

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **3.1 Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 2 Cilaku Cianjur yang berlokasi di Jalan Perintis Kemerdekaan No. 02 Sirnagalih, Cilaku, Kabupaten Cianjur. Pelaksanaan penelitian dilaksanakan pada semester ganjil yaitu bulan Juli - Agustus tahun ajaran 2019/2020, dengan rangkaian kegiatan penelitian ini meliputi tahap pra lapangan, tahap pelaksanaan penelitian, tahap analisis data, dan membuat simpulan.

#### **3.2 Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yaitu penelitian yang dimaksudkan untuk memberikan informasi bagaimana tindakan yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Menurut Sanjaya (2009), PTK dapat diartikan sebagai proses pengkajian masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya untuk memecahkan masalah tersebut dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari perlakuan tersebut. Tujuan utama PTK adalah untuk memecahkan permasalahan nyata yang terjadi di kelas dan meningkatkan kegiatan nyata guru dalam kegiatan pengembangan profesinya. Penelitian tindakan kelas secara garis besar pada umumnya mengenal adanya empat langkah penting, yaitu pengembangan *plan* (perencanaan), *act* (tindakan), *observe* (pengamatan) dan *reflect* (renungan) yang dilakukan secara intensif dan sistematis (Kusnandar, 2009).

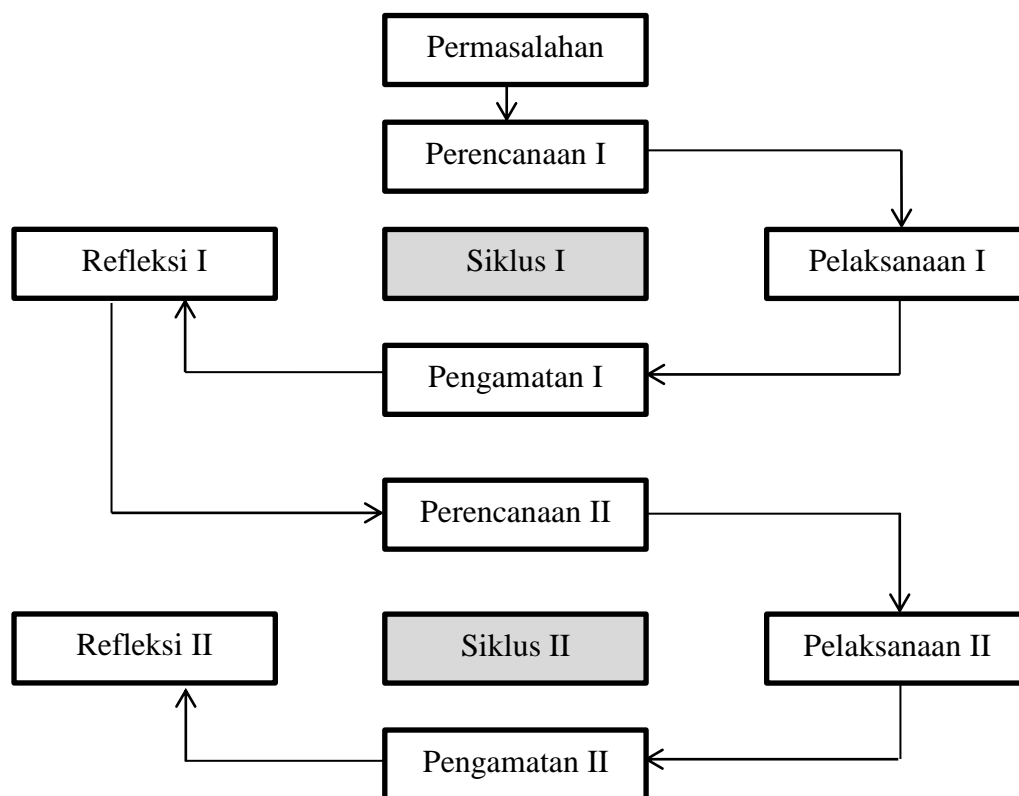
#### **3.3 Subjek Penelitian**

Subjek Penelitian pada penelitian ini adalah peserta didik SMK Negeri 2 Cilaku Cianjur kelas XI APHP 3 semester ganjil yang sedang mendapatkan materi konsep desain prototype kemasan produk pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan sebanyak 21 peserta didik.

