diri dan keberanian untuk mengambil resiko, lalu pada siklus kedua mengalami peningkatan hingga lebih dari 55% siswa sudah cukup percaya diri ketika tampil didepan kelas, siswa pun sudah berani mengambil resiko dan mempertahankan pendapatnya. Pada siklus ketiga mengalami peningkatan akumulasi keseluruhan diatas

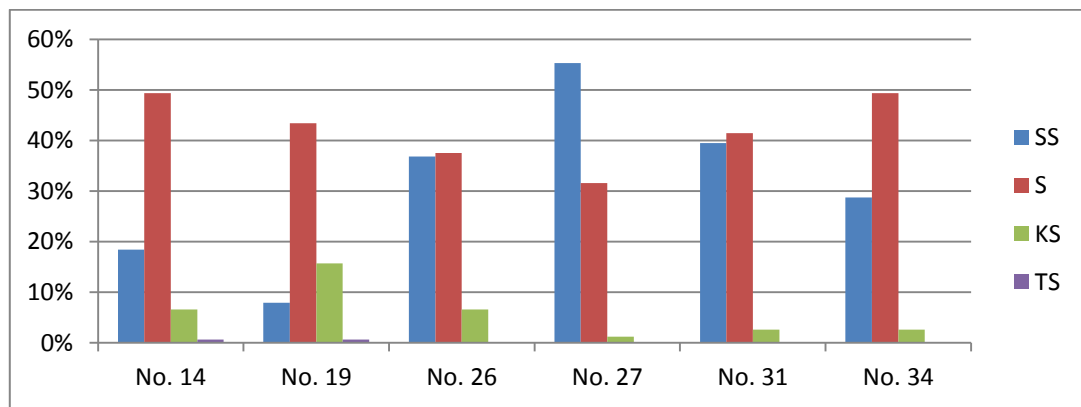
80% siswa sudah percaya diri ketika tampil di depan kelas. Pada siklus keempat ini mengalami penurunan dimana hanya 75% siswa secara keseluruhan yang merasa percaya diri ketika tampil di depan kelas.



Grafik 4.51 Angket pernyataan negatif berani mengambil resiko
Siklus 4

Berdasarkan grafik tersebut pernyataan no 16 dan 17 di dominasi dengan jawaban kurang setuju dan tidak setuju. Secara keseluruhan sudah mengalami penurunan dari siklus sebelumnya. Jika pada siklus pertama akumulasi keseluruhan sebanyak 85% siswa takut untuk menyampaikan pendapat dan menjawab di depan kelas selama pembelajaran berlangsung, pada siklus kedua mengalami penurunan hingga kurang dari 40% siswa yang masih merasa takut untuk menyampaikan pendapat dan menjawab didepan kelas selama pembelajaran berlangsung. Pada siklus ketiga mengalami penurunan dari total keseluruhan 10% siswa yang masih merasa takut untuk menjawab dan berpendapat di depan kelas. Pada siklus keempat ini mengalami peningkatan secara keseluruhan 20% siswa merasa takut untuk menjawab dan berpendapat di depan kelas. Pada pernyataan no 18 jawaban di dominasi setuju dan kurang setuju, hal ini menunjukkan bahwa pada siklus keempat ini mengalami penurunan dimana siswa merasa segan untuk mempertahankan pendapatnya. Lalu pada pernyataan no 29 di dominasi jawaban kurang setuju dan tidak setuju. pada siklus keempat ini siswa sudah merasa percaya diri dengan hasil tugas yang dikerjakannya. Sementara pada grafik no 32 dan 33 di dominasi oleh

jawaban setuju dan kurang setuju. Walaupun jawaban setuju mengalami kenaikan yang signifikan, namun total keseluruhan 65% siswa merasa tidak segan untuk tampil didepan kelas dan memberikan pendapatnya selama kegiatan presentasi berlangsung. Berdasarkan grafik secara keseluruhan pada siklus keempat ini mengalami penurunan dan juga kenaikan, walaupun begitu pada siklus keempat ini masih dalam katagori baik. Guru sudah baik dalam mendorong dan memotivasi siswa untuk berani dan percaya diri tampil di depan kelas.



Grafik 4.52 pernyataan positif berani mengambil resiko
Siklus 4

Berdasarkan grafik tersebut secara keseluruhan dapat dilihat bahwa pada siklus keempat ini sudah mengalami peningkatan dari siklus sebelumnya. Grafik pernyataan no 14 di dominasi oleh jawaban setuju dan sangat setuju. Siswa sudah berani untuk mengungkapkan pendapatnya ketika sedang berdiskusi di kelas. Dibandingkan dengan siklus pertama dimana siswa masih belum berani mengungkapkan pendapatnya, lalu pada siklus kedua mengalami peningkatan siswa sudah mulai cukup berani mengungkapkan pendapatnya walaupun masih banyak siswa yang masih belum berani. Pada siklus ketiga mengalami peningkatan pada katagori baik, lebih dari 70% siswa dari total keseluruhan sudah berani mengungkapkan pendapatnya. Pada siklus keempat ini mengalami penurunan menuju angka 65% dari akumulasi keseluruhan siswa. Grafik pernyataan no 19 di dominasi

dengan jawaban setuju. siswa sudah mampu mempertahankan pendapatnya ketika kegiatan diskusi berlangsung. Siswa tidak merasa goyah dengan pendapat orang lain dan berani mempertahankan pendapat yang dianggapnya benar, namun jawaban kurang setuju mengalami kenaikan dari siklus sebelumnya, dimana siswa menjadi tidak bisa mempertahankan pendapatnya sendiri. Grafik no 26 di dominasi sangat setuju dan setuju. siswa tidak takut gagal atau mendapatkan kritikan ketika sedang menampilkan hasil karyanya dan juga ketika sedang berdiskusi. Grafik no 27 di dominasi sangat setuju dan setuju. siswa sudah berani dan memiliki kepercayaan diri yang baik ketika diminta oleh guru untuk memberikan pendapat ketika kegiatan diskusi sedang berlangsung. Dibandingkan pada siklus pertama siswa sangat takut jika guru sudah menunjuk siswa untuk berbicara didepan kelas, lalu pada siklus kedua mengalami peningkatan dimana siswa sudah mulai cukup berani ketika diminta oleh guru untuk mengeluarkan pendapatnya. Pada siklus ketiga siswa sudah tidak malu dan canggung ketika diminta langsung oleh guru untuk mengeluarkan pendapatnya. Pada siklus keempat ini siswa juga mengalami peningkatan dari siklus sebelumnya dimana siswa tidak canggung ketika diminta guru untuk mengemukakan pendapatnya. Grafik no 31 dan 34 di dominasi oleh jawaban setuju dan sangat setuju. sebanyak 85% dari akumulasi keseluruhan siswa sudah berani dan percaya diri ketika tampil didepan kelas, juga ketika memberikan pendapat mengenai karya temannya, walaupun masih ada siswa yang belum berani untuk tampil didepan kelas ataupun memberikan pendapat mengenai karya temannya. Secara keseluruhan grafik diatas dapat dijelaskan bahwa siswa sudah baik dalam kemampuan mengambil resiko dan juga kepercayaan diri. Guru sudah mampu mendorong dan memotivasi siswa untuk berani mengambil resiko.

4. berfikir orisinal

Tabel 4.54 Angket berfikir orisinal

No	Pernyataan	Hasil Jawaban			
		SS	S	KS	TS

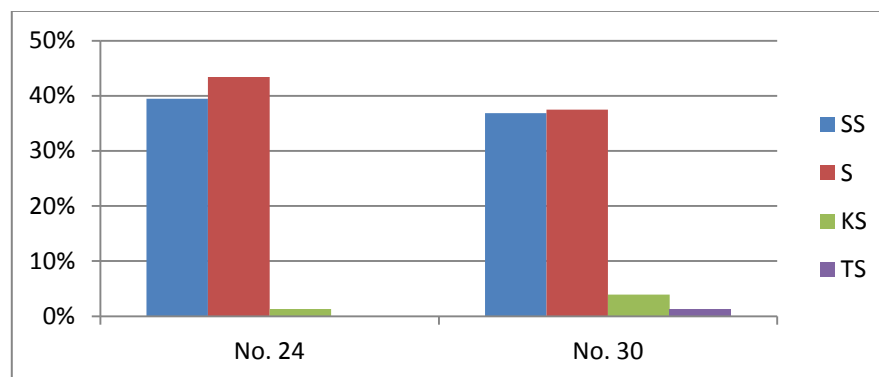
Ranggita Utami Putri, 2016

Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

24	Saya dapat menemukan jawaban/solusi yang tidak ditemukan oleh teman yang lain ketika berdiskusi	39,4 73%	43, 421 %	1,31 5%	0%
30	Saya terampil menuangkan ide dalam membuat sebuah karya pada pembelajaran IPS	36,8 42%	37, 5%	3,94 7%	1,31 5%

Berdasarkan hasil presentase pernyataan berfikir orisinal melalui angket yang diberikan kepada siswa terlihat akumulasi kondisi siswa yang sebenarnya mengenai kreativitas pada aspek non-aptitude berkaitan dengan proses kreatif. Pernyataan no 24 dan 30 jawaban di dominasi setuju dan sangat setuju. pada siklus ketiga ini 60% siswa sudah mampu berfikir orisinal. Jika dibandingkan pada siklus pertama siswa masih belum mampu berfikir orisinal, lalu pada siklus kedua mengalami peningkatan dimana sudah banyak siswa yang dapat berfikir orisinal selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Pada siklus ketiga ini berfikir orisinal siswa udah jauh lebih meningkat. Guru mampu mendorong dan memotivasi siswa untuk berfikir orisinal selama kegiatan pembelajaran berlangsung.



Grafik 4.53 Pernyataan berfikir orisinal
Siklus 4

Berdasarkan grafik diatas dapat dilihat bahwa kemampuan berfikir orisinal siswa sudah mengalami peningkatan yang signifikan dari siklus sebelumnya. Pada pernyataan no 24 dapat dilihat bahwa sebanyak 85% siswa secara akumulasi keseluruhan sudah dapat menemukan jawaban/solusi yang sulit ketika sedang dalam

kegiatan diskusi di dalam kelas. Lalu pada grafik pernyataan no 30 dapat dilihat bahwa 85% siswa dari akumulasi keseluruhan sudah mampu menuangkan idenya ketika sedang membuat karya pada kegiatan pembelajaran di kelas. siswa sudah memiliki kepercayaan yang baik untuk berani menuangkan ide-idenya ketika membuat sebuah karya. Pada siklus keempat ini guru sudah mampu mendorong dan memotivasi siswa untuk meningkatkan kemampuan berfikir orisinal.

5. menghargai

Tabel 4.55 Angket menghargai

No	Pernyataan	Hasil Jawaban			
		SS	S	KS	TS
20	Saya menghargai perbedaan pendapat ketika sedang berdiskusi mengenai materi melalui <i>mind mapping</i> pada pembelajaran IPS	47,0 58%	37,5 %	1,31 5%	0%
35	Saya tidak suka mendapatkan kritikan tentang karya saya dalam pembelajaran IPS	2,63 1%	14,4 73%	29,6 05%	23,6 84%
36	Saya menghargai saran yang diberikan oleh teman terhadap karya saya dalam pembelajaran IPS	52,6 31%	35,5 26%	0%	0%
37	Saya memperhatikan penjelasan teman mengenai karya yang dibuatnya dalam pembelajaran IPS	36,8 42%	54,0 98%	2,63 1%	0%

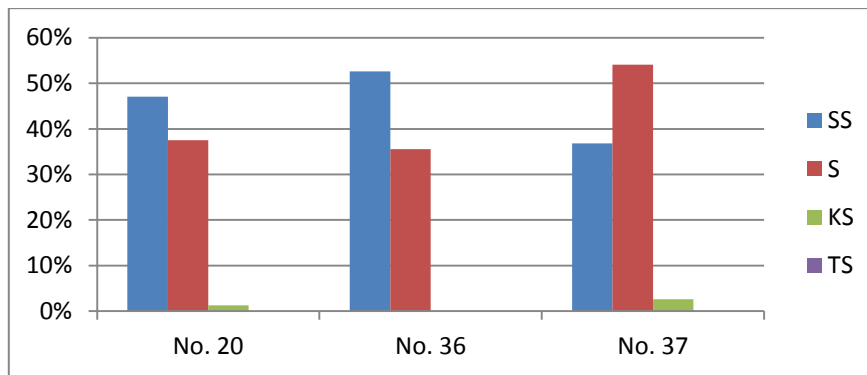
Berdasarkan tabel tersebut pada pernyataan no 20 di dominasi oleh jawaban sangat setuju dan setuju, dapat disimpulkan bahwa siswa sudah dapat menghargai perbedaan berpendapat ketika kegiatan diskusi sedang berlangsung. Pada siklus pertama terlihat masih banyak siswa yang belum dapat menghargai perbedaan pendapat, lalu pada siklus kedua sudah mengalami peningkatan yang signifikan dimana siswa sudah mulai dapat menghargai perbedaan pendapat ketika sedang

Ranggita Utami Putri, 2016

Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

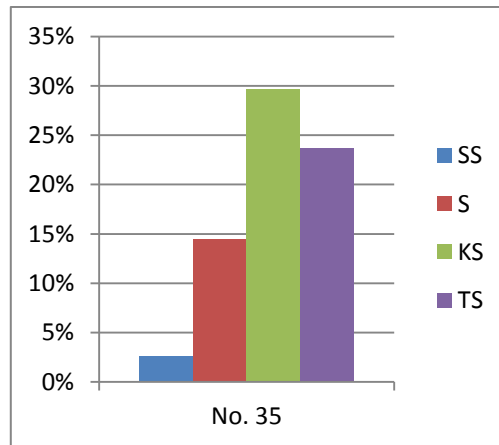
berdiskusi. Pada siklus keempat ini pada akumulasi keseluruhan 85% siswa sudah dapat menghargai perbedaan pendapat ketika sedang berdiskusi. Pada pernyataan no 36 dan 37 di dominasi oleh jawaban sangat setuju dan setuju. Siswa sudah memiliki sikap menghargai yang baik. Siswa sudah baik dalam menghargai pendapat dan saran yang diberikan oleh temannya. juga ketika temannya sedang berbicara didepan kelas, siswa sudah mampu memperhatikan dan mendengarkan temannya dengan baik. Guru sudah baik dalam memotivasi siswa untuk meningkatkan kemampuan menghargai. Pada pernyataan no 35 sudah mengalami penurunan yang signifikan dimana hanya sedikit saja siswa yang masih belum menghargai kritikan yang diterimanya.



Grafik 4.54 Pernyataan positif keterampilan menghargai
Siklus 4

Grafik diatas menggambarkan bahwa pada pernyataan no 20, 36 dan 37 secara keseluruhan sudah di dominasi oleh jawaban sangat setuju dan setuju. pada grafik pernyataan no 20 di dominasi jawaban sangat setuju dan setuju, Siswa sudah dapat mampu menghargai perbedaan pendapat ketika sedang berdiskusi dengan temannya. Lalu pada grafik pernyataan 36 seluruh siswa memberikan jawaban sangat setuju dan setuju. Siswa sudah dapat menerima dengan baik saran yang diberikan oleh temannya terhadap karya yang dibuat. Pada grafik no 37 di dominasi oleh jawaban sangat setuju dan setuju. Siswa menyimak/memperhatikan temannya yang sedang berbicara atau tampil di depan kelas dengan baik. Walaupun masih ada siswa yang belum dapat menghargai temannya ketika sedang tampil didepan kelas, namun dengan melihat

hasil pada siklus keempat ini sudah baik. Guru sudah baik dalam mendorong dan memberikan memotivasi kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan menghargai orang lain.



Grafik 4.55 Pernyataan negatif menghargai Siklus 4

Grafik tersebut menggambarkan pernyataan negatif menghargai yang di dominasi oleh jawaban kurang setuju dan tidak setuju. Pada siklus keempat ini pernyataan no 35 mengalami penurunan dimana 15% siswa secara akumulasi keseluruhan yang tidak suka diberikan kritikan mengenai karya yang dibuat. Walaupun kritik yang diberikan adalah kritikan yang membangun, namun masih ada saja siswa yang tidak suka jika karyanya dikritik oleh temannya. Kritikan tidak selalu bersifat buruk, disini guru melatih siswa untuk dapat mengkritik sesuatu secara objektif dan memberikan kritik yang membangun siswa menjadi lebih baik. Juga tidak lupa melatih siswa untuk memberikan saran karena kritik dan saran adalah suatu kesatuan yang tak bisa di pisahkan.

6. rasa ingin tahu

Tabel 4.56 Angket rasa ingin tahu

No	Pernyataan	Hasil Jawaban			
		SS	S	KS	TS
13	Saya aktif bertanya ketika sedang membahas materi melalui <i>mind mapping</i> dalam	18,421	49,342%	6,578%	0%

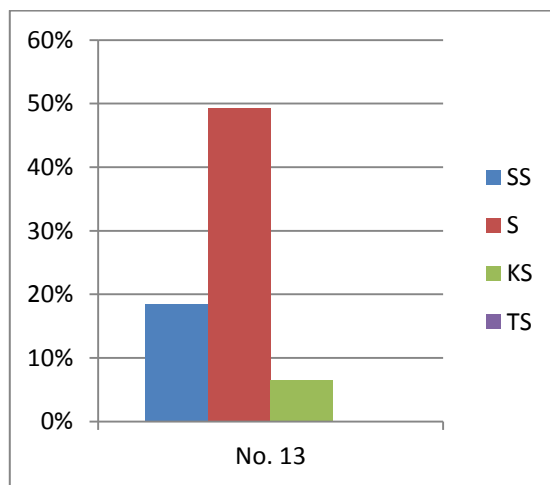
Ranggita Utami Putri, 2016

Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

	pembelajaran IPS dikelas	%			
--	--------------------------	---	--	--	--

Berdasarkan tabel pernyataan no 13 di dominasi jawaban sangat setuju dan setuju. Artinya siswa sudah memiliki rasa ingin tahu yang besar. Pada siklus keempat ini guru sudah baik dalam mendorong dan memotivasi siswa untuk bertanya dan mengikuti kegiatan diskusi dengan aktif. Pada siklus keempat ini hanya 6% siswa yang masih belum dapat mengembangkan rasa ingin tahu selama kegiatan pembelajaran berlangsung.



Grafik 4.56 Pernyataan rasa ingin tahu
Siklus 4

Grafik diatas menggambarkan bahwa pada akumulasi keseluruhan 80% siswa sudah memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Siswa sudah terdorong dan termotivasi untuk bertanya selama kegiatan diskusi berlangsung. Bahkan pada siklus keempat ini jawaban setuju yang mendominasi. Walaupun masih ada siswa yang masih belum setuju pada pernyataan ini. Hal ini dapat diartikan bahwa siswa sudah memiliki kemampuan rasa ingin tahu yang baik. Guru sudah baik dalam mendorong dan memotivasi siswa untuk mengembangkan kemampuan rasa ingin tahu.

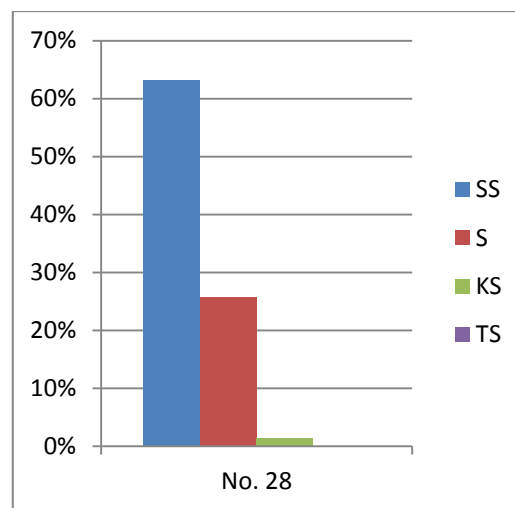
7. imajinatif

Tabel 4.57 Angket imajinatif

No	Pernyataan	Hasil Jawaban
----	------------	---------------

		SS	S	KS	TS
28	Saya tertarik terhadap sebuah karya dalam tugas IPS	63,1 57%	25,6 57%	1,31 5%	0%

Berdasarkan pernyataan angket no 28 jawaban di dominasi sangat setuju dan setuju. Siswa sudah memperlihatkan ketertarikan yang tinggi terhadap sebuah karya. Dibandingkan dengan siklus sebelumnya, sudah terlihat peningkatan yang signifikan. Siswa sudah dapat berfikir secara imajinatif terhadap sebuah karya.