### 3.4 Desain Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), mengacu pada model yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart (1989) yang terdiri dari tahap perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Suwarno (2009) berpendapat bahwa penelitian tindakan kelas adalah bentuk kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan kemantapan rasional dari tindakan itu dalam melaksanakan tugas, memperdalam pemahaman terhadap tindakan yang dilakukan serta memperbaiki kondisi tempat praktik pembelajaran itu dilakukan. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart (1989) terdiri atas empat komponen, yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi (Arikunto, 2006).

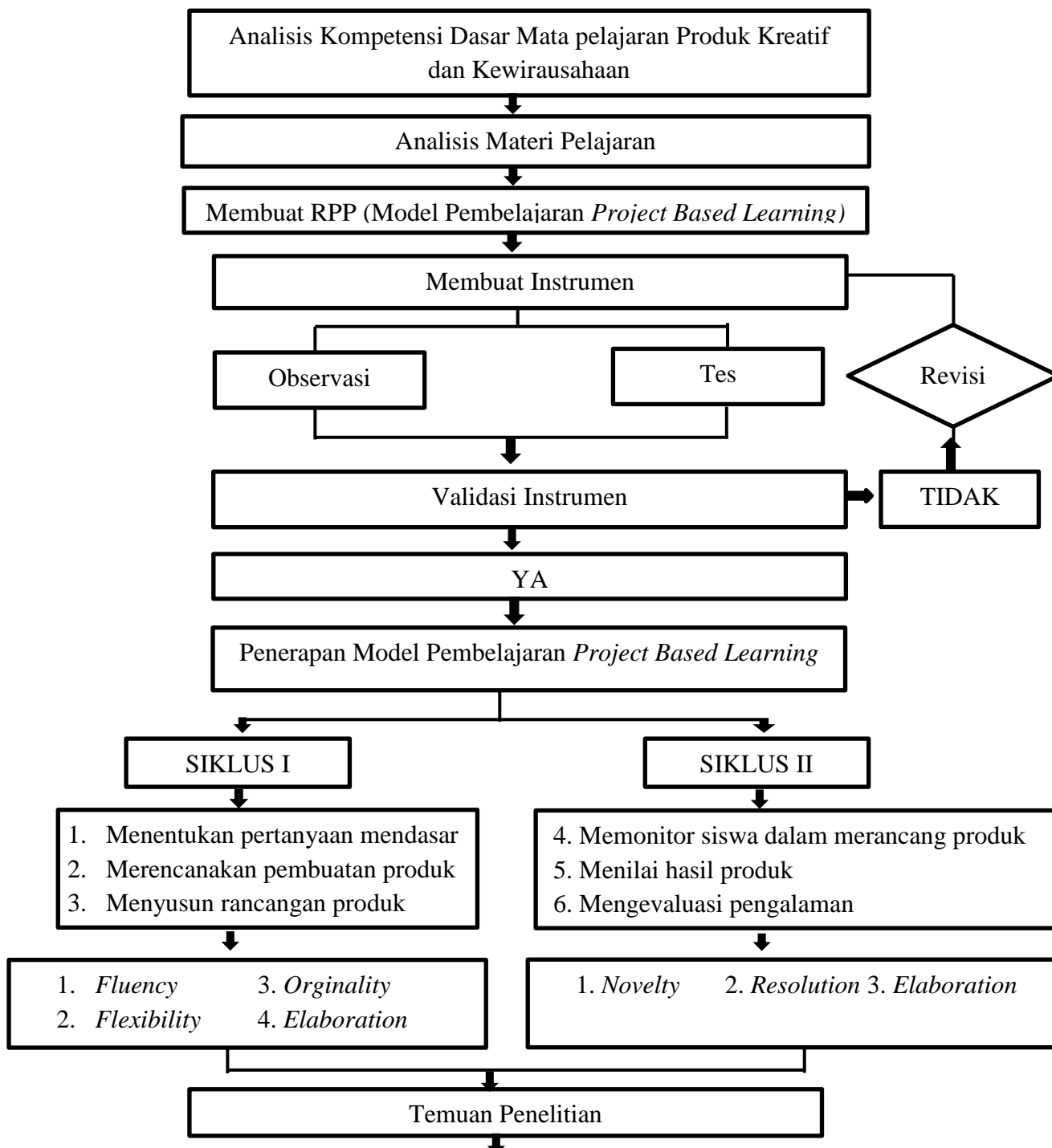
Desain penelitian Tindakan Kelas (PTK) dapat digambarkan sebagai berikut pada Gambar 3.1.