Grafik 4.57 Angket imajinatif
Siklus 4

Grafik tersebut menggambarkan akumulasi keseluruhan 90% siswa sudah memiliki ketertarikan yang tinggi terhadap sebuah karya. Siswa sudah dapat berfikir imajinatif dengan baik, walaupun masih ada beberapa siswa yang belum dapat berfikir imajinatif dengan baik. Pada siklus keempat ini guru sudah baik dalam mendorong dan memotivasi siswa untuk berfikir imajinatif terhadap sebuah karya.

8. respon terhadap model pembelajaran berbasis proyek

Tabel 4.58 Angket respon terhadap model pembelajaran berbasis proyek

No	Pernyataan	Hasil Jawaban			
		SS	S	KS	TS
5	Saya antusias terhadap model pembelajaran	31,5 78%	47,3 68%	2,63 1%	0%

Ranggita Utami Putri, 2016

Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

	berbasis proyek yang digunakan pada pelajaran IPS				
6	Saya dapat menemukan keterampilan sosial yang dimunculkan dalam pembelajaran berbasis proyek	47,3 68%	37,5 %	1,31 5%	0%
38	Pengetahuan saya bertambah mengenai materi pembelajaran IPS dengan model pembelajaran berbasis proyek	47,0 58%	35,5 26%	2,63 1%	0%
39	Penggunaan model pembelajaran berbasis proyek tidak membuat pengetahuan saya bertambah	3,94 7%	10,5 26%	31,5 78%	21,0 52%
40	Saya tertarik membuat karya yang berhubungan dengan materi pembelajaran IPS.	60,5 26%	25,6 57%	2,63 1%	0%

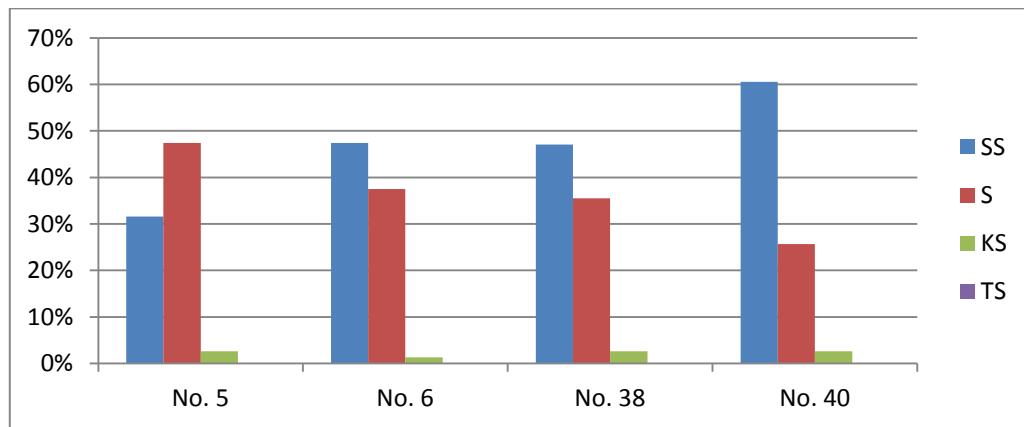
Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat bahwa penggunaan model pembelajaran berbasis proyek sudah diminati dengan baik oleh siswa. Pada pernyataan no 5 jawaban di dominasi sangat setuju dan setuju, dapat diartikan bahwa sebagian besar siswa merasa antusias dengan penggunaan model pembelajaran berbasis proyek, walaupun masih ada beberapa siswa yang tidak merasa antusias, melihat hasil presentase pada tabel bahwa jawaban setuju mendominasi. Guru sudah berhasil memperkenalkan model pembelajaran berbasis proyek kepada siswa. Pernyataan no 6 di dominasi sangat setuju dan setuju. pada siklus keempat ini jawaban sangat setuju mendominasi dengan persentase 47% siswa merasa model pembelajaran berbasis proyek dapat mengembangkan keterampilan sosial yang dimiliki oleh siswa. Pernyataan no 38 di dominasi jawaban setuju dan sangat setuju, hal ini diartikan bahwa penggunaan model pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan pengetahuan siswa. Pada siklus keempat ini mengalami kenaikan dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Model pembelajaran berbasis proyek membuat suasana kelas menjadi lebih aktif dan positif, maka dari itu siswa menjadi mampu menyerap materi yang diberikan ketika pembelajaran sedang berlangsung. Pernyataan no 40 jawaban di dominasi setuju dan sangat setuju. pada akumulasi keseluruhan 80% siswa tertarik dengan metode pembuatan karya pada pembelajaran IPS, dengan pembuatan karya dapat membuat siswa lebih memahami isi materi yang

Ranggita Utami Putri, 2016

Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

ada dibuku paket maupun ketika disampaikan oleh guru. Pernyataan negatif no 39 di dominasi jawaban kurang setuju dan tidak setuju. Pada siklus keempat ini mengalami penurunan dimana 10% siswa yang masih merasa model pembelajaran berbasis proyek tidak memberikan pengaruh untuk memahami isi materi dan pengetahuan kepada siswa.



Grafik 4.58 Angket pernyataan positif respon terhadap model pembelajaran berbasis proyek siklus 4

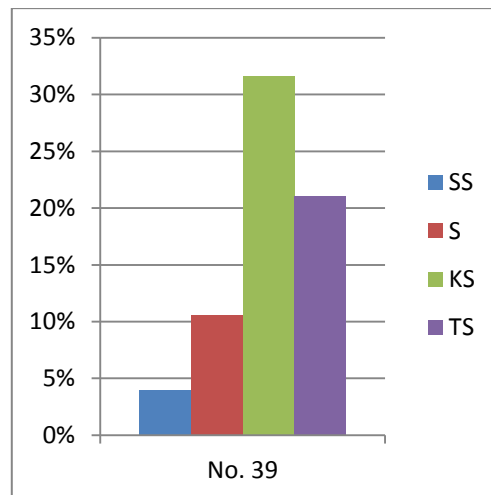
Berdasarkan grafik diatas dapat dijelaskan bahwa respon terhadap model pembelajaran berbasis proyek sudah baik. Siswa sudah dapat menikmati model pembelajaran berbasis proyek didalam kelas. Grafik no 5 siswa sudah antusias dengan model pembelajaran berbasis proyek yang digunakan oleh guru, walaupun masih ada beberapa siswa yang tidak begitu antusias dengan model pembelajaran berbasis proyek. Pada grafik diatas jawaban yang mendominasi adalah sangat setuju dan setuju maka dapat disimpulkan bahwa guru sudah berhasil membuat siswa menyukai model pembelajaran berbasis proyek. Grafik no 6 secara akumulasi keseluruhan 80% siswa sudah dapat menemukan keterampilan sosial ketika menggunakan model pembelajaran berbasis proyek. Pada siklus pertama siswa merasa model pembelajaran berbasis proyek tidak dapat menumbuhkan keterampilan sosial, namun pada siklus keempat ini 80% siswa sangat setuju bahwa keterampilan sosial dapat ditemukan bahkan dikembangkan pada saat pembelajaran berbasis

Ranggita Utami Putri, 2016

Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

proyek dilaksanakan didalam kelas. Guru sudah baik dalam memberikan motivasi kepada siswa selama pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek. Grafik no 38 jawaban di dominasi setuju dan sangat setuju, Penggunaan model pembelajaran berbasis proyek dapat menambah pengetahuan siswa dan juga dapat membuat siswa memahami materi yang dipelajari. Grafik pernyataan no 40 di dominasi jawaban sangat setuju dan setuju. Dengan penggunaan model pembelajaran proyek membuat siswa menjadi tertarik membuat karya yang berhubungan dengan materi pembelajaran IPS. Siswa menyukai kegiatan pembelajaran dengan membuat karya.



Grafik 4.59 Angket pernyataan negatif respon terhadap model pembelajaran berbasis proyek siklus 4

Berdasarkan grafik tersebut dapat disimpulkan bahwa pada siklus keempat ini model pembelajaran berbasis proyek disukai oleh siswa. Berhubungan dengan pernyataan no 38 bahwa pada siklus keempat ini siswa merasa penggunaan model pembelajaran berbasis proyek menambah wawasan siswa. Sejalan dengan pernyataan tersebut maka pada siklus keempat ini siswa merasa tidak setuju jika siswa tidak mendapatkan materi apapun selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Respon yang

semakin menurun ini menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis proyek sudah berhasil digunakan oleh guru di dalam kelas.

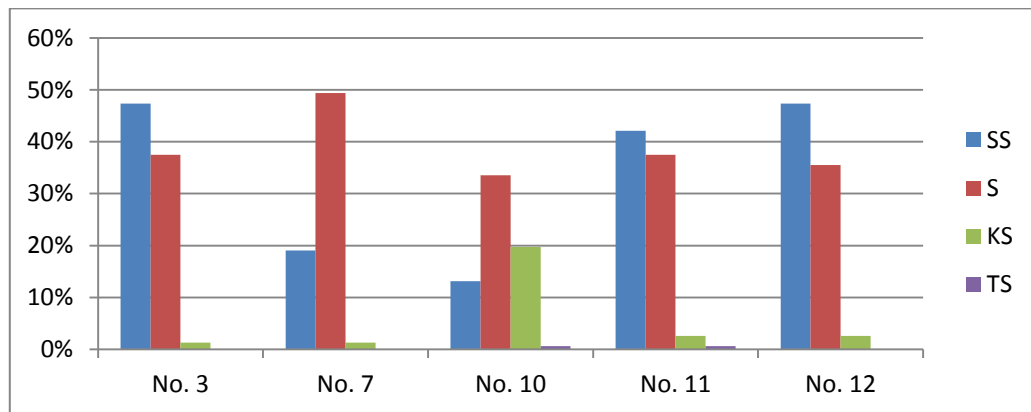
9. esensi media *mind mapping*

Tabel 4.59 Angket esensi media *mind mapping*

No	Pernyataan	Hasil Jawaban			
		SS	S	KS	TS
3	Saya dapat memahami pelajaran IPS dengan menggunakan <i>mind mapping</i>	47,3 68%	37,5 %	1,31 5%	0%
7	Saya dapat menemukan informasi mengenai materi pelajaran IPS dalam media <i>mind mapping</i>	19,0 47%	49,3 42%	1,31 5%	0%
10	Saya lebih senang membaca buku paket dengan banyak tulisan dibandingkan membaca materi dari <i>mind mapping</i>	13,1 57%	33,5 52%	19,7 36%	0,65 7%
11	Saya menemukan pengetahuan baru setelah menggunakan media <i>mind mapping</i>	42,1 05%	37,5 %	2,63 1%	0,65 7%
12	Saya tertarik mengerjakan tugas menggunakan media <i>mind mapping</i> yang diberikan oleh guru IPS	47,3 68%	35,5 26%	2,63 1%	0%

Berdasarkan tabel diatas dapat digambarkan bahwa sebagian besar siswa sudah dapat mengambil esensi dari media *mind mapping*. Pernyataan no 3 didominasi oleh jawaban sangat setuju dan setuju. Walaupun masih ada siswa yang belum dapat memahami dengan baik pelajaran IPS dengan menggunakan *mind mapping*, namun hasil pada siklus keempat ini sudah meningkat dari siklus sebelumnya. Pernyataan no 7 dan 11 di dominasi jawaban sangat setuju dan setuju, yang artinya dengan media *mind mapping* siswa dapat menemukan informasi dan menambah pengetahuan baru. Pernyataan no 10 menyebutkan bahwa siswa sudah menikmati membaca materi dari media *mind mapping*. siswa dapat lebih memahami materi yang disampaikan oleh guru dengan menggunakan *mind mapping*, walaupun masih ada siswa yang merasa kurang dapat menikmati membaca materi melalui media *mind mapping*. Pernyataan no 12 di dominasi jawaban sangat setuju dan setuju. Siswa menyukai pembelajaran dengan penggunaan media *mind mapping* karena dapat memudahkan siswa untuk

memahami materi. Guru sudah baik dalam mendorong dan memotivasi siswa untuk dapat menyukai media *mind mapping* karena sebetulnya media *mind mapping* sangat memudahkan siswa untuk menghafal materi IPS yang banyak. Pada siklus keempat ini siswa secara keseluruhan sudah baik dalam mengambil esensi dari penggunaan media *mind mapping* didalam kelas.



Grafik 4.60 Angket esensi media *mind mapping*

Berdasarkan grafik tersebut dapat dilihat bahwa jawaban sangat setuju dan setuju mendominasi pada siklus keempat ini. Pada grafik no 3 dapat dilihat siswa sudah sangat antusias dengan pembelajaran menggunakan media *mind mapping*, dibandingkan dengan siklus pertama yang seluruhnya kurang setuju dan tidak setuju dan pada siklus kedua sudah terlihat peningkatan yang signifikan bagaimana siswa sudah mulai antusias terhadap penggunaan media *mind mapping*, kemudian pada siklus ketiga mengalami peningkatan. Lalu pada pernyataan no 7 jawaban didominasi oleh setuju, siswa dapat mengambil esensi dari penggunaan media *mind mapping* dengan baik. Lalu pada pernyataan no 10 sudah mengalami peningkatan dimana siswa sudah dapat lebih menikmati membaca materi dari media *mind mapping* dibandingkan dengan buku materi. Buku paket materi tidaklah buruk, namun siswa akan sulit menghafal jika menggunakan buku paket karena materi yang ditampilkan banyak dan tidak memudahkan siswa untuk mendapatkan poin-poin dari inti materi. Namun masih ada saja siswa yang lebih senang membaca materi dari buku paket.

Kemudian pada pernyataan no 11 siswa sudah dapat dengan baik mengambil esensi dari penggunaan media *mind mapping*. Media *mind mapping* dipakai oleh guru untuk memudahkan siswa menerima materi IPS yang banyak, dan siswa sudah bisa menerima materi dengan baik dengan penggunaan media *mind mapping*. Sementara pada pernyataan no 12 jawaban di dominasi sangat setuju yang dimana siswa sudah tertarik dengan pembuatan media *mind mapping*. Pembuatan media *mind mapping* ini dimaksudkan untuk memudahkan siswa menerima materi pembelajaran IPS yang banyak, sehingga siswa tidak akan kesulitan dalam menghafal materi yang ditampilkan pada media *mind mapping*.

D. Refleksi tindakan siklus keempat

Refleksi siklus keempat ini sama seperti siklus sebelumnya, refleksi dilakukan oleh peneliti dan guru mitra untuk melihat kelemahan yang terjadi ketika melakukan siklus keempat. Tahap refleksi dilakukan berdasarkan hasil observasi jalannya proses pembelajaran IPS dalam meningkatkan kreativitas siswa melalui model pembelajaran berbasis proyek. Melihat data jenuh yang dihasilkan pada siklus ketiga dan keempat maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa pada siklus keempat ini sudah tidak menemukan kelemahan ataupun kekurangan yang signifikan. Adapun yang sudah maksimal pada siklus keempat ini adalah:

- a. Siswa sudah mampu memberikan ide/ide ataupun gagasan untuk membuat sebuah karya yang dapat digunakan menjadi media pembelajaran bagi siswa itu sendiri.
- b. Siswa sudah dapat membuat media *mind mapping* dengan sangat baik.
- c. Siswa sudah mampu berperan aktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Sementara apa yang masih harus diperbaiki pada siklus ini adalah:

- d. Siswa masih harus selalu diberi motivasi agar pemahaman tentang kreativitas semakin terasah, hal ini dilakukan untuk menciptakan manusia yang kreatif dan memiliki keterampilan sosial yang baik dikemudian hari. Tidak hanya berbentuk pengetahuan namun siswa harus bisa mengaplikasikannya pada kehidupan sehari-hari.

Ranggita Utami Putri, 2016

Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- e. Kemampuan sosial siswa harus selalu dikembangkan tidak hanya kepada sesama manusia, namun juga kepada binatang dan alam.

Adapun yang belum maksimal yang peneliti temukan yaitu:

- f. Kemampuan keterampilan menjaga kebersihan ketika sedang membuat media *mind mapping*. Siswa masih kurang dapat mengolah/membersihkan sampah yang dihasilkan ketika membuat media *mind mapping*.

D. Deskripsi Hasil Pengolahan Data Penelitian

1. Data Hasil Catatan Lapangan

Pada bagian ini peneliti akan mendeskripsikan hasil catatan lapangan yang dimulai dari siklus pertama hingga siklus ketiga. Informasi pada catatan lapangan ini diperoleh peneliti dari perkembangan hasil tindakan siklus yang telah dilakukan.

a. Kegiatan pembuka

Pada kegiatan pembuka selalu diawali dengan mengucapkan salam dan berdoa sesuai dengan keyakinan masing-masing yang dipimpin oleh ketua kelas VII-8. Setelah mengucapkan salam dan berdoa, sebelum memulai pembelajaran guru selalu mengecek kebersihan kelas. Peneliti selalu meminta siswa untuk mengecek kebersihan kelas, hal ini peneliti lakukan karena kebersihan merupakan sebagian dari iman dan kelas yang bersih dapat membuat suasana pembelajaran menjadi lebih nyaman. Guru selalu memberikan pujian jika siswa membersihkan kelas. Kondisi kelas biasanya masih belum kondusif. Masih banyak siswa yang mengobrol dan berjalan-jalan. Selanjutnya guru mengecek kehadiran siswa dengan mengabsen satu persatu siswa didalam kelas, hal ini guru lakukan agar dapat bisa mengenal lebih dekat dengan paa siswa.

Selanjutnya untuk mengkondufikan kelas dan mengumpulkan fokus siswa hari in, guru membuka dengan mengetuk spidol ke meja atau papan lalu bertanya “apakah sudah siap untuk memulai pembelajaran hari in?” setelah kelas sudah kondusif dan siswa sudah mulai fokus, guru mulai mereview pembelajaran

Ranggita Utami Putri, 2016

Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

sebelumnya dan mengkaitkan dengan materi yang akan dibahas pada hari ini. Selanjutnya peneliti menanyakan kembali beberapa materi yang sudah dibahas sebelumnya untuk melihat sejauh mana siswa sudah memahami materi yang diberikan oleh guru. Setelah itu peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran dan tidak lupa peneliti selalu memberikan motivasi kepada siswa untuk dapat mengikuti pembelajaran dengan semangat dan aktif.

b. Kegiatan inti

Pada kegiatan inti, untuk membuat siswa bersemangat dan aktif selama pembelajaran merupakan hal yang harus dilakukan oleh peneliti. Hal ini karena pembelajaran IPS dikenal sebagai pelajaran yang penuh akan materi sehingga membuat siswa menjadi cepat bosan. Maka dari itu peneliti mencoba untuk mengubah *mindset* siswa bahwa pelajaran IPS adalah pelajaran yang menyenangkan.

Selain itu kemampuan peneliti dalam menyampaikan materi juga harus ditunjang dengan metode pembelajaran, penggunaan media pembelajaran, sumber belajar dan alat evaluasi agar pembelajaran dapat menjadi bermakna dan tidak membosankan bagi siswa. Contohnya dengan menerapkan metode pembelajaran tepat dengan kondisi siswa didalam kelas. metode pembelajaran yang digabungkan dengan game atau kegiatan yang bergerak adalah salah satu cara membuat pembelajaran IPS dapat lebih diminati oleh siswa. Selain itu menggunakan media yang berbeda dan menarik seperti penggunaan power point dengan bentuk-bentuk animasi, gambar-gambar dan video yang menunjang pembelajaran. Lalu tidak menggunakan buku teks sebagai satu-satunya sumber pengetahuan, lingkungan sekolah maupun lingkungan siswa itu sendiri dapat dijadikan sebagai sumber pengetahuan. dengan mengkaitkan materi pada kehidupan dapat membuat siswa lebih menerima atau menemukan makna pada materi itu sendiri.

Pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung tidak lupa peneliti selalu menyisipkan motivasi-motivasi kepada siswa untuk mengembangkan keterampilan sosial dan juga kreativitas. awalnya siswa merasa kurang paham karena mereka mengira kreativitas hanya digunakan pada kegiatan yang bersifat seni. Peneliti memberikan pengertian dan contoh agar siswa dapat mengerti dan memahaminya bahwa kreativitas dibutuhkan diseluruh aspek kehidupan tidak hanya pada satu aspek saja. penjelasan dan contoh yang peneliti berikan dapat menarik minat siswa karena menurut siswa itu merupakan hal yang baru. Pada siklus pertama peneliti mengkaitkan kreativitas dengan cara membuat media pembelajaran yaitu dengan membuat *mind mapping*. Pada siklus pertama tema yang diberikan oleh peneliti tidak jauh dari materi pembelajaran IPS dan peneliti tidak lupa untuk mengkaitkan dengan kehidupan. kemudian hasil dari pembuatan *mind mapping* tersebut ditampilkan dalam bentuk presentasi didepan kelas. selama presentasi berlangsung tidak lupa siswa lainnya diberi tugas seperti memberikan komentar, pertanyaan bahkan penilaian. Begitu pula pada siklus dua dan siklus ketiga yang dilakukan oleh peneliti.

c. Kegiatan penutup

Pada kegiatan penutup, peneliti selalu memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal yang belum dimengerti atau dipahami terkait pembelajaran hari ini. Pertanyaan yang diajukan oleh siswa tidak selalu dijawab oleh peneliti, namun memberikan kesempatan kepada siswa lainnya menjawab pertanyaan atau mengemukakan pendapat. Lalu peneliti bersama-sama dengan siswa membuat kesimpulan pembelajaran hari ini. Selanjutnya peneliti juga menyampaikan sekilas materi pembelajaran untuk pertemuan selanjutnya juga memberikan siswa tugas untuk dikerjakan di rumah.

Sebelum kegiatan pembelajaran berakhir, peneliti melakukan evaluasi pembelajaran dengan memberikan soal atau pertanyaan secara lisan atau tertulis dan juga melakukan refleksi dari pembelajaran hari ini seperti dengan menanyakan

“bagaimana pembelajaran hari ini?” lalu guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam yang dipimpin oleh ketua kelas.

2. Data Hasil wawancara

Kegiatan wawancara dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui pendapat dan bagaimana kegiatan pembelajaran sebelum penelitian dan setelah penelitian. Objek dalam wawancara ini adalah guru mitra selama kegiatan penelitian dan beberapa siswa kelas VII-8.

a. Wawancara dengan guru

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mitra yang merupakan guru IPS SMP Negeri 30 Kota Bandung, peneliti mendapatkan banyak sekali pelajaran dan masukan-masukan yang dibutuhkan oleh peneliti. Pada wawancara ini peneliti jadi mengetahui bagaimana pandangan guru mitra terhadap pelajaran IPS, apa saja hal-hal yang perlu dipersiapkan dan dilakukan ketika akan mengajar, lalu bagaimana guru mengembangkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari siswa.

Menurut hasil wawancara dengan guru mitra menyatakan bahwa “pembelajaran IPS merupakan pembelajaran yang sebetulnya berhubungan langsung dengan keadaan lingkungan kita, hanya saja karena materi yang ditampilkan banyak sekali membuat pelajaran IPS ini menjadi pelajaran yang tidak disukai oleh siswa.” Maka dari itu dibutuhkan model dan teknik pembelajaran yang sesuai dengan kondisi kelas dan materi yang diajarkan. Model pembelajaran yang menurut peneliti sesuai dengan mata pelajaran IPS adalah model pembelajaran berbasis proyek karena pembelajaran berbasis proyek adalah pembelajaran yang melibatkan siswa untuk aktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Kemudian yang selalu guru persiapkan ketika hendak memulai pelajaran adalah selalu menyiapkan materi apa yang akan dibahas, lalu lembar kerja siswa yang akan digunakan dan lainnya. lalu menanggapi pembelajaran IPS yang dihubungkan dengan kreativitas, beliau menjawab “pembelajaran apapun sebetulnya dapat dihubungkan dengan kreativitas, kembali lagi kepada masing-masing individu guru ketika mengajar dikelas.” Bagaimana guru

Ranggita Utami Putri, 2016

Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dapat menghubungkan materi dengan kreativitas siswa. Metode dan media pembelajaran jaman sekarang sudah sangat canggih dan beragam, tidak seperti jaman dahulu. Maka menurut beliau sangat mudah sekali menghubungkan kreativitas kedalam pembelajaran IPS, dengan menggunakan metode dan teknik yang sesuai maka kreativitas dapat dikembangkan pada pembelajaran IPS didalam kelas. sementara itu kendala-kendala yang dihadapi selama mengajar pelajaran IPS adalah bagaimana guru dapat menyampaikan materi yang begitu banyak kepada siswa dengan tidak membuat siswa merasa lelah. Belum lagi membuat siswa menyukai pelajaran IPS sangatlah sulit. Jika kita hanya mengajarkan pelajaran IPS secara konvensional kepada siswa, maka jangan kaget jika materi yang diterima oleh siswa kurang dari 10% saja. Cara mengatasinya adalah dengan menggunakan metode pembelajaran yang berbeda, mencari sesuatu yang dapat menghidupkan suasana kelas dan semangat siswa. Berdasarkan hasil penelitian *National Training Laboratory* menyebutkan jika pembelajaran dengan melakukan sesuatu (*learning by doing*) memiliki daya serap sebesar 75% dalam menangkap informasi yang disampaikan, dan lebih baik lagi jika siswa melakukan suatu aktivitas dan mempresentasikannya, hal ini mampu mencapai daya serap pengetahuan sebesar 90%. Belajar seperti ini akan diperoleh dari pengalaman (*learning by experience*), melalui pembelajaran aktif (*active learning*) dan melakukan interaksi dengan bahan ajar maupun dengan orang lain (Zuckerman dalam Warsono, 2012, hlm.04).

b. Wawancara dengan siswa

Setelah melakukan wawancara dengan guru, maka peneliti melanjutkan kembali dengan melakukan wawancara kepada beberapa siswa kelas VII-8. Ada 5 siswa yang peneliti minta untuk di wawancarai, kelima siswa tersebut adalah ARN, LAD, MRGE, SP dan WAS. Peneliti melakukan dua kali wawancara kepada siswa yaitu wawancara sebelum penelitian dan wawancara setelah penelitian. Pada wawancara pra penelitian peneliti menanyakan kepada kelima siswa bagaimana pelajaran IPS dan kelimanya menyebutkan bahwa pelajaran IPS adalah pelajaran

Ranggita Utami Putri, 2016

Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

yang banyak sekali materinya. Terlebih ketika sedang membahas materi sejarah semua siswa menolak dan memperlihatkan ketidaksukaan terhadap materi tersebut. Penggunaan metode yang konvensional pun membuat siswa menjadi cepat bosan dengan pembelajaran IPS. Dari pernyataan tersebut maka peneliti mencari solusi untuk mengubah *mindset* siswa. Menurut Grant (dalam Octavian, 2015, hlm.30) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis proyek adalah strategi tertentu untuk mengubah wajah kelas tradisional menjadi bermakna. Jika didukung dengan teknologi tertentu, maka pembelajaran dikelas akan lebih efektif dan menarik minat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Dengan penggunaan model pembelajaran berbasis proyek ini peneliti dapat membuat suasana kelas menjadi dinamis, dimana siswa pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung menjadi sentral dan guru hanyalah fasilitator yang memfasilitasi kegiatan pembelajaran siswa. Kegiatan pembelajaran seperti ini membuat siswa menciptakan makna mereka sendiri. Lalu peneliti menanyakan tentang kreativitas dan model pembelajaran berbasis proyek, kelima siswa menyebutkan bahwa mereka masih asing dengan model pembelajaran berbasis proyek. Lalu ketika ditanyakan kreativitas mereka menjawab bahwa itu hal yang berkaitan dengan seni. Pada kenyataannya menurut Gardner (dalam Beetlestone, 2012, hlm. 28) kreativitas adalah suatu potensi yang dimiliki oleh setiap individu, yang terlibat melalui aktivitas maupun hasil kerjanya. Kreativitas tidak hanya digunakan dalam bidang seni namun juga seluruh aspek kehidupan manusia. Peneliti berusaha untuk memasukan kreativitas pada bidang ilmu pengetahuan agar siswa dapat mengikuti pembelajaran karena aspek kreatif otak dapat membantu menjelaskan dan menginterpretasikan konsep-konsep yang abstrak, sehingga memungkinkan anak untuk mencapai penguasaan yang lebih besar.

Setelah penelitian dilaksanakan, maka peneliti meminta siswa yang sama untuk kembali diwawancara dengan peneliti. Menurut mereka model pembelajaran berbasis proyek adalah model yang menyenangkan dan baru kali ini mereka belajar dengan menggunakan model tersebut. Walaupun pada tindakannya model ini

Ranggita Utami Putri, 2016

Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

membuat siswa diharuskan aktif dan bekerja dengan kelompok namun mampu membuat siswa menikmati pelajaran IPS dikelas. Sesuai dengan tujuannya menurut Semiawan (dalam Wena, 2011, hlm107) menyatakan bahwa model pembelajaran proyek bertujuan untuk memantapkan pengetahuan yang dimiliki oleh siswa, serta memungkinkan siswa memperluas wawasan pengetahuannya dari suatu mata pelajaran tertentu. Dengan demikian pengetahuan yang peroleh oleh siswa menjadi lebih berarti dan kegiatan belajar mengajar akan menjadi lebih menarik. Kegiatan kelompok yang banyak dilakukan selama pelajaran IPS pun dirasa siswa baik karena siswa mendapatkan kesempatan untuk bekerja dengan siswa lainnya. selain itu siswa menjawab bahwa penggunaan media *mind mapping* sangat membantu siswa untuk dapat menghafal materi IPS yang banyak. Walaupun ketika pembuatan media terasa sulit namun hasil yang didapat sangat membantu siswa untuk dapat menghafal dan memahami materi IPS yang banyak. Peneliti menggunakan media *mind mapping* karena IPS adalah mata pelajaran yang bersifat teoritis dimana banyak materi yang perlu dihafal dan diingat oleh siswa. *Mind mapping* dapat membantu siswa untuk memahami materi pelajaran yang diperoleh karena tidak hanya sekedar menghafal, melainkan benar-benar mengidentifikasi konsep yang diperoleh. Pembelajaran dapat efektif apabila siswa terlibat langsung terhadap pelajaran yang diterangkan oleh guru. Dalam proses pembelajaran dengan menggunakan *mind mapping*, siswa merupakan sentral pembelajaran.

3. Data Hasil Observasi Peningkatan Kegiatan Guru

Data hasil observasi kegiatan guru diperoleh pada saat tindakan siklus penelitian. Guru mitra melakukan penilaian pada instrumen yang telah dibuat oleh peneliti. Dalam penelitian ada 3 indikator dengan 21 sub indikator sebagai acuan untuk keberhasilan penelitian dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan kreativitas siswa.

Data yang diperoleh dari hasil observasi kemudian dikonversikan dalam bentuk nilai yaitu (1) kurang, (2) cukup dan (3) baik. Berikut ini adalah rincian yang diperoleh dari observasi yang telah dilaksanakan.

Tabel 4.60 Presentase Observasi Kegiatan Guru

No	Tahap Pembelajaran	Aspek yang diamati	Siklus 1			Siklus 2			Siklus 3			Siklus 4		
			B	C	K	B	C	K	B	C	K	B	C	K
1	Kegiatan Awal	Memberikan salam ketika masuk kelas	√			√			√			√		
		Mengecek kehadiran siswa	√			√			√			√		
		Melakukan apersepsi		√			√			√			√	
2	Proses pembelajaran	Kejelasan suara			√		√			√			√	
		Menjelaskan tujuan pembelajaran		√		√			√			√		
		Menjelaskan materi dengan menggunakan bahasa yang baik serta dapat dipahami oleh siswa		√			√			√			√	
		Mampu mengarahkan siswa ketika sedang melakukan pembelajaran			√		√			√			√	
		Mampu menginstruksikan tugas kepada siswa		√			√			√			√	
		Memotivasi siswa untuk berfikir kreatif			√		√			√			√	
		Memotivasi siswa untuk dapat		√			√			√			√	

Ranggita Utami Putri, 2016

Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

		bekerjasama dengan anggota kelompoknya												
		Memotivasi siswa untuk dapat bertanggung jawab terhadap kelompoknya		√			√		√				√	
		Memotivasi siswa agar berani bertanya		√		√			√				√	
		Memotivasi siswa agar berani mengeluarkan pendapatnya			√		√		√				√	
		Memberikan perhatian yang sama terhadap seluruh siswa dikelas		√			√		√				√	
		Memonitoring jalannya diskusi kelompok		√			√		√				√	
		Memberikan reward kepada siswa yang aktif		√		√			√				√	
3	Evaluasi	Mengklarifikasi jawaban yang dinilai kurang tepat		√			√		√				√	
		Memberikan nilai selama kegiatan kelompok berlangsung		√		√			√				√	
		Siswa dan guru bersamaan menyimpulkan pembelajaran			√		√		√				√	
		Menginstruksikan tugas untuk pertemuan		√			√		√				√	

Ranggita Utami Putri, 2016

Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

	selanjutnya												
	Menutup pertemuan dengan mengucapkan salam	√			√			√			√		
	Jumlah	3	1	5	7	1	0	1	4	0	1	2	0
	Skor	40			49			59			62		
	Presentase	63,49%			77,78%			93,65%			98,41%		

$$\text{Presentase kegiatan guru} = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} = 100\%$$

Konversi Rata-rata (Presentase)

Nilai	Skor Presentase
Kurang	0% - 33,3%
Cukup	33,4% - 66,7%
Baik	66,8% - 100%

Sumber : Komalasari (2011, hlm. 156)

Berdasarkan tabel 4.60 Dengan fokus pengamatan terhadap guru pada pelaksanaan siklus pertama, kedua, ketiga dan keempat menunjukkan peningkatan yang signifikan dan baik saat diterapkannya model pembelajaran berbasis proyek pada kegiatan pembelajaran. Berikut peneliti paparkan secara umum data hasil pengamatan guru sebagai berikut:

1. Kegiatan pembuka

Secara umum kegiatan pembuka untuk guru dari mulai siklus pertama hingga siklus keempat mengalami peningkatan. pada siklus pertama guru dinilai sudah cukup dalam membuka pembelajaran, lalu mengalami peningkatan pada siklus kedua hingga siklus keempat pada katagori baik dalam membuka pembelajaran dengan cara mengucapkan salam, mengabsen siswa, memberikan apersepsi dan motivasi kepada siswa.

Guru memulai pembelajaran dengan memberikan apersepsi setelah sebelumnya mengecek kehadiran siswa. Apersepsi diawali dengan membahas

kembali materi pada pertemuan sebelumnya kemudian untuk meningkatkan perhatian siswa, guru meminta siswa untuk memberikan pemahamannya terhadap materi yang diajarkan sebelumnya. Antusiasme dan perhatian siswa mulai terlihat ketika guru sudah mulai memasuki kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran.

2. Kegiatan inti

Kegiatan inti dimulai dengan guru menyajikan materi yang berkaitan dengan tema pembuatan media *mind mapping* yang akan dibuat oleh siswa didalam pembelajaran menggunakan model pembelajaran berbasis proyek. Untuk siklus pertama yang menjadi catatan adalah bagaimana guru masih kurang dalam mengarahkan dan memberikan instruksi kepada siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung, juga kurangnya memberikan motivasi kepada siswa selama kegiatan pembelajaran membuat media *mind mapping* secara berkelompok, hal tersebut guru perbaiki pada siklus berikutnya yaitu dengan cara guru lebih tegas dan berusaha menjelaskan dengan sedetail mungkin dan dengan menggunakan bahasa yang dapat siswa pahami dengan baik. Selain itu guru juga menggunakan media pembelajaran lainnya seperti video ataupun gambar sehingga siswa dapat lebih mengerti dan paham akan materi yang guru sampaikan.

Memberikan siswa tugas kelompok untuk membuat media *mind mapping* pada kegiatan pembelajaran merupakan hal yang baru bagi siswa. Pada siklus pertama penggunaan model pembelajaran berbasis proyek dengan pembuatan media *mind mapping* didalam kelas masih membingungkan, karena kelompok siswa belum terbiasa dengan model pembelajaran tersebut. Siswa tidak biasa bekerja berkelompok dan harus membuat karya/produk pada kegiatan pembelajaran. Hal ini pula terjadi karena kurangnya guru dalam memberikan bimbingan dan arahan selama kegiatan berlangsung. Guru pun secara tidak merata memberikan perhatian dan bimbingan pada setiap kelompok. Namun hal tersebut menjadi catatan guru dan diperbaiki pada siklus-siklus selanjutnya dengan sering memberikan motivasi dan bimbingan oleh

Ranggita Utami Putri, 2016

Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

guru membuat siswa mulai terbiasa dengan model pembelajaran tersebut, hal ini terlihat dari peningkatan nilai kelompok siswa pada siklus kedua, ketiga dan keempat.

3. Kegiatan penutup

Pada siklus pertama guru dinilai cukup dalam menutup kegiatan pembelajaran, walaupun dalam menyimpulkan kegiatan pembelajaran masih kurang karena hanya guru saja yang menyimpulkan, namun hal ini diperbaiki pada siklus-siklus selanjutnya dimana guru melibatkan siswa dalam kegiatan penutup. Guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan kegiatan pembelajaran, hal ini guru lakukan agar dapat mengetahui sejauh mana siswa memahami materi pada kegiatan pembelajaran yang sudah berlangsung.

4. Data Hasil Observasi Peningkatan Kreativitas Siswa

Data hasil observasi kreativitas siswa diperoleh pada saat tindakan siklus penelitian. Guru mitra dan observer melakukan penilaian pada instrumen yang telah dibuat oleh peneliti. Dalam penelitian ini ada 4 indikator dengan 11 sub indikator sebagai acuan untuk keberhasilan penelitian dalam peningkatan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS yang dilaksanakan secara berkelompok.

Data yang diperoleh dari hasil observasi ini kemudian dikonversi dalam bentuk nilai yaitu (1) kurang, (2) cukup dan (3) baik. Berikut ini adalah rincian yang diperoleh dari observasi yang telah dilaksanakan.