Gambar 3.1. Desain Penelitian Tindakan Kelas

### 3.5 Prosedur Penelitian

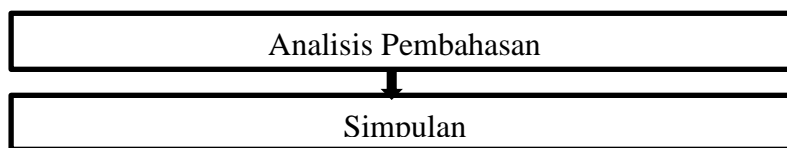
Prosedur yang ditempuh dalam penelitian ini terdiri dari dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II. Prosedur penelitian dapat dilihat pada Gambar 3.2.



Arisyia Apilia, 2019

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING UNTUK MENGETAHUI KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF DAN KREATIVITAS PESERTA DIDIK PADA MATERI DESAIN PROTOTYPE KEMASAN PRODUK DI SMK NEGERI 2 CILAKU

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



Gambar 3.2 Prosedur Penelitian

Adapun prosedur dari penelitian yang akan dilaksanakan yaitu :

1. Observasi dan identifikasi masalah dilapangan
  - a. Observasi terhadap guru mengenai kegiatan pembelajaran yang telah berlangsung untuk memperoleh gambaran tentang penerapan pembelajaran yang telah dilaksanakan.
  - b. Mencari tahu budaya dari kegiatan belajar mengajar yang telah dilaksanakan
2. Perencanaan kegiatan
  - a. Menentukan jumlah siklus tindakan
  - b. Merancang pembelajaran menggunakan model *project based learning*
  - c. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
  - d. Membuat pedoman penilaian kreativitas peserta didik
3. Pelaksanaan kegiatan

Tahap pelaksanaan pembelajaran terdiri dari dua siklus tindakan. Masing-masing siklus berdurasi 4x45 menit, dengan langkah-langkah yang akan dilakukan sebagai berikut :

a. Sikus I

Pelaksanaan siklus I dimulai dari tahap perencanaan yaitu menyusun RPP dengan kompetensi dasar pengemasan bahan pangan menggunakan model pembelajaran *project based learning*. Kemudian mempersiapkan bahan ajar berupa materi yang akan disampaikan pada peserta didik. Menyiapkan soal tes, rubrik penilaian produk kreatif dan lembar keterlaksanaan model pembelajaran PjBL. Pada tahap pelaksanaan siklus I guru memberikan permasalahan berbentuk pertanyaan awal pada peserta didik. Pertanyaan awal yang diajukan adalah pertanyaan penting yang dapat memotivasi peserta didik untuk terlibat dalam belajar. Pada siklus I peserta didik dibagi kedalam 5 kelompok untuk menyusun tahapan pelaksanaan proyek yang disepakati bersama guru. Kemudian guru menyediakan produk makanan dan berbagai