Tabel 4.61 Persentase Observasi Penilaian Kreativitas Siswa

No	Nama Kelompok	Siklus 1	Siklus 2	Siklus 3	Siklus 4
1	Kelompok 1	14	21	26	30
2	Kelompok 2	17	19	29	30
3	Kelompok 3	18	23	25	31
4	Kelompok 4	14	20	27	31
5	Kelompok 5	15	19	26	30

6	Kelompok 6	15	20	26	32
Jumlah Skor		93	122	159	184
Skor Maksimal		190	190	190	190
Skor Rata-Rata		48,96	64,21	83,68	96,84
Presentase		48,96%	64,21%	83,68%	96,84%

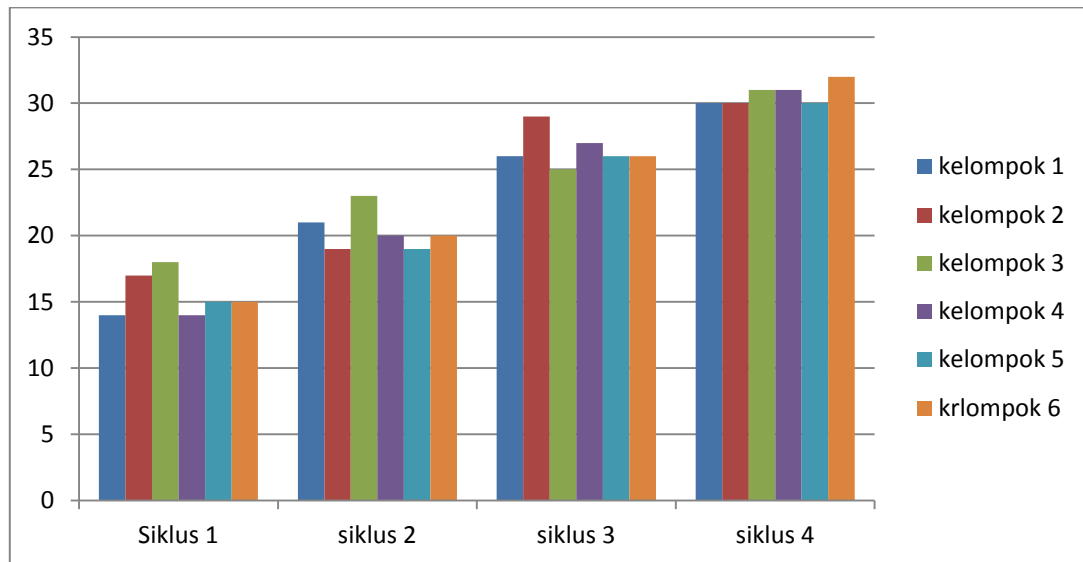
$$\text{Presentase kreativitas siswa} = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} = 100\%$$

Konversi Rata- rata (Presentase)

Nilai	Skor Presentase
Kurang	0% - 33,3%
Cukup	33,4% - 66,7%
Baik	66,8% - 100%

Sumber : Komalasari (2011,hlm. 156)

Berdasarkan hasil tabel 4.61 dapat dilihat bahwa perubahan yang signifikan terjadi pada tiap siklus penelitian. Terlihat sejauh mana kemampuan siswa dapat memahami kreativitas yang dimulai dari siklus pertama hingga siklus ketiga. Pada setiap siklusnya, perolehan skor tiap kelompok mengalami kenaikan meskipun tidak begitu banyak. Peningkatan terjadi dari siklus pertama ke siklus kedua yaitu kenaikan sebanyak 15,25%, lalu dari siklus kedua menuju siklus ketiga mengalami peningkatan sebanyak 19,47%, kemudian dari siklus ketiga menuju siklus keempat mengalami peningkatan sebesar 13,16%. Berikut adalah grafik skor yang diperoleh setiap kelompok dalam memahami kreativitas.



Grafik 4.62 skor hasil observasi setiap kelompok dalam penilaian kreativitas siswa
Sumber: Data Penelitian 2015

Berdasarkan data diatas, kemampuan kreativitas siswa dalam pembuatan media pembelajaran *mind mapping* terus mengalami peningkatan rata-rata pada setiap siklusnya. Pada siklus pertama rata-rata kemampuan kreativitas siswa sebesar 48,96% atau dapat dikatakan memiliki kecerdasan berkreaitif yang cukup dalam pembelajaran IPS melalui pembuatan media *mind mapping*. Hal ini didasari hasil penilaian melalui instrumen yang sudah dirancang sebaik mungkin oleh peneliti. Nilai yang diperoleh siswa sebagian besar berkisar diantara cukup dan kurang.

Pada siklus kedua rata-rata kemampuan kreativitas siswa dalam pembuatan media pembelajaran *mind mapping* mengalami kenaikan sebesar 15,25% yakni menjadi 62,21% atau dapat dikatakan cukup. Hal ini terlihat dari setelah siswa mengerjakan *mind mapping* kemampuan sosial dan kreativitas siswa yang dimiliki siswa berkembang baik selaama pembelajaran dikelas, meskipun masih ada beberapa yang harus diberikan motivasi lebih lagi.

Pada siklus ketiga siswa mencapai kenaikan yang signifikan yaitu sebesar 19,74% menuju rata-rata presentase 83,86% yang dimana sudah dapat dikatakan baik.

Kesalahan dan kekurangan yang terjadi pada siklus kedua sudah mengalami perbaikan pada siklus ketiga ini.

Pada siklus keempat kreativitas siswa mengalami kenaikan sebesar 13,16% menuju rata-rata presentase 96,16% yang mana sudah dapat dikatakan baik. Maka dari itu dapat dikatakan bahwa kreativitas siswa dalam pembuatan media pembelajaran *mind mapping* pada pembelajaran IPS dikelas sudah baik.

5. Data Hasil Observasi Peningkatan Pembelajaran Berbasis Proyek

Data hasil penilaian pembelajaran berbasis proyek di peroleh setiap siklus penelitian dilaksanakan. Guru mitra dan observer melaakukan penialian pada intrumen yang telah disusun oleh peneliti. Dalam setiap intrumen memuat beberapa indikator guna bisa melihat perkembangan siswa distiap siklusnya. Indikator-indikator yang telah disusun oleh peneliti adalah sebaagai berikut:

- a. Siswa terampil membuat karya berdasarkan tema dari materi pembelajaran
- b. Memahami dengan baik isi dari hasil karya yang dibuat
- c. Menunjukkan kepercayaan diri yang baik ketika menampilkan hasil karyanya
- d. Mengembangkan materi isi berdasarkan tema yang diberikan
- e. Menghargai semua hasil karya temannya.

Data yang diperoleh dari hasil observasi ini kemudian dikonversi dalam bentuk nilai yaitu (1) kurang, (2) cukup dan (3) baik. Berikut ini adalah rincian yang diperoleh dari observasi yang telah dilaksanakan.

Tabel 4.62 Presentase Observasi Pembelajaran Berbasis Proyek

No	Kelompok	Siklus 1	Siklus 2	Siklus 3	Siklus 4
1	Kelompok 1	7	12	14	15
2	Kelompok 2	7	9	14	14
3	Kelompok 3	8	12	14	15
4	Kelompok 4	7	12	15	14
5	Kelompok 5	7	9	13	14
6	Kelompok 6	6	8	13	15
Jumlah Skor		42	62	80	87

Skor Maksimal	90	90	90	90
Skor Rata-rata	46,67	68,89	88,89	96,66
Presentase	46,67%	68,89%	88,89%	96,66%

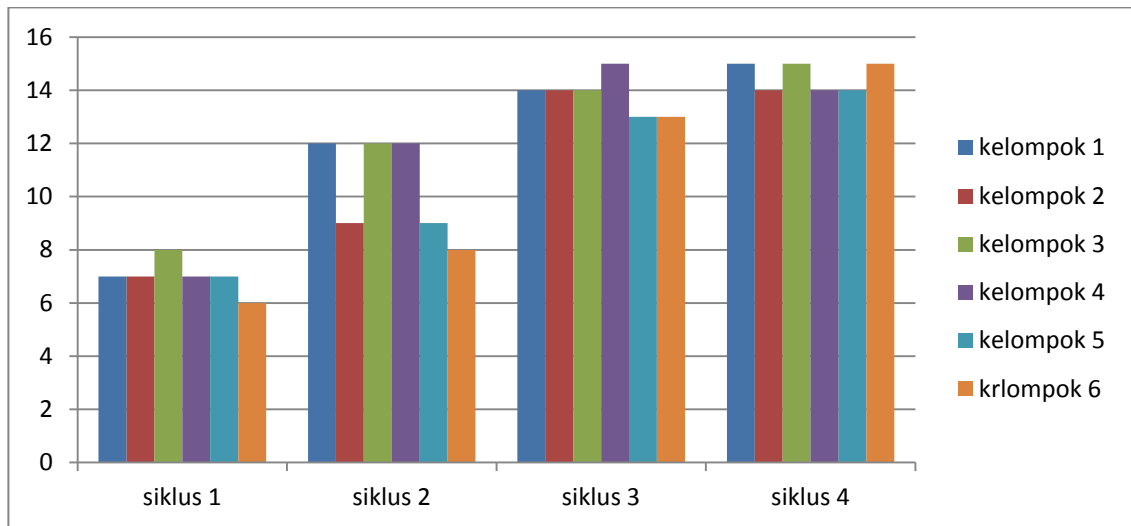
$$\text{Presentase kreativitas siswa} = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} = 100\%$$

Konversi Rata-rata (Presentase)

Nilai	Skor Presentase
Kurang	0% - 33,3%
Cukup	33,4% - 66,7%
Baik	66,8% - 100%

Sumber : Komalasari (2011, hlm.156)

Berdasarkan tabel 4.62 perubahan terjadi secara signifikan. Terlihat kemajuan siswa dalam penggunaan model pembelajaran berbasis proyek dari mulai siklus pertama hingga siklus keempat. Pada setiap siklus skor siswa selalu mengalami kenaikan. Peningkatan terjadi dari siklus pertama ke siklus kedua yang signifikan yaitu kenaikan sebanyak 22,22%, lalu dari siklus kedua menuju siklus ketiga mengalami peningkatan sebanyak 20%. Lalu dari siklus ketiga menuju siklus keempat mengalami peningkatan sebanyak 7,77%. Berikut adalah grafik skor yang diperoleh setiap kelompok dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek.



Grafik 4.63 Observasi Pembelajaran Berbasis Proyek
Sumber: Data Penelitian 2015

Berdasarkan data tersebut dapat dilihat bahwa kemampuan siswa dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek terus mengalami peningkatan rata-rata setiap siklusnya. Pada siklus pertama rata-rata kemampuan siswa dalam membuat media *mind mapping* yakni 46,67% atau bisa dikatakan siswa sudah cukup mampu membuat *mind mapping* dengan baik. Hal ini didasari dari hasil penilaian berdasarkan instrumen yang telah dirancang sebaik mungkin oleh peneliti. Nilai yang diperoleh siswa sebagian besar berkisar pada cukup dan juga kurang. Hal ini disebabkan karena media *mind mapping* yang mereka buat masih belum memenuhi keinginan/ekspektasi peneliti. Siswa masih merasa kebingungan selama pengerjaan media *mind mapping*. masih banyak kelompok yang membuat media *mind mapping* yang mencontoh guru, walaupun pada kenyataannya guru sudah meminta siswa untuk mengembangkan dan memodifikasi *mind mapping* yang guru contohkan.

Lalu pada siklus kedua mengalami kenaikan yang signifikan sebanyak 22% menuju 68,67%. Kemampuan siswa untuk membuat *mind mapping* sudah baik. Hal

ini terlihat bagaimana mereka sudah dapat mengembangkan keterampilan sosial mereka selama kegiatan pembuatan *mind mapping* berlangsung.

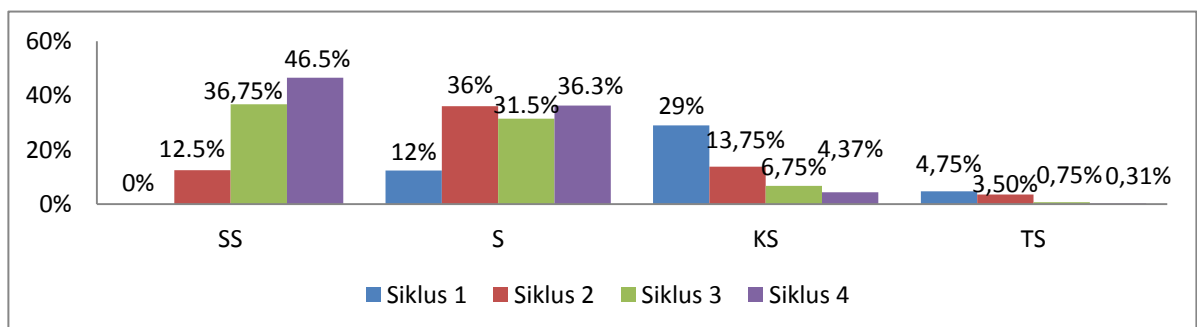
Pada siklus ketiga rata-rata 89,98%, hal ini berarti siswa mengalami kenaikan sebesar 20% dari siklus sebelumnya. Lalu pada siklus keempat siswa mengalami puncaknya dengan mendapatkan perolehan nilai rata-rata sebesar 96,66% dimana mengalami peningkatan sebesar 7,77% dari siklus sebelumnya. Dapat dikatakan bahwa kemampuan siswa dalam penggunaan model pembelajaran berbasis proyek sudah sangat baik, juga bagaimana siswa mengembangkan keterampilan sosial dan kreativitas sudah sangat baik.

6. Data Peningkatan Angket Siswa

1. respon terhadap media *mind mapping*

Mind mapping (pemetaan pikiran) merupakan metode pembelajaran teknik efektif untuk menyimpan informasi kedalam otak, sehingga berbagai informasi akan dengan mudah dipetakan sesuai dengan cara dan kreatifitas dari diri individu. Menurut Suyatno (2009, hlm. 69) *mind mapping* merupakan metode mempelajari konsep yang didasarkan pada cara kerja otak manusia menyimpan informasi. Sehingga yang ditekankan dalam metode pembelajaran ini adalah pengamatan konsep yang dipetakan sesuai dengan cara berfikir suatu individu.

Hasil presentase data angket siswa peneliti gambarkan melalui grafik berikut ini:



Grafik 4. Hasil data angket siswa respon terhadap media *mind mapping*

Berdasarkan grafik diatas, hasil data angket siswa pada siklus pertama hingga siklus keempat mengalami peningkatan dan penurunan. Siklus pertama ditandai dengan warna biru, pada siklus pertama ini dapat dilihat bahwa respon siswa terhadap media *mind mapping* masih kurang, dimana 29% siswa kurang setuju dengan media *mind mapping*, 4,7% siswa tidak setuju dengan media *mind mapping*, dan 0% setuju dengan media *mind mapping*. Namun ada 12% sudah mulai setuju dengan media *mind mapping*. Dapat disimpulkan bahwa pada siklus pertama ini guru masih kurang dalam memperkenalkan media *mind mapping* kepada siswa, guru juga masih kurang dalam mendorong dan memotivasi siswa terhadap penggunaan media *mind mapping*.

Lalu pada siklus kedua mengalami peningkatan dimana siswa sudah mulai cukup baik dalam merepon media *mind mapping*. siswa sudah mulai menerima media *mind mapping* dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas. dapat dilihat peningkatan pada siklus pertama tidak ada yang sangat setuju dengan media *mind mapping*, namun pada siklus kedua mengalami peningkatan yaitu sebesar 12,5% , lalu pada pilihan setuju juga mengalami peningkatan pada siklus kedua ini yaitu sebesar 36%. Pada siklus kedua ini juga mengalami penurunan pada pilihan jawaban kurang setuju dan tidak setuju yaitu pada presentase 13,75% dan 3,5%. Dapat disimpulkan bahwa pada siklus kedua ini siswa sudah mulai merespon dengan baik penggunaan media *mind mapping* sebagai media pembelajaran dikelas.

Pada siklus ketiga ini mengalami peningkatan sama dengan siklus sebelumnya dimana siswa sudah mulai terbiasa dengan media *mind mapping*. respon siswa baik dimana 36,75% siswa sudah sangat setuju dengan media *mind mapping*, lalu 31,5% siswa setuju dengan media *mind mapping*, dan hanya 6,7% siswa yang masih kurang setuju dengan media *mind mapping* dan 0,7% yang tidak setuju dengan media *mind mapping*. pada siklus ketiga ini walaupun masih ada yang kurang merespon baik media *mind mapping* namun guru sudah baik dalam memotivasi siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung dimana dengan meningkatnya dan semakin

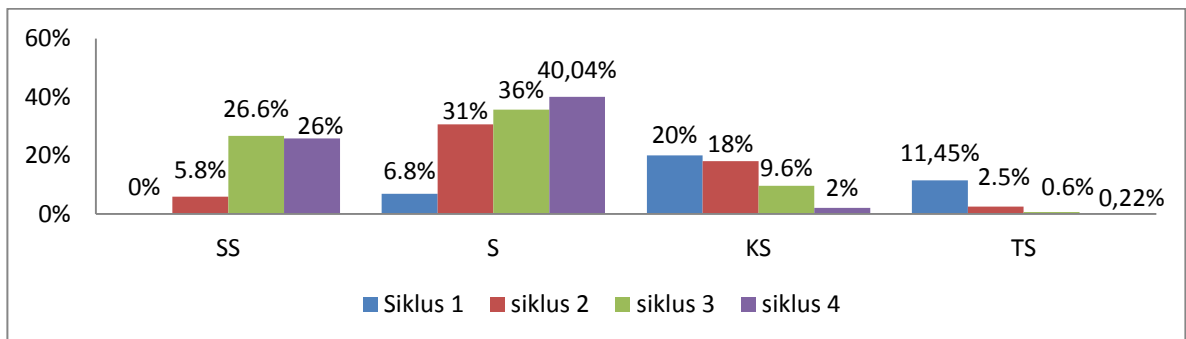
banyaknya siswa yang sudah nyaman dengan media *mind mapping* selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Siklus keempat ini merupakan siklus terakhir dimana pada siklus keempat ini juga sudah dikatakan baik dan mengalami peningkatan dari siklus sebelumnya. Pada siklus keempat ini dapat dilihat jika 46,51% siswa memilih sangat setuju dalam respon penggunaan media *mind mapping*. lalu 36,31% siswa setuju dalam respon penggunaan media *mind mapping*. kemudian 4,7% siswa kurang setuju dan 0,131% tidak setuju dengan penggunaan media *mind mapping*. Pada siklus keempat ini guru sudah mampu memotivasi siswa dalam penggunaan media *mind mapping*, dimana siswa sudah mulai terbiasa dengan penggunaan media *mind mapping* dalam pembelajaran dikelas.

2. berfikir lancar

Berfikir merupakan suatu kegiatan mental yang hanya dapat dilakukan oleh manusia, kegiatan ini bersifat kompleks dan sangat erat hubungannya dengan tingkat kecerdasan seseorang. Berfikir lancar merupakan salah satu karakteristik dari berfikir kreatif. Berfikir lancar yaitu sebuah kemampuan untuk menciptakan segudang ide. Hal tersebut merupakan salah satu indikator yang paling kuat dari berfikir kreatif, karena semakin banyak ide, maka semakin besar kemungkinan yang ada untuk memperoleh sebuah ide yang signifikan (Guilford dalam Filsaime, 2008, hlm.21).

Hasil presentase data angket siswa diatas peneliti gambarkan melalui grafik berikut ini:



Grafik 4.65 hasil data angket siswa berfikir lancar positif

Ranggita Utami Putri, 2016

Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Berdasarkan grafik diatas, hasil data angket siswa pada siklus pertama hingga siklus keempat mengalami peningkatan. Siklus pertama ditandai dengan warna biru, pada siklus pertama ini dapat dilihat bahwa siswa masih kurang dalam berfikir lancar pada saat berdiskusi, dimana 20% siswa kurang setuju dan 11,45% siswa tidak setuju jika mereka dapat berfikir lancar ketika kegiatan diskusi berlangsung, sementara itu 0% sangat setuju dan 6,287% setuju bahwa mereka sudah mulai dapat berfikir lancar pada kegiatan diskusi. Dapat disimpulkan bahwa pada siklus pertama ini guru masih kurang dalam mendorong dan memotivasi siswa untuk dapat berfikir lancar.

Pada siklus kedua mengalami peningkatan dimana siswa sudah mulai cukup dapat berfikir lancar ketika sedang berdiskusi. siswa sudah mulai merespon dengan cepat ketika sedang berdiskusi berlangsung. Dapat dilihat peningkatan pada siklus pertama tidak ada yang sangat setuju, namun pada siklus kedua mengalami peningkatan yaitu sebesar 5,83%, lalu pada pilihan setuju juga mengalami peningkatan pada siklus kedua ini yaitu sebesar 30,625%. Pada siklus kedua ini juga mengalami penurunan pada pilihan jawaban kurang setuju dan tidak setuju yaitu pada presentase 18% dan 2,5%. Dapat disimpulkan bahwa pada siklus kedua ini siswa sudah mulai dapat berfikir lancar ketika sedang berdiskusi dikelas.

Pada siklus ketiga ini mengalami peningkatan yang sama dengan siklus sebelumnya dimana siswa sudah semakin baik ketika sedang berdiskusi. Siswa sudah dapat berfikir dengn lancar dan kegiatan diskusi berlangsung dengan menyenangkan. Sebanyak 26,67% siswa sudah sangat setuju jika mereka dapat berfikir lancar ketika sedang berdiskusi, lalu 35,625% siswa setuju jika sedang berdiskusi mereka dapat berfikir lancar. Hanya 9,58% siswa yang masih kurang setuju dan 0,625% yang tidak setuju ketika kegiatan diskusi dapat berfikir lancar. Pada siklus ketiga ini guru sudah baik dalam mendorong dan memotivasi siswa untuk dapat berfikir lancar selama kegiatan diskusi dikelas berlangsung.

Siklus keempat ini merupakan siklus terakhir dimana pada siklus keempat ini juga sudah dikatakan baik dan mengalami peningkatan dari siklus sebelumnya. Pada

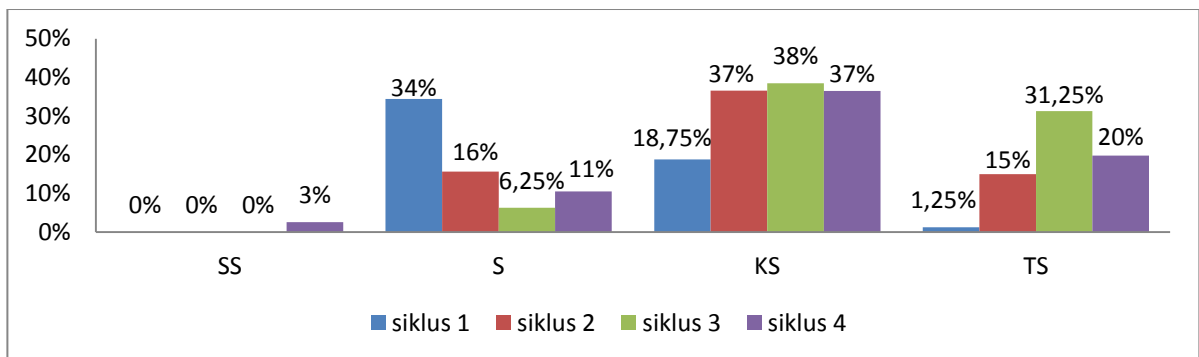
Ranggita Utami Putri, 2016

Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

siklus keempat ini dapat dilihat jika 25,825% siswa memilih sangat setuju lalu 40,04% siswa setuju ketika sedang berdiskusi sudah dapat berfikir dengan lancar. Kemudian 2% siswa kurang setuju dan 0,22% siswa tidak setuju. Pada siklus keempat ini guru sudah sangat baik dalam mendorong dan memotivasi siswa untuk dapat berfikir lancar ketika diskusi sedang berlangsung.

Hasil presentase data anket siswa diatas peneliti gambarkan melalui grafik berikut ini:



Grafik 4.66 hasil data anket siswa Berfikir lancar negatif

Berdasarkan grafik diatas, hasil data anket siswa pada siklus pertama hingga siklus keempat mengalami peningkatan. Siklus pertama ditandai dengan warna biru, pada siklus pertama ini dapat dilihat bahwa siswa masih kurang dalam berfikir lancar pada saat berdiskusi, dimana 0% siswa sangat setuju dan 34,375% siswa setuju jika mereka tidak dapat berfikir lancar ketika kegiatan diskusi berlangsung, sementara itu 18,75% kurang setuju dan 1,25% tidak setuju jika mereka mengalami kesulitan berfikir lancar pada kegiatan diskusi. Dapat disimpulkan bahwa pada siklus pertama ini siswa tidak dapat berfikir dengan lancar ketika sedang berdiskusi.

Pada siklus kedua mengalami peningkatan dimana siswa sudah mulai cukup berfikir lancar ketika sedang berdiskusi. siswa sudah mulai merespon ketika sedang berdiskusi berlangsung. Dapat dilihat peningkatan pada siklus pertama tidak ada yang sangat setuju, pada siklus kedua inipun tidak ada siswa yang memilih sangat setuju. Lalu pada pilihan setuju juga mengalami penurunan pada siklus kedua ini yaitu sebesar 15,625%. Pada siklus kedua ini juga mengalami peningkatan pada pilihan

Ranggita Utami Putri, 2016

Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

jawaban kurang setuju dan tidak setuju yaitu pada presentase 36,562% dan 15%. Pada siklus kedua ini siswa yang mengalami kesulitan berfikir lancar sudah berkurang dari siklus sebelumnya. Dapat disimpulkan bahwa pada siklus kedua ini siswa sudah mulai tidak mengalami kesulitan dalam berfikir lancar ketika kegiatan diskusi sedang berlangsung.

Pada siklus ketiga ini mengalami peningkatan yang sama dengan siklus sebelumnya dimana siswa sudah semakin baik ketika sedang berdiskusi. Siswa sudah dapat berfikir dengan lancar dan kegiatan diskusi berlangsung dengan menyenangkan. Sebanyak 31,25% siswa sudah tidak setuju jika mereka mengalami kesulitan berfikir lancar ketika sedang berdiskusi, lalu 38,435% siswa kurang setuju jika sedang berdiskusi mereka tidak dapat berfikir lancar. Hanya 6,25% siswa yang masih setuju dan 0% yang sangat setuju ketika kegiatan diskusi mengalami kesulitan berfikir lancar. Pada siklus ketiga ini guru sudah baik dalam mendorong dan memotivasi siswa untuk dapat berfikir lancar selama kegiatan diskusi dikelas berlangsung.

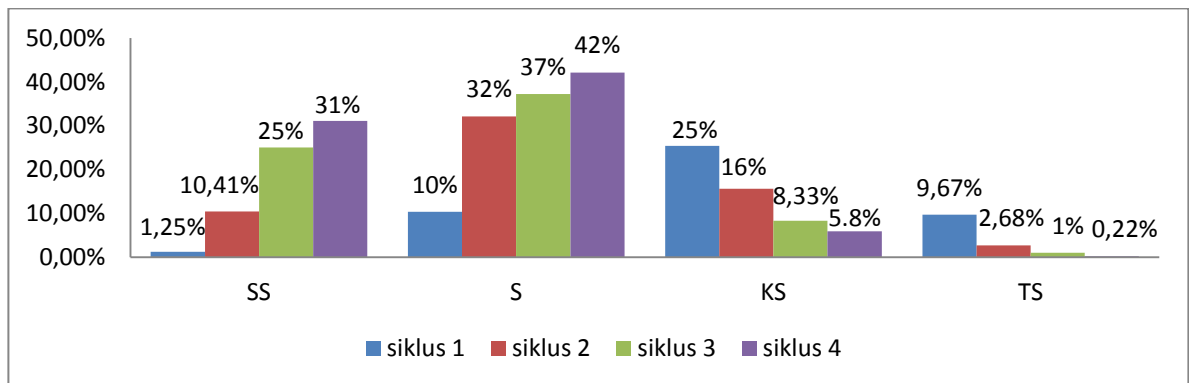
Siklus keempat ini merupakan siklus terakhir dimana pada siklus keempat ini juga sudah dikatakan baik dan mengalami peningkatan dari siklus sebelumnya. Pada siklus keempat ini dapat dilihat jika 19,726% siswa memilih tidak setuju lalu 36,512% siswa kurang setuju ketika sedang berdiskusi mengalami kesulitan berfikir dengan lancar. Kemudian 10% siswa setuju dan 2,541% siswa sangat setuju jika mereka mengalami kesulitan berfikir lancar ketika sedang berdiskusi. Walaupun mengalami penurunan, namun pada siklus ini sudah dikatakan baik. Guru sudah baik dalam mendorong dan memotivasi siswa untuk dapat berfikir lancar ketika sedang melakukan kegiatan diskusi.

3. berani mengambil resiko (tidak takut membuat kesalahan)

Menurut Beetlestone (1998, hal. 13) menyebutkan bahwa kreativitas adalah sebuah bentuk pembelajaran dan cara yang dapat digunakan untuk memperkaya dan mengembangkan pembelajaran dalam semua bidang kurikulum. Menurut munandar

(2009, hlm.71) ciri-ciri orang kreatif adalah dengan berani mengambil resiko (tidak takut membuat kesalahan).

Hasil presentase data angket siswa diatas peneliti gambarkan melalui grafik berikut ini:



Grafik 4.67 hasil data angket siswa berani mengambil resiko positif

Berdasarkan grafik diatas, hasil data angket siswa pada siklus pertama hingga siklus keempat mengalami peningkatan. Siklus pertama ditandai dengan warna biru, pada siklus pertama ini dapat dilihat bahwa siswa masih kurang bernai mengambil resiko, dimana 1,25% siswa sangat setuju dan 10,375% siswa setuju jika mereka berani mengambil resiko, sementara itu 25,375% siswa kurang setuju dan 9,76% siswa tidak setuju jika mereka berani mengambil resiko. Dapat disimpulkan bahwa pada siklus pertama ini guru masih kurang dalam memberikan dorongan dan motivasi sehingga siswa massih mengalami kesulitan untuk berani mengaambi resiko selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Pada siklus kedua mengalami peningkatan dimana siswa sudah mulai cukup berani mengambil resiko. Dapat dilihat peningkatan pada siklus pertama hanya 1,25% sangat setuju, pada siklus kedua ini mengalami peningkatan dimana 10,41% siswa sangat setuju jika mereka sudah berani dalam mengambil resiko. Lalu pada pilihan setuju juga mengalami peningkatan pada siklus kedua ini yaitu sebesar 32,127% siswa sudah berani dalam mengambil resiko. Pada siklus kedua ini juga mengalami penurunan pada pilihan jawaban kurang setuju dan tidak setuju yaitu pada presentase 15,625%

Ranggita Utami Putri, 2016

Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS

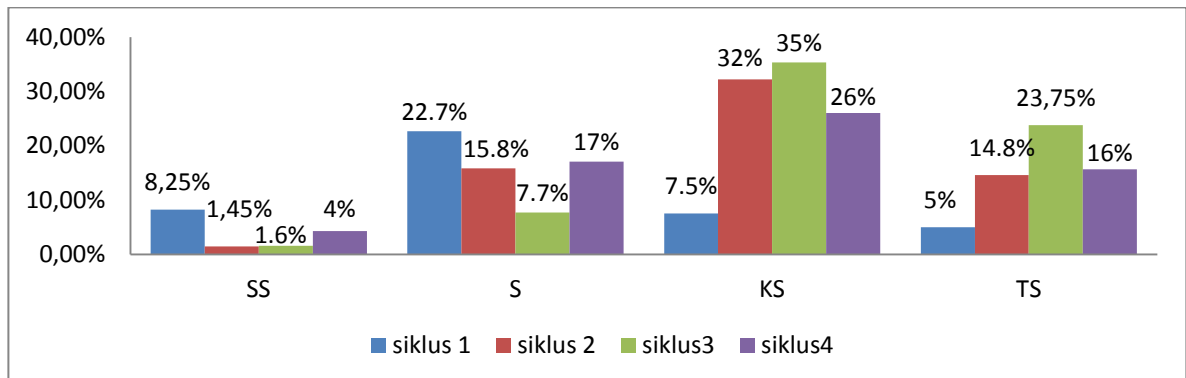
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dan 2,68%. Dapat disimpulkan bahwa pada siklus kedua ini guru sudah cukup mampu mendorong dan memotivasi siswa untuk berani dalam mengambil resiko selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Pada siklus ketiga ini mengalami peningkatan yang sama dengan siklus sebelumnya dimana siswa sudah semakin berani dalam mengambil resiko. Sebanyak 25% siswa sangat setuju jika mereka sudah berani dalam mengambil resiko, lalu 37,187% siswa setuju jika mereka sudah berani dalam mengambil resiko. Hanya 8,33% siswa yang masih kurang setuju dan 1% siswa yang tidak setuju, mereka masih belum berani dalam mengambil resiko. Pada siklus ketiga ini guru sudah baik dalam mendorong dan memotivasi siswa untuk dapat berani dalam mengambil resiko pada saat sedang melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Siklus keempat ini merupakan siklus terakhir dimana pada siklus keempat ini juga sudah dikatakan baik dan mengalami peningkatan dari siklus sebelumnya. Pada siklus keempat ini dapat dilihat jika 31,075% siswa memilih sangat setuju, lalu 42,105% siswa setuju bahwa mereka sudah berani dalam mengambil resiko. Kemudian 5,88% siswa kurang setuju dan hanya 0,22% siswa tidak setuju jika mereka berani dalam mengambil resiko. Pada siklus ini sudah dikatakan baik. Guru sudah baik dalam mendorong dan memotivasi siswa untuk dapat berani mengambil resiko. Berani mengambil resiko ini melatih siswa untuk berani tampil dan mengemukakan pendapatnya juga menilai hasil karya temannya. Dimana hal ini melatih siswa untuk berfikir secara objektif. Selain itu juga melatih siswa untuk dapat bertanggung jawab dengan apa yang sudah dia kemukakan kepada teman-temannya.

Hasil presentase data angket siswa diatas peneliti gambarkan melalui grafik berikut ini:



Grafik 4.68 Hasil data angket siswa berani mengambil resiko negatif

Berdasarkan grafik diatas, hasil data angket siswa pada siklus pertama hingga siklus keempat mengalami peningkatan. Siklus pertama ditandai dengan warna biru, pada siklus pertama ini dapat dilihat bahwa siswa masih kurang berani mengambil resiko, dimana 7,5% siswa kurang setuju dan 5% siswa tidak setuju jika mereka tidak berani mengambil resiko, sementara itu 8,25% siswa sangat setuju dan 22,67% siswa setuju jika mereka belum berani mengambil resiko. Dapat disimpulkan bahwa pada siklus pertama ini guru masih kurang dalam memberikan dorongan dan motivasi sehingga siswa masih mengalami kesulitan untuk berani mengambil resiko selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Pada siklus kedua mengalami peningkatan dimana siswa sudah mulai cukup berani mengambil resiko. Dapat dilihat peningkatan pada siklus pertama hanya 5% siswa yang tidak setuju, pada siklus kedua ini mengalami peningkatan dimana 14,58% siswa tidak setuju jika mereka tidak berani dalam mengambil resiko. Lalu pada pilihan kurang setuju juga mengalami peningkatan pada siklus kedua ini yaitu sebesar 32,187%. Pada siklus kedua ini juga mengalami penurunan pada pilihan jawaban sangat setuju dan setuju yaitu pada presentase 15,83% dan 1,45%. Dapat disimpulkan bahwa pada siklus kedua ini guru sudah cukup mampu mendorong dan memotivasi siswa untuk berani dalam mengambil resiko selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Pada siklus ketiga ini mengalami peningkatan yang sama dengan siklus sebelumnya dimana siswa sudah semakin berani dalam mengambil resiko. Sebanyak 23,75% siswa tidak setuju jika mereka tidak berani dalam mengambil resiko, lalu 35,75% siswa kurang setuju jika mereka tidak berani dalam mengambil resiko. Hanya 7,71% siswa yang masih setuju dan 1,56% siswa yang sangat setuju. Mereka masih belum berani dalam mengambil resiko. Pada siklus ketiga ini guru sudah baik dalam mendorong dan memotivasi siswa untuk dapat berani dalam mengambil resiko pada saat sedang melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Siklus keempat ini merupakan siklus terakhir dimana pada siklus keempat ini juga sudah dikatakan baik walaupun mengalami penurunan dari siklus sebelumnya. Pada siklus keempat ini dapat dilihat jika 15,656% siswa memilih tidak setuju, lalu 26% siswa kurang setuju bahwa mereka tidak berani dalam mengambil resiko. Pada siklus keempat ini mengalami peningkatan sebanyak 17,084% siswa setuju dan 4,275% siswa sangat setuju jika mereka belum berani dalam mengambil resiko. Pada siklus keempat ini guru sudah baik dalam mendorong dan memotivasi siswa untuk dapat berani mengambil resiko. Walaupun mengalami penurunan namun masih dalam katagori baik. Berani mengambil resiko ini melatih siswa untuk berani tampil dan mengemukakan pendapatnya juga menilai hasil karya temannya. Dimana hal ini melatih siswa untuk berfikir secara objektif. Selain itu juga melatih siswa untuk dapat bertanggung jawab dengan apa yang sudah dia kemukakan kepada teman-temannya.

4. berfikir orisinal

Berfikir merupakan suatu kegiatan mental yang hanya dapat dilakukan oleh manusia, kegiatan ini bersifat kompleks dan sangat erat hubungannya dengan tingkat kecerdasan seseorang. Berfikir orisinal merupakan salah satu karakter berfikir kreatif menurut Guilford (dalam Filsaime, 2008, hlm21) katagori orisinalitas mengacu pada keunikan dan respon apapun yang diberikan. Orisinalitas yang ditunjukkan oleh sebuah respon yang tidak biasa, unik dan jarang terjadi. Berfikir tentang masa depan bisa juga memberikan simulasi ide-ide orisinal. Jenis-jenis pertanyaan yang

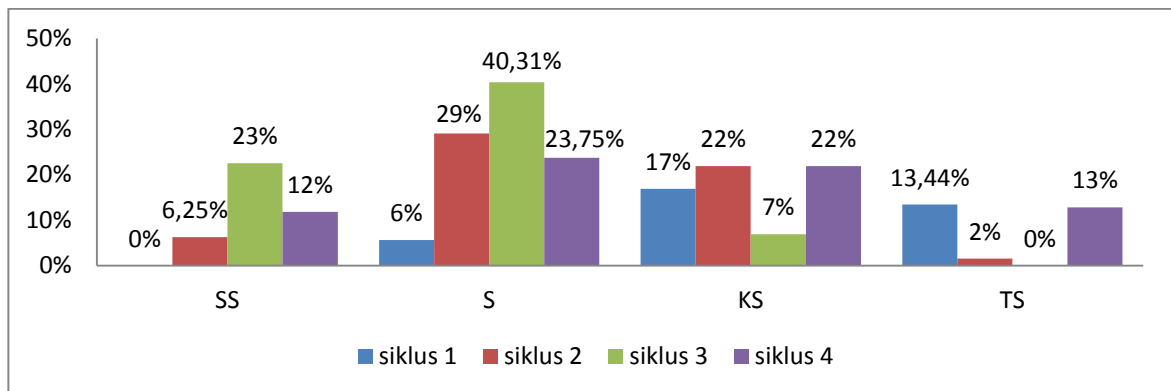
Ranggita Utami Putri, 2016

Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

digunakan untuk menguji kemampuan ini adalah tuntutan penggunaan-penggunaan yang menarik dan objek-objek yang umum, seperti disain sebuah komputer masa depan, dan sebagainya. Atau dapat diartikan bahwa orisinalitas adalah kemampuan memberikan respon yang unik dan luar biasa.