Arisya Apilia, 2019

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING UNTUK MENGETAHUI KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF DAN KREATIVITAS PESERTA DIDIK PADA MATERI DESAIN PROTOTYPE KEMASAN PRODUK DI SMK NEGERI 2 CILAKU

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

macam jenis kemasan pada peserta didik, kemudian guru melakukan pengundian produk untuk setiap kelompok, Guru memberikan lembar tes, berupa soal kepada setiap peserta didik. Setiap peserta didik diberi lembar tes untuk mengetahui sejauh mana kreativitas peserta didik dalam membuat rancangan kemasan produk. Peserta didik mengerjakan soal dalam lembar tes yang diberikan oleh guru. Setelah peserta didik selesai mengerjakan soal, guru menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan. Selanjutnya melakukan refleksi terhadap pembelajaran dilakukan diakhir siklus untuk perbaikan pada siklus selanjutnya.

#### b. Siklus II

Pelaksanaan siklus II dimulai dari tahap perencanaan yaitu menyusun RPP dengan kompetensi dasar pengemasan bahan pangan untuk pertemuan kedua menggunakan model pembelajaran *project based learning* berdasarkan refleksi pada siklus pertama. Kemudian menyiapkan lembar penilaian kreativitas kemasan produk. Pada siklus ke II Guru menugaskan peserta didik untuk membuat kemasan dan label kemasan yang tepat untuk kemasan produk yang telah ditentukan pada pertemuan sebelumnya. Guru memonitor dan membimbing peserta didik pada saat pembuatan proyek. Setelah itu masing-masing kelompok maju kedepan kelas untuk mempresentasikan kemasan produk yang telah mereka buat. Kemudian Guru melakukan penilaian terhadap kemasan produk yang telah dibuat oleh peserta didik. Guru menyimpulkan dan mengevaluasi proses pembelajaran. Setelah itu guru melakukan refleksi terhadap pembelajaran dilakukan diakhir siklus.

#### 4. Observasi

Kegiatan observasi dalam PTK dapat disejajarkan dengan kegiatan pengumpulan data dalam penelitian formal. Dalam kegiatan ini peneliti mengamati hasil atau dampak dari tindakan yang dilaksanakan atau dikenakan terhadap peserta didik. Observasi dalam penelitian ini dilakukan oleh peneliti dibantu oleh satu observer dengan menggunakan pedoman observasi. Dalam penelitian ini, peneliti membangun kesepakatan bersama observer yang membantu proses pengamatan selama kegiatan pembelajaran.

**Arisya Apilia, 2019**

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING UNTUK MENGETAHUI KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF DAN KREATIVITAS PESERTA DIDIK PADA MATERI DESAIN PROTOTYPE KEMASAN PRODUK DI SMK NEGERI 2 CILAKU**

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

## 5. Refleksi

Pada dasarnya kegiatan refleksi merupakan kegiatan analisis, sintesis, interpretasi terhadap semua informasi yang diperoleh saat kegiatan tindakan. Dalam kegiatan ini peneliti mengkaji, melihat, dan mempertimbangkan hasil-hasil atau dampak dari tindakan. Setiap informasi yang terkumpul perlu dipelajari kaitan yang satu dengan lainnya dan kaitannya dengan teori atau hasil penelitian yang telah ada dan relevan. Melalui refleksi yang mendalam dapat ditarik kesimpulan dari hasil penelitian yang berupa hasil observasi peserta didik dan soal tes yang diberikan pada peserta didik.

### 3.6 Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

Data yang didapatkan oleh peneliti agar bersifat obyektif akan diperoleh dengan menggunakan analisis pengumpulan data berupa :

#### 1. Lembar Observasi Keterlaksanaan Model *Project Based Learning*

Penilaian keterlaksanaan model pembelajaran *project based learning* dilakukan dengan bantuan observer, untuk melihat keterlaksanaan sintaks model *project based learning* pada setiap siklusnya. Kisi-kisi lembar observasi keterlaksanaan model pembelajaran *project based learning* dapat dilihat pada Tabel 3.1

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Lembar Observasi Keterlaksanaan Model Pembelajaran

#### *Project Based Learning*

No.	Tahapan Pembelajaran	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa	Keterlaksanaan	
				Ya	Tidak
1.	Memulai dengan pertanyaan mendasar	Memberikan pertanyaan mengarah pada siswa	Menjawab pertanyaan pengarah dalam menentukan solusi untuk pembuatan proyek		
		Mengarahkan siswa untuk mencari informasi mengenai kemasan produk	Mencari informasi mengenai kemasan produk dan menghubungkan informasi dari pengetahuan sebelumnya		

Arisya Apilia, 2019

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING UNTUK MENGETAHUI KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF DAN KREATIVITAS PESERTA DIDIK PADA MATERI DESAIN PROTOTYPE KEMASAN PRODUK DI SMK NEGERI 2 CILAKU

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

No.	Tahapan Pembelajaran	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa	Keterlaksanaan	
				Ya	Tidak
		Memberikan lembar tes, produk pangan, serta alat dan bahan untuk membantu siswa dalam membuat kemasan produk	Menganalisis kemasan produk, dan menjawab lembar tes yang sesuai untuk produk yang disediakan		
2.	Merencanakan pembuatan proyek	Mengarahkan siswa untuk menentukan nama atau merk dagang kemasan dari produk pangan yang dipilih	Menentukan nama atau merk dagang kemasan dari produk yang dipilih		
		Meminta siswa untuk menentukan alat dan bahan yang dibutuhkan untuk pembuatan desain kemasan produk	Menentukan alat dan bahan yang dibutuhkan untuk pembuatan desain kemasan produk		
3.	Menyusun rancangan proyek	Membimbing pelaksanaan proyek dengan jelas	Membuat rancangan pelaksanaan proyek dengan jelas		
		Meminta siswa untuk menjelaskan mengenai rancangan proyek yang akan dilaksanakan	Menjelaskan mengenai rancangan proyek yang akan dilaksanakan di depan kelas		
4.	Memonitor siswa dalam merancang produk	Mengawasi keterlaksanaan proyek yang dilakukan siswa	Melaksanakan proyek dengan pengawasan guru		

No.	Tahapan Pembelajaran	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa	Keterlaksanaan	
				Ya	Tidak
		Memberikan bimbingan pada setiap tahapan proyek yang dilakukan siswa	Membuat desain kemasan siswa memilih produk pangan yang dipilih kemudian memilih jenis kemasan yang cocok untuk produk tersebut		
5.	Menilai hasil produk	Guru mengarahkan siswa untuk mempresentasikan desain kemasan produk yang telah dibuat	Mengomunikasikan hasil proyek kemasan produk yang telah dibuat didepan kelas dengan menafsirkan informasi yang terdapat dalam desain kemasan tersebut		
		Guru menilai desain kemasan produk yang telah dibuat dan dipresentasikan oleh siswa	Desain kemasan produk dinilai oleh guru		
		Guru memberikan umpan balik terhadap desain kemasan produk yang telah dibuat oleh siswa	Desain kemasan produk yang dibuat oleh siswa mendapatkan umpan balik oleh guru		
6.	Mengevaluasi pengalaman	Guru merangsang siswa untuk menyimpulkan hasil dari pengerjaan proyek	Merefleksikan pengalaman dan proses pembelajaran melalui kesimpulan yang didapatkan setelah membuat proyek		
		Meminta siswa untuk memberikan kesan terhadap pembelajaran	Memberikan kesan terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan		



No.	Tahapan Pembelajaran	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa	Keterlaksanaan	
				Ya	Tidak
		yang telah dilaksanakan			

## 2. Lembar Penilaian Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik

Soal yang diberikan adalah jenis tes *extended essay* (uraian bebas), yaitu bentuk tes yang memerlukan jawaban yang bersifat pembahasan atau uraian kata-kata (Arikunto, 2012). Penilaian peserta didik diambil dari hasil pengisian lembar tes dan hasil produk yang dibuat. Kisi-kisi indikator kemampuan berpikir kreatif peserta didik dapat dilihat pada Tabel 3.2.