Hasil presentase data angket siswa diatas peneliti gambarkan melalui grafik berikut ini:



Grafik 4.69 hasil data angket siswa berfikir orisinal

Berdasarkan grafik diatas, hasil data angket siswa pada siklus pertama hingga siklus keempat mengalami peningkatan. Siklus pertama ditandai dengan warna biru, pada siklus pertama ini dapat dilihat bahwa siswa masih kurang dalam berfikir orisinal ketika sedang dalam pembelajaran berbasis proyek. Dimana 0% siswa sangat setuju dan 5,625% siswa setuju jika mereka dapat berfikir orisinal ketika sedang dalam pembelajaran berbasis proyek, sementara itu 16,44% kurang setuju dan 13,44% tidak setuju jika mereka mengalami dapat berfikir orisinal ketika sedang dalam pembelajaran berbasis proyek. Dapat disimpulkan bahwa pada siklus pertama ini guru masih kurang dalam mendorong dan memberikan motivasi kepada siswa untuk dapat berfikir orisinal ketika pembelajaran berbasis proyek berlangsung.

Pada siklus kedua mengalami peningkatan dimana siswa sudah mulai cukup berfikir orisinal ketika sedang dalam pembelajaran berbasis proyek. Siswa sudah dapat mengembangkan dan menuangkan ide/ide ketika pembelajaran berbasis proyek berlangsung. Dapat dilihat peningkatan pada siklus pertama tidak ada yang sangat

Ranggita Utami Putri, 2016

Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

setuju, pada siklus kedua ini 6,25% siswa sangat setuju jika mereka mampu berfikir orisinal ketika sedang dalam pembelajaran berbasis proyek. Lalu pada pilihan setuju juga mengalami peningkatan pada siklus kedua ini yaitu sebesar 29,026% siswa setuju jika mereka dapat berfikir orisinal ketika sedang dalam pembelajaran berbasis proyek. Pada siklus kedua ini juga mengalami kenaikan pada pilihan jawaban kurang setuju yaitu pada presentase 21,875% siswa kurang setuju jika mereka dapat berfikir orisinal ketika sedang dalam pembelajaran berbasis proyek, lalu pada siklus kedua ini mengalami penurunan 1,562% siswa tidak setuju jika mereka masih belum dapat berfikir orisinal ketika sedang dalam pembelajaran berbasis proyek. Pada siklus kedua ini siswa yang mengalami kesulitan berfikir orisinal ketika sedang dalam pembelajaran berbasis proyek sudah mengalami penurunan, walaupun masih ada siswa yang kurang setuju dan tidak setuju. pada siklus kedua ini guru sudah cukup mampu mendorong dan memotivasi siswa untuk dapat berfikir secara orisinal ketika pembelajaran berbasis proyek sedang berlangsung.

Siklus ketiga ini mengalami peningkatan yang sama dengan siklus sebelumnya dimana siswa sudah semakin baik dalam berfikir secara orisinal. Pada siklus ketiga ini dapat dilihat jika 22,5% siswa sangat setuju jika mereka sudah dapat berfikir secara orisinal, lalu 40,312% siswa setuju jika mereka dapat berfikir secara orisinal. Kemudian 6,875% siswa kurang setuju dan 1,25% siswa tidak setuju jika mereka dapat berfikir secara orisinal dalam pembelajaran berbasis proyek. Pada siklus ketiga ini guru sudah baik dalam mendorong dan memotivasi siswa untuk dapat berfikir orisinal selama kegiatan pembelajaran berbasis proyek berlangsung.

Pada siklus keempat ini merupakan siklus terakhir, juga sudah dikatakan baik walaupun mengalami penurunan dari siklus sebelumnya. Siswa sudah dapat berfikir orisinal selama kegiatan pembelajaran berbasis proyek berlangsung. Sebanyak 12% siswa sangat setuju jika mereka sudah dapat berfikir orisinal ketika sedang dalam pembelajaran berbasis proyek, lalu 23,75% siswa setuju jika mereka sudah dapat berfikir orisinal ketika sedang dalam pembelajaran berbasis proyek. Pada siklus

Ranggita Utami Putri, 2016

Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS

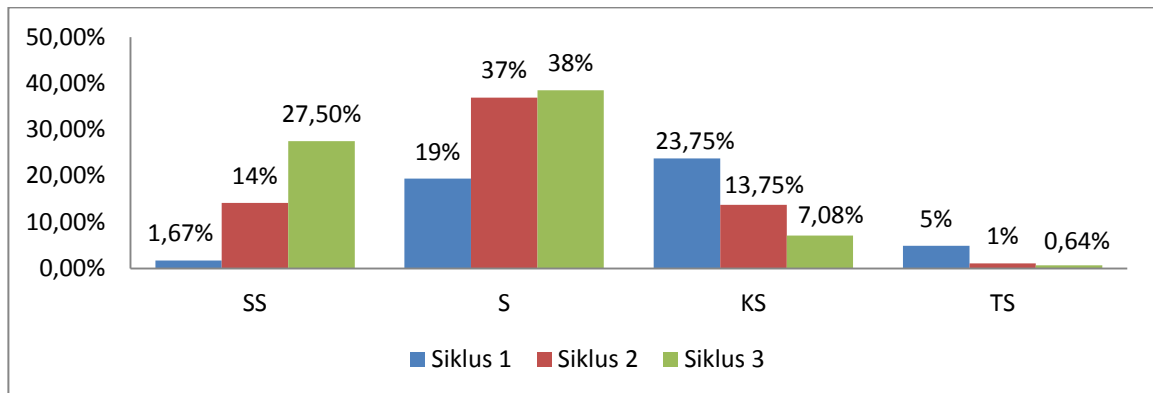
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

ketiga ini mengalami penurunan dari siklus sebelumnya. 21,87% siswa yang kurang setuju dan 13% yang tidak setuju ketika kegiatan diskusi mengalami kesulitan berfikir lancar. Pada siklus terakhir ini guru kurang dalam mendorong dan memotivasi siswa untuk berfikir orisinal, namun pada siklus keempat ini masih masuk dalam penilaian baik.

5. sifat menghargai

Sifat menghargai harus dimiliki oleh seluruh umat manusia. Salah satu cara mengembangkan sifat menghargai yaitu dengan berkerja sama. Menurut Soerjano Soekanto (2006, hlm.66) kerjasama merupakan suatu usaha bersama antara orang perorangan atau kelompok untuk mencapai tujuan tertentu. Kerjasama dalam konteks pembelajaran yang melibatkan siswa oleh Miftahul Huda (2011, hlm.24-25) menjelaskan lebih rinci yaitu ketika siswa bekerja sama untuk menyelesaikan suatu tugas kelompok, mereka memberikan dorongan, anjuran dan informasi kepada teman sekelompoknya yang membutuhkan bantuan. Kerjasama siswa dapat diartikan sebagai sebuah interaksi atau hubungan antara siswa dengan siswa atau siswa dengan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hubungan yang dimaksud adalah hubungan yang dinamis yaitu, hubungan yang saling menghargai, saling peduli, saling membantu dan saling memberikan dorongan sehingga tujuan pembelajaran tercapai. Menghargai merupakan keterampilan kooperatif yang harus dimiliki siswa pada prinsip kerjasama.

Hasil presentase data angket siswa diatas peneliti gambarkan melalui grafik berikut ini:



Grafik 4.70 hasil data angket siswa menghargai positif

Berdasarkan grafik diatas, hasil data angket siswa pada siklus pertama hingga siklus keempat mengalami peningkatan. Siklus pertama ditandai dengan warna biru, pada siklus pertama ini dapat dilihat bahwa siswa masih kurang dalam menghargai, dimana 23,75% siswa kurang setuju dan 4,866% siswa tidak setuju untuk menghargai temannya, sementara itu 1,67% sangat setuju dan 19,375% setuju untuk menghargai temannya. Dapat disimpulkan bahwa pada siklus pertama ini siswa belum memiliki sifat menghargai, guru masih kurang dalam mendorong dan memberikan motivasi kepada siswa.

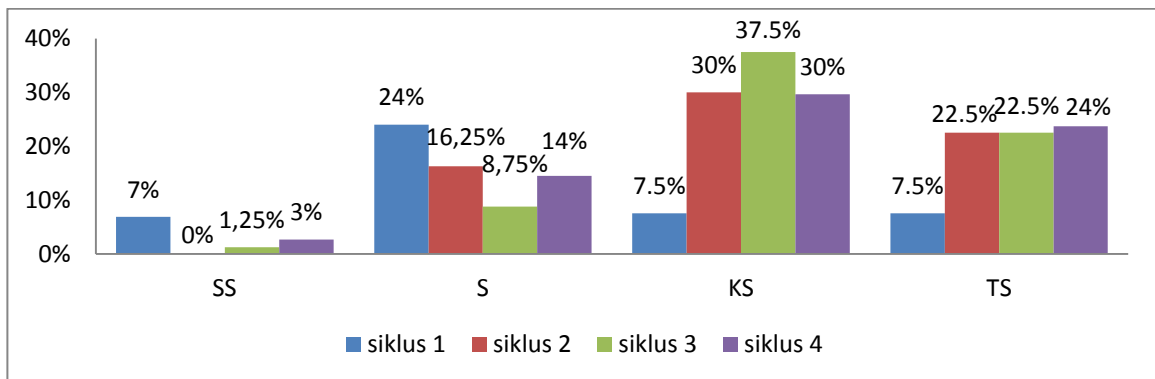
Pada siklus kedua mengalami peningkatan dimana siswa sudah cukup dapat menghargai temannya. siswa sudah dapat menghargai karya yang dibuat oleh temannya. Pada siklus kedua 14,167% siswa sangat setuju untuk menghargai temannya, lalu 36,875% siswa setuju untuk menghargai temannya. Pada siklus kedua ini juga mengalami penurunan pada pilihan jawaban kurang setuju dan tidak setuju yaitu pada presentase 13,75% dan 1,041%. Dapat disimpulkan bahwa pada siklus kedua ini siswa sudah mulai dapat menghargai temannya. Guru sudah cukup mampu mendorong dan memotivasi siswa untuk mengembangkan sifat menghargai terhadap temannya.

Pada siklus ketiga ini mengalami peningkatan yang sama dengan siklus sebelumnya dimana siswa sudah semakin baik dalam menghargai. Siswa sudah dapat

menghargai temannya ketika kegiatan pembelajaran sedang berlangsung. Sebanyak 27,5% siswa sudah sangat setuju jika mereka sudah dapat menghargai temannya ketika kegiatan pembelajaran sedang berlangsung, lalu 38,458% siswa setuju jika mereka sudah dapat menghargai temannya ketika kegiatan pembelajaran sedang berlangsung. Hanya 7,08% siswa yang masih kurang setuju dan 0,635% siswa yang tidak setuju dapat menghargai temannya ketika kegiatan pembelajaran sedang berlangsung.. Pada siklus ketiga ini guru sudah baik dalam mendorong dan memotivasi siswa untuk dapat meningkatkan sifat menghargai kepada temannya ketika kegiatan pembelajaran sedang berlangsung.

Siklus keempat ini merupakan siklus terakhir dimana pada siklus keempat ini juga sudah dikatakan baik dan mengalami peningkatan dari siklus sebelumnya. Pada siklus keempat ini dapat dilihat jika 45,51% siswa memilih sangat setuju, lalu 42,374% siswa setuju jika mereka sudah dapat menghargai temannya ketika kegiatan pembelajaran sedang berlangsung. Kemudian 1,315% siswa kurang setuju dan 0% siswa tidak setuju dapat menghargai temannya ketika kegiatan pembelajaran sedang berlangsung. Pada siklus keempat ini guru sudah sangat baik dalam mendorong dan memotivasi siswa untuk mengembangkan sifat menghargai kepada temannya, selain menghargai kepada temannya, guru secara tidak langsung mengajarkan siswa untuk memiliki sifat menghargai kepada siapapun.

Hasil presentase data angket siswa diatas peneliti gambarkan melalui grafik berikut ini:



Ranggita Utami Putri, 2016

Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Grafik 4.71 hasil data angket siswa menghargai negatif

Berdasarkan grafik diatas, hasil data angket siswa pada siklus pertama hingga siklus keempat mengalami peningkatan. Siklus pertama ditandai dengan warna biru, pada siklus pertama ini dapat dilihat bahwa siswa masih kurang dalam menghargai temannya, dimana 6,875% siswa sangat setuju dan 24% siswa setuju jika mereka tidak dapat menghargai temannya, sementara itu 7,5% siswa kurang setuju dan 7,5% siswa tidak setuju jika mereka tidak dapat menghargai temannya. Dapat disimpulkan bahwa pada siklus pertama ini guru kurang dalam memberikan motivasi kepada siswa untuk dapat menghargai temannya selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Pada siklus kedua ini mengalami peningkatan dimana siswa sudah mulai dapat menghargai temannya. pada siklus kedua ini 0% siswa sangat setuju jika mereka tidak dapat menghargai temannya. Lalu pada pilihan setuju mengalami penurunan pada siklus kedua ini yaitu sebesar 16,25% siswa tidak dapat menghargai temannya. Pada siklus kedua ini juga mengalami peningkatan pada pilihan jawaban kurang setuju dan tidak setuju yaitu pada presentase 30% dan 22,5% siswa tidak dapat menghargai temannya. Pada siklus kedua ini siswa yang kesulitan untuk menghargai temannya sudah berkurang dari siklus sebelumnya. Dapat disimpulkan bahwa pada siklus kedua ini guru sudah cukup mampu mendorong dan memberikan motivasi kepada siswa untuk dapat menghargai temannya ketika kegiatan pembelajaran sedang berlangsung.

Pada siklus ketiga ini mengalami peningkatan yang sama dengan siklus sebelumnya dimana siswa sudah semakin baik dalam menghargai temannya. Sebanyak 22,5% siswa tidak setuju jika mereka tidak dapat menghargai temannya, lalu 37,5% siswa kurang setuju jika mereka tidak dapat menghargai temannya. Hanya 8,75% siswa yang setuju dan 1,25% yang sangat setuju jika mereka tidak dapat menghargai temannya ketika sedang dalam kegiatan pembelajaran. Pada siklus ketiga ini guru sudah baik dalam mendorong dan memotivasi siswa untuk dapat menghargai temannya ketika kegiatan pembelajaran sedang berlangsung.

Ranggita Utami Putri, 2016

Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS

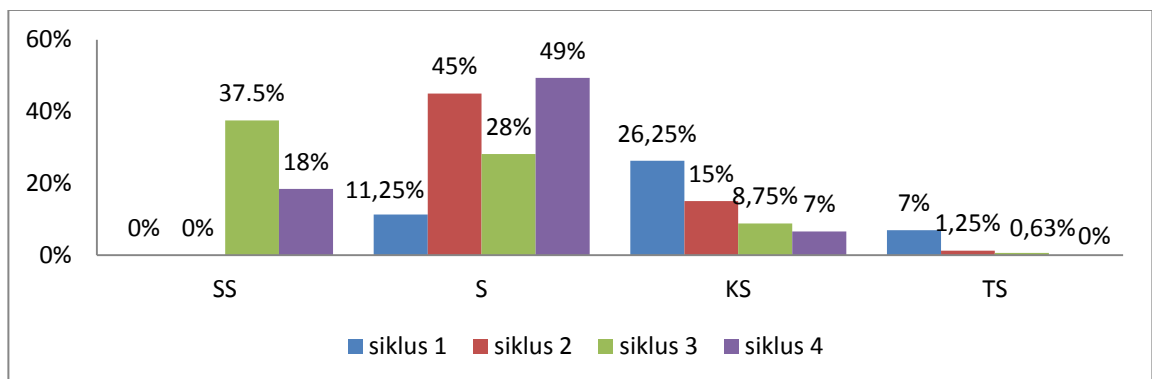
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Siklus keempat ini merupakan siklus terakhir dimana pada siklus keempat ini juga sudah dikatakan baik walaupun mengalami penurunan dari siklus sebelumnya. Pada siklus keempat ini dapat dilihat jika 23,684% siswa memilih tidak setuju lalu 29,60% siswa kurang setuju jika mereka tidak dapat menghargai temannya. Kemudian 14,473% siswa setuju dan 2,631% siswa sangat setuju jika mereka tidak dapat menghargai temannya. Walaupun mengalami penurunan, namun pada siklus ini sudah dikatakan baik. Guru sudah baik dalam mendorong dan memotivasi siswa untuk dapat menghargai temannya ketika kegiatan pembelajaran sedang berlangsung.

6. rasa ingin tahu

Rasa ingin tahu merupakan salah satu indikator kreativitas. menurut Uno (dalam Kuadrat, 2009, hlm.21) biasanya siswa yang kreatif selalu ingin tahu, memiliki minat yang luas dan mempunyai kegemaran dan aktivitas yang kreatif. Selain itu sering mengajukan pertanyaan yang membangun. Siswa yang kreatif biasanya dalam belajar selalu bertanya dan pertanyaan yang diajukan selalu berbobot dan sifatnya membangun.

Hasil presentase data angket siswa diatas peneliti gambarkan melalui grafik berikut ini:



Grafik 4.72 hasil data angket siswa rasa ingin tahu

Berdasarkan grafik diatas, hasil data angket siswa pada siklus pertama hingga siklus keempat mengalami peningkatan. Siklus pertama ditandai dengan warna biru, pada siklus pertama ini dapat dilihat bahwa siswa masih kurang memiliki rasa ingin

tahu yang tinggi. Dimana 0% siswa sangat setuju dan 11,25% siswa setuju jika mereka memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Sementara itu 26,25% kurang setuju dan 6,875% tidak setuju jika mereka memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Dapat disimpulkan bahwa pada siklus pertama ini guru masih kurang dalam mendorong dan memberikan motivasi kepada siswa untuk dapat memiliki rasa ingin tahu yang tinggi.

Pada siklus kedua mengalami peningkatan dimana siswa sudah mulai cukup memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Siswa sudah dapat mengikuti pembelajaran dengan aktif. Dapat dilihat pada siklus pertama 0% siswa yang sangat setuju, pada siklus kedua inipun 0% siswa yang sangat setuju. Peningkatan terjadi dari siklus sebelumnya sebanyak 45% siswa setuju jika mereka dapat memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Pada siklus kedua ini juga mengalami penurunan pada pilihan jawaban kurang setuju yaitu pada presentase 15% siswa kurang setuju jika mereka memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, lalu 1,25% siswa tidak setuju jika mereka memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Pada siklus kedua ini siswa sudah dinyatakan cukup dalam memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, walaupun masih ada siswa yang kurang setuju dan tidak setuju. Pada siklus kedua ini guru sudah cukup mampu mendorong dan memotivasi siswa untuk memiliki rasa ingin tahu yang tinggi selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

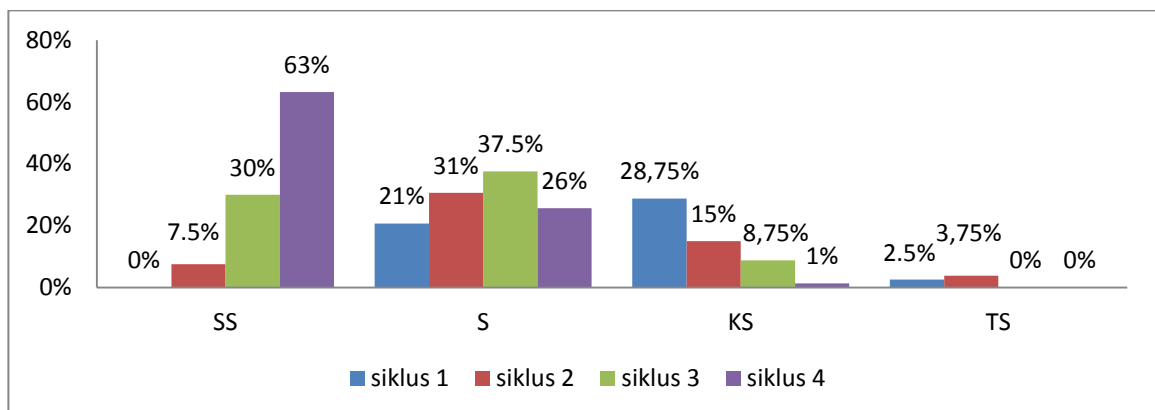
Siklus ketiga ini mengalami peningkatan yang sama dengan siklus sebelumnya dimana siswa sudah semakin baik dalam memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Pada siklus ketiga ini dapat dilihat jika 37,5% siswa sangat setuju jika mereka sudah memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, lalu 28,125% siswa setuju jika mereka memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Kemudian 8,75% siswa kurang setuju dan 0,625% siswa tidak setuju jika mereka memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Pada siklus ketiga ini guru sudah baik dalam mendorong dan memotivasi siswa untuk dapat memiliki rasa ingin tahu yang tinggi selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Pada siklus keempat ini merupakan siklus terakhir, juga sudah dikatakan baik dan juga mengalami peningkatan dari siklus sebelumnya. Siswa sudah memiliki rasa ingin tahu yang tinggi selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Sebanyak 18,421% siswa sangat setuju jika mereka sudah memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, lalu 49,342% siswa setuju jika mereka sudah memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. 6,578% siswa kurang setuju dan 0% siswa tidak setuju jika mereka belum memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Pada siklus terakhir ini guru sudah baik dalam mendorong dan memotivasi siswa untuk memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Kegiatan pembelajaran berlangsung dengan aktif dan menarik.