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik

Aspek Kreativitas	Indikator Penilaian	Jenis Penilaian	No Soal
<i>Fluency</i>	Siswa dapat menjelaskan beragam fungsi dari kemasan yang akan dibuat	Tes essay	3
	Siswa dapat menyelesaikan soal tes lebih cepat dari pada siswa lain	Observasi	-
<i>Flexibility</i>	Siswa dapat menentukan jenis kemasan dan menjelaskan alasan pemilihan kemasan produk	Tes essay	2
<i>Originality</i>	Siswa dapat menentukan nama/ merek produk yang unik	Tes essay	1
	Siswa dapat membuat rancangan kemasan produk yang berbeda dengan desain siswa lain	Tes essay	6
<i>Elaboration</i>	Siswa dapat menentukan alat dan bahan yang digunakan untuk membuat kemasan produk	Tes essay	4
	Siswa dapat menampilkan informasi dalam desain kemasan dengan lengkap	Tes essay	5

## 3. Lembar Penilaian Kreativitas Peserta Didik

Lembar penilaian kemasan produk mengacu kepada teori CPAM (*Creative Product Analysis Matrix*) Besemer dan Treffinger (1981) yang terdiri dari 3 aspek kreativitas yaitu *novelty*, *resolution*, dan *elaboration*. Kisi-kisi komponen

Arisya Apilia, 2019

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING UNTUK MENGETAHUI KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF DAN KREATIVITAS PESERTA DIDIK PADA MATERI DESAIN PROTOTYPE KEMASAN PRODUK DI SMK NEGERI 2 CILAKU

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

penilaian kreativitas peserta didik dalam pembuatan desain *protoype* kemasan produk dapat dilihat pada Tabel 3.3.

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Indikator Kreativitas Peserta Didik

Aspek Kreativitas	Indikator	Patokan Ideal	Jenis penilaian
<b>Novelty</b>	<b>Original</b> (unik) Produk berbeda dari yang sudah ada sebelumnya	Peserta didik dapat membuat merek produk unik dan mudah diingat	Penilaian produk
	<b>Surprising</b> (menakjubkan) Produk memberikan kejutan baru di masyarakat	Peserta didik dapat membuat bentuk kemasan produk berbeda atau modifikasi dari yang sudah ada sebelumnya	Penilaian produk
<b>Resolution</b>	<b>Logical</b> (masuk akal) Produk harus dapat diterima dan sesuai dengan aturan tertentu	Peserta didik dapat membuat kemasan produk sesuai dengan berbagai aspek fungsi kemasan	Penilaian produk
	<b>Useful</b> (bermanfaat) Produk bersifat praktis sehingga dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan	Peserta didik dapat membuat kemasan produk yang praktis, mudah dibawa, dan dapat dibuka dengan mudah	Penilaian produk
	<b>Valuable</b> (bernilai) Produk memiliki nilai lebih	Peserta didik dapat membuat kemasan produk yang menunjukkan adanya inovasi dan kerja keras yang berbeda dari produk yang sudah ada sebelumnya	Penilaian produk
<b>Elaboration</b>	<b>Organic</b> (organis) Produk tersusun dengan baik	Peserta didik dapat membuat kemasan produk yang tersusun dengan baik dari segi <i>labelling</i> / informasi produk	Penilaian produk
	<b>Elegant</b> (elegan) Produk memiliki tampilan yang menarik	Kemasan produk memiliki tampilan sangat menarik, elegan dalam segi bentuk dan warna	Penilaian produk

(Sumber : Modifikasi dari Hasanah, 2018)

### 3.7 Validasi Instrumen

Validasi instrumen adalah salah satu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Tinggi rendahnya validitas instrumen menunjukkan sejauh mana data yang terkumpul tidak menyimpang dari gambaran tentang validitas yang dimaksud. Validasi instrumen dilakukan agar instrumen yang akan digunakan pada penelitian memenuhi standar yang ditetapkan sehingga data yang diperoleh juga memenuhi standar yang ada (Sugiyono, 2015).

Seluruh instrumen penilaian yang digunakan terlebih dahulu diujikan atau divalidasi oleh *judgement expert* (validasi ahli) sehingga diketahui apakah instrumen penilaian layak atau tidak layak untuk digunakan. *Judgement expert* dalam penelitian ini adalah guru pengampu mata pelajaran untuk melihat kelayakan soal tes yang digunakan. Dibawah ini merupakan hasil uji validitas soal dapat dilihat pada tabel 3.4.

Tabel 3.4. Hasil Uji Validitas Soal Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik

Aspek yang ditelaah	No Soal					
	1	2	3	4	5	6
<b>A. MATERI</b>						
1. Rumusan soal sesuai dengan indikator	√	√	√	√	√	√
2. Batasan jawaban atau ruang lingkup yang diuji sudah jelas	√	√	√	√	√	√
3. Isi materi dinyatakan sesuai dengan tujuan pengukuran	√	√	√	√	√	√
4. Isi materi dinyatakan sesuai dengan jenis sekolah atau tingkat kelas	√	√	√	√	√	√
<b>B. KONSTRUKSI</b>						
1. Rumusan butir soal sudah menggunakan kalimat tanya/perintah	√	√	√	√	√	√
2. Rumusan butir soal tidak menimbulkan penafsiran ganda	√	√	√	√	√	√
3. Rumusan soal mudah dipahami dan tidak bertele-tele	√	√	√	√	√	√
<b>C. BAHASA</b>						
1. Rumusan butiran soal sudah menggunakan bahasa sederhana sehingga komunikatif dan mudah dimengerti	√	√	√	√	√	√
2. Soal menggunakan bahasa yang baik dan benar	√	√	√	√	√	√

Keterangan √ : layak digunakan

Berdasarkan validasi soal oleh guru mata pelajaran data pada tabel di atas, dapat diketahui bahwa soal untuk penilaian kreativitas peserta didik dalam membuat rancangan desain kemasan produk menyatakan layak digunakan atau valid. Dibawah ini merupakan hasil validasi instrumen penilaian kreativitas dapat dilihat pada tabel 3.5.

Tabel 3.5. Hasil Validasi Instrumen Penilaian Kemampuan Berpikir Kreatif dan Kreativitas Peserta Didik

No.	Indikator Penilaian	Skala Penilaian	
		Layak	Tidak Layak
1.	Kesesuaian indikator untuk menilai kemampuan berpikir kreatif dan produk kreatif	√	
2.	Kesesuaian bobot pada setiap indikator untuk menilai kemampuan berpikir kreatif dan produk kreatif	√	
3.	Kesesuaian skala penilaian untuk menilai kemampuan berpikir kreatif dan produk kreatif	√	
4.	Kejelasan petunjuk/arahan penilaian	√	
5.	Ketepatan urutan item instrumen penilaian	√	
6.	Penggunaan bahasa sesuai ejaan yang baku	√	

Berdasarkan hasil validasi data pada tabel 3.5 dapat diketahui bahwa untuk instrumen penilaian kreativitas kemampuan berpikir kreatif dan kreativitas peserta didik dalam materi desain prototype kemasan produk, ahli (Guru mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan) menyatakan layak atau valid sehingga instrumen dalam penelitian ini sudah valid untuk digunakan.

### 3.8 Analisis Data

Agar data yang dihasilkan dapat ditafsirkan dan mengandung makna, maka data harus diolah dan dianalisis untuk menjawab pertanyaan pada rumusan masalah. Adapun langkah-langkah yang digunakan untuk mengolah data hasil penelitian adalah sebagai berikut:

#### 1. Analisis Keterlaksanaan Model *Project Based Learning*

Analisis keterlaksanaan model *project based learning* diketahui dari hasil observasi oleh satu orang observer, kemudian dianalisis secara deskriptif pada

Arisya Apilia, 2019

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING UNTUK MENGETAHUI KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF DAN KREATIVITAS PESERTA DIDIK PADA MATERI DESAIN PROTOTYPE KEMASAN PRODUK DI SMK NEGERI 2 CILAKU

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

setiap sintaks pelaksanaan model pembelajaran *project based learning* pada materi desain prototype kemasan produk.

## 2. Analisis Hasil Penilaian Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik

Kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada penelitian ini diketahui melalui tes tertulis uraian yang dinilai menggunakan rubrik penilaian dengan skala 0-4 kemudian dihitung dengan menggunakan rumus dibawah ini:

Tabel 3.6 Katagori Skor Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta didik

Skor	Kategori
4	Sangat kreatif
3	Kreatif
2	Cukup kreatif
1	Kurang kreatif
0	Tidak kreatif

(Sumber : Modifikasi Arikunto, 2006)

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

Keterangan :

- NP : Presentase kemampuan berpikir kreatif  
 R : Skor yang didapatkan siswa tiap indikator  
 SM : Skor maksimal yang bisa didapatkan

Besarnya presentase yang didapatkan setiap peserta didik kemudian digolongkan berdasarkan kategori penilaian menurut Arikunto (2006) yang dapat dilihat pada tabel 3.7.

Tabel 3.7 Katagori Nilai Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta didik

Nilai (%)	Kategori
81-100	Sangat kreatif
61-80	Kreatif
41-60	Cukup kreatif
21-40	Kurang kreatif
0-20	Tidak kreatif

(Sumber : Arikunto 2006)

## 3. Analisis Hasil Penilaian Kreativitas Peserta didik

Data kreativitas peserta didik diambil dan dianalisis berdasarkan hasil penilaian kemasan produk dengan menggunakan rubrik penilaian kreativitas Arisya Apilia, 2019

*PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING UNTUK MENGETAHUI KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF DAN KREATIVITAS PESERTA DIDIK PADA MATERI DESAIN PROTOTYPE KEMASAN PRODUK DI SMK NEGERI 2 CILAKU*

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

produk yang peneliti buat dengan skala 0-4, rubrik penelitian kreativitas produk peneliti buat dengan mengadopsi dari beberapa penelitian sebelumnya. Data skor yang didapatkan dari rubrik penilaian kreativitas produk dijumlahkan dan dipersentasekan. Kemudian data disajikan dalam bentuk tabel dan dianalisis secara deskriptif.

Tabel 3.8 Katagori Skor Kreativitas Peserta didik

Skor	Kategori
4	Sangat kreatif
3	Kreatif
2	Cukup kreatif
1	Kurang kreatif
0	Tidak kreatif

(Sumber : Modifikasi Arikunto, 2006)

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

Keterangan :

NP : Presentase kemampuan berpikir kreatif

R : Skor yang didapatkan siswa tiap indikator

SM : Skor maksimal yang bisa didapatkan

Besarnya presentase yang didapatkan setiap peserta didik kemudian digolongkan berdasarkan kategori penilaian menurut Arikunto (2006) yang dapat dilihat pada tabel 3.9

Tabel 3.9 Katagori Nilai Kreativitas Peserta didik

Nilai (%)	Kategori
81-100	Sangat kreatif
61-80	Kreatif
41-60	Cukup kreatif
21-40	Kurang kreatif
0-20	Tidak kreatif

(Sumber : Arikunto 2006)

**Arisya Apilia, 2019**

*PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING UNTUK MENGETAHUI KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF DAN KREATIVITAS PESERTA DIDIK PADA MATERI DESAIN PROTOTYPE KEMASAN PRODUK DI SMK NEGERI 2 CILAKU*

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)