7. Imajinatif

Kreativitas dapat muncul pada seseorang yang memiliki motivasi dan daya imajinasi yang tinggi. Sebagaimana yang dikatakan oleh Munandar (dalam Rachmawati, 2010, hlm. 32) bahwa salah satu hal yang dapat menunjang tumbuhnya kreativitas dalam diri seseorang adalah khayalan. Imajinasi adalah kekuatan yang menggerakkan kreativitas, dan penggunaan imajinasi dapat menuntun anak-anak untuk membuat koneksi yang diluar dugaan, yang tidak biasa. Ciri pribadi kreatif menurut Munandar (2009, hlm.71) adalah dengan memiliki imajinasi yang kuat.

Hasil presentase data angket siswa diatas peneliti gambarkan melalui grafik berikut ini:



Grafik 4.73 hasil data angket siswa bersifat imajinatif

Berdasarkan grafik diatas, hasil data angket siswa pada siklus pertama hingga siklus keempat mengalami peningkatan. Siklus pertama ditandai dengan warna biru, pada siklus pertama ini dapat dilihat bahwa siswa masih kurang dapat mengembangkan sifat imajinatif terhadap sebuah karya. Dimana 0% siswa sangat setuju dan 20,625% siswa setuju jika mereka dapat mengembangkan sifat imajinatif terhadap sebuah karya. Sementara itu 28,75% siswa kurang setuju dan 2,5% siswa tidak setuju jika mereka mengembangkan sifat imajinatif terhadap sebuah karya. Dapat disimpulkan bahwa pada siklus pertama ini guru masih kurang dalam mendorong dan memberikan motivasi kepada siswa untuk dapat mengembangkan sifat imajinatif terhadap sebuah karya.

Pada siklus kedua mengalami peningkatan dimana siswa sudah mulai cukup dapat mengembangkan sifat imajinatif terhadap sebuah karya Siswa sudah mulai menyukai pembelajaran dengan sebuah karya. Dapat dilihat pada siklus pertama 0% siswa yang sangat setuju, pada siklus kedua mengalami peningkatan dimana 7,5% siswa sangat setuju jika mereka sudah mengembangkan sifat imajinatif terhadap sebuah karya. 30,625% siswa setuju jika mereka dapat mengembangkan sifat imajinatif terhadap sebuah karya. Pada siklus kedua ini juga mengalami penurunan pada pilihan jawaban kurang setuju yaitu pada presentase 15% siswa kurang setuju jika mereka dapat mengembangkan sifat imajinatif terhadap sebuah karya, lalu 3,75% siswa tidak setuju jika mereka dapat mengembangkan sifat imajinatif terhadap sebuah karya. Pada siklus kedua ini siswa sudah dinyatakan cukup dalam mengembangkan sifat imajinatif terhadap sebuah karya, walaupun masih ada siswa yang kurang setuju dan tidak setuju. Pada siklus kedua ini guru sudah cukup mampu mendorong dan memotivasi siswa untuk memiliki kertaarikan terhadap sebuah karya untuk megembangkan sifat imajinatif siswa.

Siklus ketiga mengalami peningkatan yang sama dengan siklus sebelumnya dimana siswa sudah semakin baik dalam mengembangkan sifat imajinatif terhadap sebuah karya. Pada siklus ketiga ini dapat dilihat jika 30% siswa sangat setuju jika

Ranggita Utami Putri, 2016

Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

mereka sudah dapat mengembangkan sifat imajinatif terhadap sebuah karya, lalu 37,5% siswa setuju jika mereka dapat mengembangkan sifat imajinatif terhadap sebuah karya. Kemudian pada siklus ketuga ini juga sebanyak 8,7% siswa kurang setuju dan 0% siswa tidak setuju jika mereka dapat mengembangkan sifat imajinatif terhadap sebuah karya. Pada siklus ketiga ini guru sudah baik dalam mendorong dan memotivasi siswa untuk memiliki kertetarikan terhadap sebuah karya untuk megembangkan sifat imajinatif siswa.

Pada siklus keempat ini merupakan siklus terakhir, juga sudah dikatakan baik dan juga mengalami peningkatan dari siklus sebelumnya. Siswa sudah dapat mengembangkan sifat imajinatif terhadap sebuah karya dengan baik. Sebanyak 63,157% siswa sangat setuju jika mereka sudah dapat mengembangkan sifat imajinatif terhadap sebuah karya, lalu 25,657% siswa setuju jika mereka sudah dapat dapat mengembangkan sifat imajinatif terhadap sebuah karya. 1,315% siswa kurang setuju dan 0% siswa tidak setuju jika mereka belum dapat dapat mengembangkan sifat imajinatif terhadap sebuah karya. Pada siklus terakhir ini guru sudah baik dalam mendorong dan memotivasi siswa untuk memiliki kertetarikan terhadap sebuah karya untuk megembangkan sifat imajinatif siswa.

8. respon terhadap model pembelajaran berbasis proyek

Project Based Learning diterjemahkan dalam berbahasa Indonesia yang bermakna pembelajaran berbasis proyek. Pembelajaran berbasis proyek merupakan sebuah model pembelajaran yang didasari prinsip konstruktivisme dimana siswa membangun pengetahuan dengan cara mengkrontuksi informasi-informasi yang diperoleh. Pembelajaran Berbasis Proyek berasal dari gagasan John Dewey (dalam Ginanjar 2007, hlm. 16) tentang konsep "*learning by doing*" yakni pembelajaran yang dilaksanakan dari kegiatan yang mengaktifkan siswa dalam menemukan konsep pembelajaran IPS. Ternyata pembelajaran dengan melakukan sesuatu (*learning by doing*) memiliki daya serap 75% dalam menangkap informasi yang disampaikan, dan lebih baik lagi jika siswa melakukans esuatu aktivitas kemudian

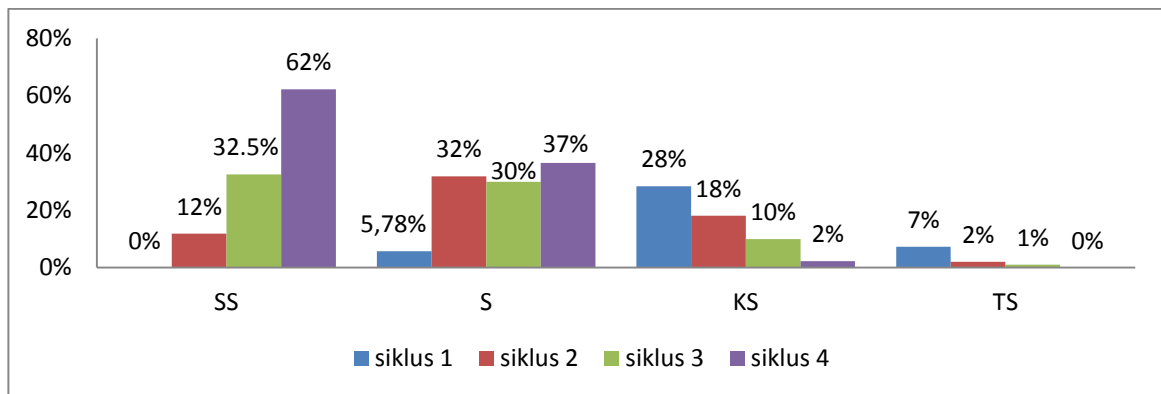
Ranggita Utami Putri, 2016

Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

mempresentasikannya. Hal ini mencapai daya serap pengetahuan sebesar 90%. Belajar seperti ini akan diperoleh dari pengalaman (*learning by experience*), melalui pembelajaran aktif (*active learning*) dan dengan melakukan interaksi dengan bahan ajar maupun dengan orang lain Zuckerman (dalam Warsono 2012, hlm. 4).

Hasil presentase data angket siswa diatas peneliti gambarkan melalui grafik berikut ini:



Grafik 4.74 hasil data angket siswa respon model pembelajaran berbasis proyek positif

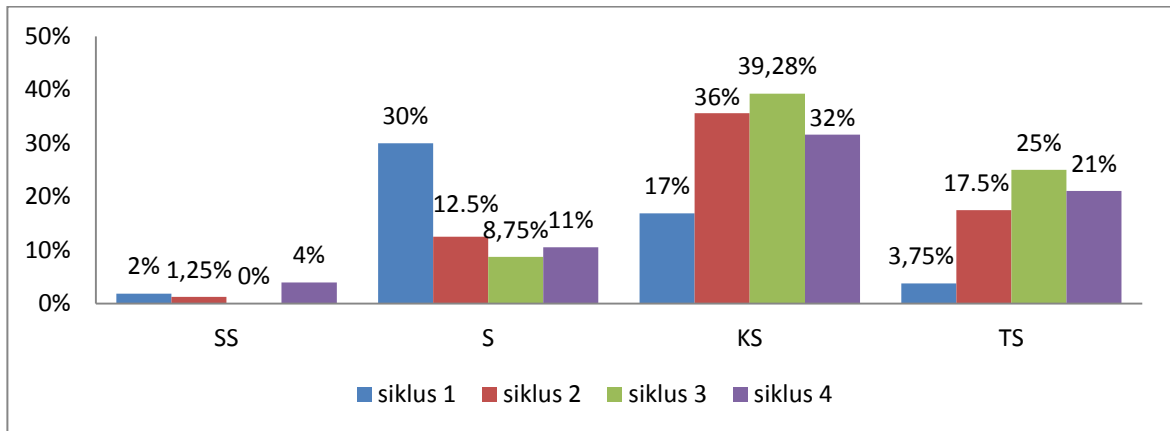
Berdasarkan grafik diatas, hasil data angket siswa pada siklus pertama hingga siklus keempat mengalami peningkatan. Siklus pertama ditandai dengan warna biru, pada siklus pertama ini dapat dilihat bahwa siswa masih kurang dalam merespon model pembelajaran berbasis proyek yang digunakan didalam kelas. Dimana 0% siswa sangat setuju dan 5,78% siswa setuju terhadap model pembelajaran berbasis proyek yang digunakan didalam kelas. Sementara itu 28,437% siswa kurang setuju dan 7,343% siswa tidak setuju terhadap model pembelajaran berbasis proyek yang digunakan didalam kelas. Dapat disimpulkan bahwa pada siklus pertama ini guru masih kurang dalam mendorong dan memberikan motivasi kepada siswa untuk menyukai model pembelajaran berbasis proyek yang digunakan didalam kelas. Guru masih kurang dalam mengenalkan model pemebajaran berbasis proyek kepada siswa, sehingga pada praktiknya masih siswa merespon dengan kurang baik.

Pada siklus kedua mengalami peningkatan dimana siswa sudah mulai dapat mengikuti pembelajaran dikelas dengan penggunaan model pembelajaran berbasis proyek. Dapat dilihat pada siklus pertama 0% siswa yang sangat setuju, pada siklus kedua mengalami peningkatan dimana 11,85% siswa sangat setuju terhadap penggunaan model pembelajaran berbasis proyek didalam kelas. 31,875% siswa setuju terhadap penggunaan model pembelajaran berbasis proyek didalam kelas. 18,125% siswa kurang setuju terhadap penggunaan model pembelajaran berbasis proyek didalam kelas. lalu 2,031% siswa tidak setuju terhadap penggunaan model pembelajaran berbasis proyek didalam kelas. Pada siklus kedua ini siswa sudah dinyatakan cukup nyaman terhadap penggunaan model pembelajaran berbasis proyek didalam kelas, walaupun masih ada siswa yang kurang setuju dan tidak setuju. Pada siklus kedua ini guru sudah cukup mampu mendorong dan memotivasi siswa untuk dapat mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek

Siklus ketiga ini mengalami peningkatan yang sama dengan siklus sebelumnya. Dapat dilihat pada siklus ketiga ini 32,5% siswa sangat setuju terhadap penggunaan model pembelajaran berbasis proyek didalam kelas. 30% siswa setuju terhadap penggunaan model pembelajaran berbasis proyek didalam kelas. 10% siswa kurang setuju terhadap penggunaan model pembelajaran berbasis proyek didalam kelas. lalu 1% siswa tidak setuju terhadap penggunaan model pembelajaran berbasis proyek didalam kelas. Pada siklus ketiga ini siswa sudah dinyatakan baik dalam respon penggunaan model pembelajaran berbasis proyek didalam kelas, walaupun masih ada siswa yang kurang setuju dan tidak setuju. Pada siklus ketiga ini guru sudah baik dalam mendorong dan memotivasi siswa untuk dapat mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek. Guru sudah baik dalam memperkenalkan siswa terhadap model pembelajaran berbasis proyek sehingga siswa sudah mulai nyaman dengan model tersebut.

Pada siklus keempat ini merupakan siklus terakhir, juga sudah dikatakan baik dan juga mengalami peningkatan dari siklus sebelumnya. Pada siklus keempat ini 62,176% siswa sangat setuju terhadap penggunaan model pembelajaran berbasis proyek didalam kelas. 36,512% siswa setuju terhadap penggunaan model pembelajaran berbasis proyek didalam kelas. 2,302% siswa kurang setuju terhadap penggunaan model pembelajaran berbasis proyek didalam kelas. lalu 0% siswa tidak setuju terhadap penggunaan model pembelajaran berbasis proyek didalam kelas. Pada siklus keempat ini siswa sudah dinyatakan baik dalam respon penggunaan model pembelajaran berbasis proyek didalam kelas. Pada siklus terakhir ini guru sudah baik dalam memperkenalkan siswa terhadap model pembelajaran berbasis proyek sehingga siswa sudah mulai nyaman dengan model tersebut. Guru juga sudah baik dalam mendorong dan memotivasi siswa selama kegiatan pembelajaran dengan penggunaan model pembelajaran berbasis proyek.

Hasil presentase data angket siswa diatas peneliti gambarkan melalui grafik berikut ini:



Grafik 4.74 hasil data angket siswa respon model pembelajaran berbasis proyek negatif

Berdasarkan grafik diatas, hasil data angket siswa pada siklus pertama hingga siklus keempat mengalami peningkatan. Siklus pertama ditandai dengan warna biru, pada siklus pertama ini dapat dilihat bahwa siswa masih kurang menyukai model pembelajaran berbasis proyek, dimana 16,867% siswa kurang setuju dan 3,75% siswa

Ranggita Utami Putri, 2016

Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

tidak setuju jika penggunaan model pembelajaran berbasis proyek tidak dapat meningkatkan pengetahuan mereka, sementara itu 1,875% siswa sangat setuju dan 30% siswa setuju jika penggunaan model pembelajaran berbasis proyek tidak dapat meningkatkan pengetahuan mereka. Dapat disimpulkan bahwa pada siklus pertama ini guru masih kurang dalam memberikan dorongan dan motivasi sehingga siswa masih merasa jika penggunaan model pembelajaran berbasis proyek tidak dapat meningkatkan pengetahuan mereka. Guru masih kurang dalam memperkenalkan model pembelajaran berbasis proyek kepada siswa.

Pada siklus kedua mengalami peningkatan dimana siswa sudah mulai cukup menyukai model pembelajaran berbasis proyek. Dapat dilihat peningkatan pada siklus pertama hanya 3,75% siswa yang tidak setuju, pada siklus kedua ini mengalami peningkatan dimana 17,5% siswa tidak setuju jika penggunaan model pembelajaran berbasis proyek tidak dapat meningkatkan pengetahuan mereka. Lalu pada pilihan kurang setuju juga mengalami peningkatan pada siklus kedua ini yaitu sebesar 35,625% siswa kurang setuju jika penggunaan model pembelajaran berbasis proyek tidak dapat meningkatkan pengetahuan mereka. Pada siklus kedua ini juga mengalami penurunan pada pilihan jawaban sangat setuju dan setuju yaitu pada presentase 12,5% dan 1,25%. Dapat disimpulkan bahwa pada siklus kedua ini guru cukup mampu dalam memberikan dorongan dan motivasi sehingga siswa sudah mulai merasa jika penggunaan model pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan pengetahuan mereka. Guru sudah cukup baik dalam memperkenalkan model pembelajaran berbasis proyek kepada siswa. Pada siklus ketiga ini mengalami peningkatan yang sama dengan siklus sebelumnya dimana siswa sudah menyukai model pembelajaran berbasis proyek. Sebanyak 25% siswa tidak setuju jika penggunaan model pembelajaran berbasis proyek tidak dapat meningkatkan pengetahuan mereka, lalu 39,275% siswa kurang setuju jika jika penggunaan model pembelajaran berbasis proyek tidak dapat meningkatkan pengetahuan mereka. Hanya 8,75% siswa yang masih setuju dan 0% siswa yang sangat setuju jika penggunaan model pembelajaran berbasis proyek tidak

Ranggita Utami Putri, 2016

Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dapat meningkatkan pengetahuan mereka. Siswa sudah mulai nyaman dengan model pembelajaran berbasis proyek. Pada siklus ketiga ini guru sudah baik dalam mendorong dan memotivasi siswa untuk dapat mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek.

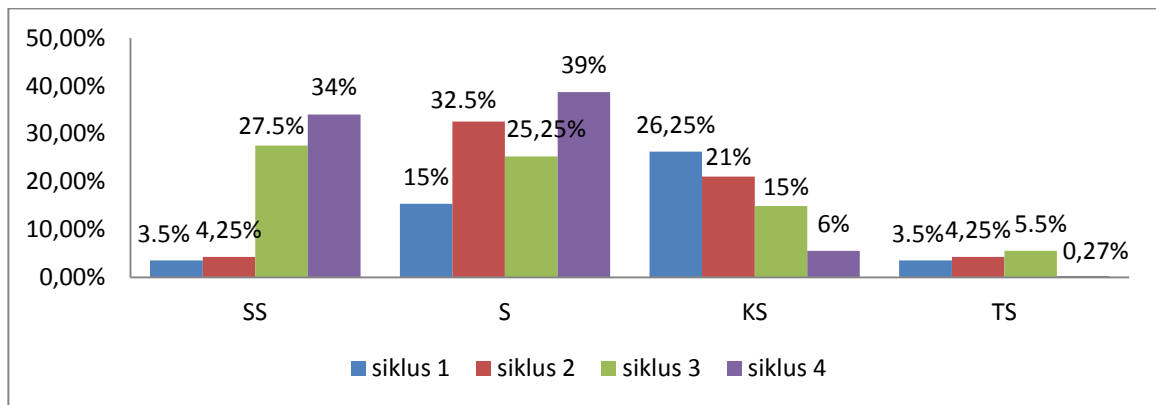
Siklus keempat ini merupakan siklus terakhir dimana pada siklus keempat ini juga sudah dikatakan baik walaupun mengalami penurunan dari siklus sebelumnya. Pada siklus keempat ini dapat dilihat jika 21,052% siswa memilih tidak setuju, lalu 31,578% siswa kurang setuju jika penggunaan model pembelajaran berbasis proyek tidak dapat meningkatkan pengetahuan mereka. Pada siklus keempat ini mengalami peningkatan sebanyak 10,526% siswa setuju dan 4% siswa sangat setuju jika penggunaan model pembelajaran berbasis proyek tidak dapat meningkatkan pengetahuan mereka. Pada siklus keempat ini guru sudah baik dalam mendorong dan memotivasi siswa untuk menyukai model pembelajaran berbasis proyek, walaupun mengalami penurunan namun masih dalam katagori baik.

9. essensi penggunaan media *mind mapping*

Menurut Iwan Sugiarto (dalam Rostikawati, 2008, hlm.88) *mind mapping* adalah teknik meringkas bahan yang akan dipelajari dan memroyeksikan masalah yang dihadapi kedalam bentuk peta dan teknik grafik sehingga lebih mudah memahaminya. Manfaat dari *mind mapping* dapat membantu peserta didik memudahkan memahami materi pelajaran dengan meningkatkan pemahamannya, meningkatkan daya ingat terhadap materi yang dijelaskan oleh guru, mampu mengendalikan perhatian dan pemikiran anak didik untuk fokus terhadap materi pelajaran tertentu, dapat mengemat waktu, efisien dimana kita bisa merangkum materi yang sangat banyak hanya dengan menggunakan satu lembar kertas, selain itu kita akan mengingat lebih baik terhadap materi karena dibuat dengan berfokus pada

pokok bahasan, menunjukkan hubungan antara bagian-bagian informasi yang saling terpisah dan *mind mapping* dibuat dengan kombinasi gambar, menyenangkan.

Hasil presentase data angket siswa diatas peneliti gambarkan melalui grafik berikut ini:



Grafik 4.76 hasil data angket siswa essensi penggunaan media *mind mapping*

Berdasarkan grafik diatas, hasil data angket siswa pada siklus pertama hingga siklus keempat mengalami peningkatan. Siklus pertama ditandai dengan warna biru, pada siklus pertama ini dapat dilihat bahwa siswa masih kurang dapat mengambil essensi dari media *mind mapping*. Dimana 3,5% siswa sangat setuju dan 15,375% siswa setuju jika mereka dapat mengambil essensi dari media *mind mapping*, sementara itu 26,25% siswa kurang setuju dan 3,5% siswa tidak setuju jika mereka dapat mengambil essensi dari media *mind mapping*. Dapat disimpulkan bahwa pada siklus pertama ini guru masih kurang dalam mendorong dan memberikan motivasi kepada siswa untuk dapat memanfaatkan media *mind mapping* dengan sebaik mungkin.

Pada siklus kedua mengalami peningkatan dimana siswa sudah mulai cukup dapat mengambil essensi dari media *mind mapping*. Siswa sudah dapat menyerap materi-materi yang ditampilkan pada media *mind mapping* yang mereka buat. Dapat dilihat peningkatan pada siklus kedua ini 4,25% siswa sangat setuju jika mereka dapat mengambil essensi dari media *mind mapping*. Lalu 32,5% siswa setuju jika mereka dapat mengambil essensi dari media *mind mapping*. 21% siswa kurang setuju

Ranggita Utami Putri, 2016

Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

jika mereka dapat mengambil essensi dari media *mind mapping*, lalu 4,2% siswa tidak setuju jika mereka dapat mengambil essensi dari media *mind mapping*. Pada siklus kedua ini siswa sudah mulai dapat mengambil essensi dari media *mind mapping* yang mereka buat, walaupun masih ada siswa yang kurang setuju dan tidak setuju. Pada siklus kedua ini guru sudah cukup mampu mendorong dan memotivasi siswa untuk dapat memanfaatkan media *mind mapping* yang mereka buat dengan sebaik mungkin.

Siklus ketiga ini mengalami peningkatan yang sama dengan siklus sebelumnya dimana siswa sudah semakin baik dalam mengambil essensi dari media *mind mapping*. Pada siklus ketiga ini dapat dilihat jika 27,5% siswa sangat setuju jika mereka sudah dapat mengambil essensi dari media *mind mapping*, lalu 25,25% siswa setuju jika mereka dapat mengambil essensi dari media *mind mapping*. Kemudian 14,875% siswa kurang setuju dan 5,5% siswa tidak setuju jika mereka dapat mengambil essensi dari media *mind mapping*. Pada siklus ketiga ini guru sudah baik dalam mendorong dan memotivasi siswa untuk dapat dapat memanfaatkan media *mind mapping* yang mereka buat dengan sebaik mungkin.

Pada siklus keempat ini merupakan siklus terakhir, juga sudah dikatakan baik dan mengalami peningkatan dari siklus sebelumnya. Siswa sudah dapat mengambil essensi dari media *mind mapping* yang mereka buat. Sebanyak 34% siswa sangat setuju jika mereka sudah dapat mengambil essensi dari media *mind mapping*, lalu 38,684% siswa setuju jika mereka sudah dapat mengambil essensi dari media *mind mapping*. Kemudian 5,525% siswa kurang setuju dan 0,268% siswa tidak setuju dapat mengambil essensi dari media *mind mapping*. Pada siklus terakhir ini guru sudah baik dalam mendorong dan memotivasi siswa untuk dapat mengambil essensi dari media *mind mapping* yang mereka buat dan mereka tampilkan didepan kelas. Guru mendorong siswa untuk menjadikan *mind mapping* sebagai media pembelajaran yang dapat memudahkan siswa untuk mengerti dengan materi pembelajaran dalam buku teks.

Ranggita Utami Putri, 2016

Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

G. Analisis Hasil Penelitian

Setelah melaksanakan kegiatan penelitian dari siklus pertama hingga siklus keempat, peneliti membuat pembahasan kegiatan penelitian dalam pembelajaran IPS dan membuat analisis beserta pembahasan dengan didasarkan oleh teori yang telah dijabarkan pada bab kajian pustaka. Adapun hasil pembahasan penelitian sebagai berikut:

1) Bagaimana Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk peningkatan Kreativitas Siswa dalam pembelajaran IPS di kelas VII-8 SMP Negeri 30 Bandung

Proses pembelajaran didalam kelas seringkali menuntut guru untuk lebih kreatif. Hal ini sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar bagi siswa agar pembelajaran IPS lebih bermakna dan siswa dapat tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Oleh sebab itu diperlukan teknik pembelajaran yang dapat membuat siswa tertarik dan tidak bosan mendengar perkataan mereka yang menganggap pembelajaran IPS membosankan dan terlalu banyak materi. Seperti yang dijelaskan oleh Roetiyah (2008, hlm.11) bahwa “Teknik Pembelajaran adalah suatu pengetahuan tentang cara- cara mengajar yang di pergunakan oleh guru atau instruktur”

Berdasarkan pernyataan tersebut, maka peneliti memutuskan untuk menggunakan metode pembelajaran berbasis proyek, Pembelajaran Berbasis Proyek berasal dari gagasan John Dewey (dalam Ginanjar 2007, hlm. 16) tentang konsep “*learning by doing*” yakni pembelajaran yang dilaksanakan dari kegiatan yang mengaktifkan siswa dalam menemukan konsep pembelajaran IPS. Ternyata pembelajaran dengan melakukan sesuatu (*learning by doing*) memiliki daya serap 75% dalam menangkap informasi yang disampaikan, dan lebih baik lagi jika siswa melakukans esuatu aktivitas kemudian mempresentasikannya. Hal ini mencapai daya serap pengetahuan sebesar 90%. Belajar seperti ini akan diperoleh dari pengalaman (*learning by experience*), melalui pembelajaran aktif (*active learning*) dan dengan melakukan

interaksi dengan bahan ajar maupun dengan orang lain Zuckerman (dalam Warsono 2012, hlm. 4)

Dalam hal penggunaan metode pembelajaran berbasis proyek untuk peningkatan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS, peneliti berdiskusi bersama guru mitra untuk menggunakan media pembelajaran yang dapat membuat suasana kelas menjadi aktif dan siswa dapat mengembangkan kreativitasnya. Maka setelah berdiskusi media yang akan peneliti gunakan untuk mendukung metode pembelajaran berbasis proyek adalah media *mind mapping*.

Pada siklus I, penggunaan media *mind mapping* dilaksanakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan memancing kreativitas siswa. Penggunaan *mind mapping* pada kegiatan pembelajaran IPS tidak jauh berbeda dengan kegiatan pembelajaran IPS pada umumnya. Sebelum kegiatan pembuatan media *mind mapping* dilakukan, peneliti menyisipkan pemahaman tentang kreativitas. hal ini dilakukan agar siswa dapat mengerti tujuan dari tugas yang diberikan oleh guru. Lalu guru memberitahukan kriteria penilaian kepada siswa sebagai acuan yang jelas untuk mengerjakan tugas tersebut, hal ini dilakukan agar siswa dapat menyelesaikan tugasnya secara maksimal.

Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam membuat *mind mapping* sesuai dengan yang dikemukakan oleh Buzan (2009, hlm.43) adalah sebagai berikut:

- a. Mulailah dari bagian tengah kertas kosong yang sisi panjangnya diletakan mendatar.
- b. Gunakan gambar atau foto untuk sentral.
- c. Gunakan warna.
- d. Hubungkan cabang-cabang utama ke gambar pusat dan hubungkan cabang-cabang tingkat dua dan tiga ketingkat satu dan dua, dan seterusnya.
- e. Buat garis melengkung.
- f. Gunakan satu kata kunci tiap garis.

Adapun langkah kegiatan pembuatan *mind mapping* pada pembelajaran IPS sebagai berikut:

- a. Guru meminta siswa untuk duduk dengan kelompok yang sudah dibagikan pada pertemuan sebelumnya.
- b. Guru menjelaskan secara garis besar materi tema yang akan di jadikan isi media *mind mapping*.
- c. Guru meminta siswa untuk menyiapkan alat-alat dan bahan yang diperlukan dalam membuat *mind mapping*.
- d. Secara berkelompok siswa mengerjakan pembuatan *mind mapping*.
- e. Setelah *mind mapping* selesai, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempresentasikan hasil pembuatan *mind mapping* didepan kelas.
- f. Guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya, menjawab, berpendapat.
- g. Guru menyimpulkan dan menambahkan materi-materi yang kurang selama kegiatan presentasi dan diskusi berlangsung
- h. Siswa memajang hasil pembuatan *mind mapping* di dinding kelas.
- i. Evaluasi.

Dan setelah melihat hasil observasi pada penilaian pembelajaran berbasis proyek, siswa kurang antusias dalam kegiatan pembelajaran yang berlangsung dimana hanya ada satu-dua siswa saja yang aktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Guru terus memberikan dorongan dan motivasi kepada siswa agar dapat mengembangkan kreativitasnya, salah satunya dengan guru memberikan reward kepada siswa yang berani dan aktif selama kegiatan pembelajaran, hal ini adalah salah satu cara guru untuk memotivasi siswa agar aktif dikelas. Dapat dikatakan mereka sudah mulai mengerti tentang kreativitas namun dalam aplikasinya dilihat dari hasil observasi mereka kurang cukup baik, dilihat bagaimana mereka masih sulit mengerjakan tugas secara berkelompok.

Kemudian pada siklus II, penggunaan media *mind mapping* dilaksanakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan mengembangkan kreativitas siswa. Siswa lebih diberikan penguatan dan motivasi agar dapat lebih meningkatkan keterampilan

kreativitas selama pembelajaran berlangsung. Siswa ditugaskan untuk membuat *mind*

Ranggita Utami Putri, 2016

Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

mapping dengan tema tentang kegiatan ekonomi yang berada disekitar lingkungan siswa. Guru mengkaitkan materi dengan lingkungan siswa agar dapat memudahkan siswa untuk memahami isi dari materi tersebut. Penggunaan *mind mapping* pada siklus II dinilai sudah cukup baik, siswa dapat menceritakan dengan baik bagaimana kegiatan ekonomi masyarakat yang berada di lingkungannya kedalam *mind mapping*. Dalam pembuatan *mind mapping*, siswa sudah dapat mengerjakan dengan bersungguh-sungguh. Dan dalam aplikasinya siswa mulai dikatakan baik, mereka mulai berani untuk bertanya ataupun menjawab juga memberikan komentar terhadap *mind mapping* yang ditampilkan.

Selanjutnya pada siklus III, penggunaan media *mind mapping* dilaksanakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan mengembangkan kreativitas siswa. Siswa lebih diberikan penguatan dan motivasi agar dapat lebih meningkatkan keterampilan kreativitas selama pembelajaran berlangsung. Siswa ditugaskan untuk membuat *mind mapping* dengan tema tentang pelaku ekonomi informal yang berada di lingkungan sekitar siswa seperti usaha makanan/katering. Guru menugaskan siswa membuat *mind mapping* yang berisikan langkah-langkah dan pembuatan usaha yang dipilih oleh siswa secara sederhana. Selain itu juga siswa ditugaskan untuk membuat barang atau produk usaha yang ditampilkan pada *mind mapping*. Dalam hal aplikasinya, pada siklus III siswa dapat dikatakan baik, bagaimana siswa dapat membuat *mind mapping* dan membuat produk dari isi *mind mapping* tersebut dengan baik.

Pada siklus IV, penggunaan media *mind mapping* dilaksanakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan mempertahankan kreativitas siswa. Siswa tetap diberikan penguatan dan motivasi agar tetap memiliki keterampilan kreativitas selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Siswa ditugaskan untuk membuat *mind mapping* dengan tema tentang pelaku ekonomi konsumsi/konsumen. Guru menugaskan siswa membuat *mind mapping* yang berisikan langkah-langkah kegiatan jual-beli (menjadi konsumen). Dalam hal aplikasinya, pada siklus IV siswa dapat dikatakan baik,

bagaimana siswa dapat membuat *mind mapping* dan mempresentasikan hasil *mind mapping* dengan baik.

2) Bagaimana Model Pembelajaran Berbasis Proyek dapat meningkatkan Kreativitas dalam pembelajaran IPS di kelas VII-8 SMP Negeri 30 Bandung?

Project Based Learning diterjemahkan dalam berbahasa Indonesia yang bermakna pembelajaran berbasis proyek. Pembelajaran berbasis proyek merupakan sebuah model pembelajaran yang didasari prinsip konstruktivisme dimana siswa membangun pengetahuan dengan cara mengkonstruksi informasi-informasi yang diperoleh. Pembelajaran Berbasis Proyek berasal dari gagasan John Dewey (dalam Ginanjar 2007, hlm. 16) tentang konsep "*learning by doing*" yakni pembelajaran yang dilaksanakan dari kegiatan yang mengaktifkan siswa dalam menemukan konsep pembelajaran IPS. Jadi metode pembelajaran berbasis proyek merupakan metode pembelajaran yang memanfaatkan media *mind mapping* sebagai alat pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran didalam kelas, metode pembelajaran berbasis proyek menekankan siswa untuk dapat berkerja dengan kreatif dan aktif. Pembelajaran ini merupakan pembelajaran berpusat pada siswa dimana guru didalam kelas hanya sebagai fasilitator.

Melalui penggunaan media *mind mapping* yang setiap siklusnya ditugaskan kepada siswa dapat dikatakan berhasil dalam meningkatkan kreativitas siswa, karena dimulai dari pembuatan *mind mapping* itu sendiri yang dilakukan oleh siswa, guru memberikan ruang kepada siswa untuk menuangkan ide-ide dan kreativitasnya kedalam pembuatan *mind mapping*, lalu dengan kerja secara kelompok membuat keretampilan sosial siswa lainnya ikut berkembang.

Maka dari itu siswa dikatakan tuntas bersikap kreatifitas bila ia telah mampu mencapai indikator – indikator yang telah ditentukan. Indikator kreativitas menurut Uno (dalam Kuadrat, 2009, hlm.21) adalah:

Ranggita Utami Putri, 2016

Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- a. Memiliki rasa ingin tahu. Biasanya siswa yang kreatif selalu ingin tahu, memiliki minat yang luas dan mempunyai kegemaran dan aktivitas yang kreatif
- b. Sering mengajukan pertanyaan yang membangun. Siswa yang kreatif biasanya dalam belajar selalu bertanya dan pertanyaan yang diajukan selalu berbobot dan sifatnya membangun.
- c. Memberikan banyak gagasan dan usul terhadap suatu masalah. Siswa yang kreatif mampu memberikan gagasan dan usul terhadap suatu masalah yang perlu diselesaikan. Hal ini berarti siswa memiliki kreativitas yang tinggi dalam menyelesaikan masalah.
- d. Mampu menunjukkan pendapat secara spontan dan tidak malu-malu. Apabila mengeluarkan pendapat secara langsung dan tidak malu-malu. Contohnya dalam kegiatan diskusi di kelas menyampaikan pendapatnya secara langsung dalam keadaan setuju ataupun tidak setuju.
- e. Mempunyai atau menghargai keindahan. Minat siswa dalam keindahan juga lebih kuat dari rata-rata, walaupun tidak semua orang kreatif menjadi seniman, tetapi mereka memiliki minat yang cukup besar terhadap keadaan alam, seni, sastra, music dan teater.
- f. Bebas berfikir dalam belajar. siswa memiliki kebebasan dalam berfikir, dalam hal ini siswa mempunyai kebebasan untuk mengembangkan pengetahuan awal yang diperoleh untuk kemudian diterapkan dalam kehidupannya.
- g. Memiliki rasa humor tinggi. Siswa kreatif biasanya memiliki rasa humor yang tinggi, dapat melihat masalah dari berbagai sudut dan memiliki kemampuan untuk bermain dengan ide, konsep atau kemungkinan-kemungkinan yang dikhayalkan.
- h. Mempunyai daya imajinasi yang kuat. Siswa yang kreatif biasanya lebih tertarik pada hal-hal yang rumit.
- i. Mampu mengajukan pemikiran, gagasan pemecahan masalah yang berbeda dengan orang lain. Siswa mempunyai rencana yang inovatif serta orisinal yang

telah dipikirkan dengan matang terlebih dahulu dengan mempertimbangkan masalah yang mungkin timbul dan implikasinya.

- j. Dapat bekerja sendiri. Siswa yang kreatif biasanya cukup mandiri dan memiliki rasa percaya diri, sehingga selalu mengerjakan sendiri. Contohnya apabila mendapatkan tugas selalu berusaha mengerjakan sendiri.
- k. Selalu mencoba hal-hal baru. siswa yang kreatif biasanya berani mengambil resiko (tetapi dengan perhitungan) daripada siswa pada umumnya. Artinya dapat melakukan sesuatu yang bagi mereka amat berarti, penting dan disukai. Mereka tidak menghiraukan kritik atau ejekan orang lain.
- l. Mampu mengembangkan atau merinci suatu gagasan. Siswa yang kreatif dapat mengembangkan suatu gagasan yang baru agar dapat berkembang kearah yang lebih baik dan jelas.

Melalui model pembelajaran berbasis proyek, siswa diminta untuk mengembangkan materi menggunakan media *mind mapping* untuk meningkatkan keterampilan kreatifitas yang dimiliki oleh siswa. Melihat hasil observasi pada setiap siklusnya mengalami kenaikan yang cukup signifikan. Pada siklus pertama siswa dapat dikatakan cukup dalam dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek, lalu pada siklus kedua hingga siklus keempat siswa dikatakan baik dan mengalami peningkatan yang signifikan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek.