

**APPLICATION OF CREATIVE LEARNING MODEL TO ENHANCE
SKILLS TO MAKE CRAFTS OBJECTS DRIVEN BY WIND
FOR CLASS III STUDENTS OF
SDN 05 PEKANBARU.**

Eka Nurul Safaina, Zairul Antosa, Hj. Lismasila

e-mail: Ekanurulsafaina@gmail.com, 081277608114, antosazairul@gmail.com,
Lismasila@gmail.com

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Ilmu Pendidikan
FKIP Universitas Riau, Pekanbaru**

***Abstract :** The background of this research is still low skills make craft objects that can be moved by the wind the third grade students of SDN 05 Pekanbaru. The purpose of this research is to improve the skills of making crafts that can be driven by winds third grade students of SDN 05 Pekanbaru with the application of creative learning model. This study took place at SDN 05 Pekanbaru. This research is a classroom action research (PTK). The subjects were students of class III SD Negeri 05 Pekanbaru with a total of 26 people consisting of 12 female students and 14 male students. Based on the results of research and discussion in mind that the application of creative learning model can improve the skills of making crafts that can be driven by the wind for the third grade students of SDN 05 Pekanbaru. It is known from the student's skills before learning to creative learning is only achieved at an average of 69.6. In the first cycle or after the implementation of creative learning model, the average skills of students increased to 74.94, then rose to 80.06 in the second cycle. The classical skills achieved in 26 students (100%). Thus, the hypothesis which says if implemented creative learning model, it can increase the skill make craft objects that can be moved by the wind the third grade students of SDN 05 Pekanbaru, unacceptable..*

***Keywords:** Creative Learning Model, Skills Crafts to Make Objects Driven by Wind*

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KREATIF UNTUK
MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBUAT BENDA
KERAJINAN YANG DAPAT DIGERAKKAN OLEH
ANGIN UNTUK SISWA KELAS III SDN 05
PEKANBARU.**

Eka Nurul Safaina, Zairul Antosa, Hj. Lismasila
e-mail: Ekanurulsafaina@gmail.com, 081277608114, antosazairul@gmail.com,
Lismasila@gmail.com

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Ilmu Pendidikan
FKIP Universitas Riau, Pekanbaru**

Abstrak: Latar belakang penelitian ini adalah masih rendahnya keterampilan membuat benda kerajinan siswa kelas III SDN 05 Pekanbaru. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan membuat benda kerajinan siswa kelas III SDN 05 Pekanbaru dengan penerapan model pembelajaran kreatif. Penelitian ini bertempat di SDN 05 Pekanbaru. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Subjek penelitian adalah siswa kelas III SD Negeri 05 Pekanbaru dengan jumlah total 26 orang terdiri dari 12 siswa perempuan dan 14 siswa laki-laki. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diketahui bahwa penerapan model pembelajaran kreatif dapat meningkatkan keterampilan membuat benda kerajinan untuk siswa kelas III SDN 05 Pekanbaru. Hal ini diketahui dari keterampilan siswa sebelum belajar dengan pembelajaran kreatif hanya tercapai pada rata-rata 69,6. Pada siklus pertama atau setelah diterapkannya model pembelajaran kreatif, rata-rata keterampilan siswa meningkat menjadi 74,94, kemudian meningkat menjadi 80,06 pada siklus kedua. Adapun Keterampilan klasikal tercapai pada 26 siswa (100%). Dengan demikian, hipotesis yang berbunyi jika diterapkan model pembelajaran kreatif, maka dapat meningkatkan keterampilan membuat benda kerajinan siswa kelas III SDN 05 Pekanbaru, **dapat diterima.**

Kata Kunci : Model Pembelajaran Kreatif, Keterampilan Membuat Benda Kerajinan

PENDAHULUAN

Persoalan pendidikan yang dihadapi bangsa Indonesia adalah rendahnya mutu pendidikan pada setiap jenjang dan satuan pendidikan, khususnya pendidikan dasar dan menengah. Upaya sentral berporos pada pembaruan kurikulum pendidikan. Ini terbukti dengan adanya perubahan dari KBK (Kurikulum Berbasis Kompetensi) menjadi KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan).

Oleh sebab itu guru dituntut untuk mampu meningkatkan kualitas belajar para siswa dalam bentuk kegiatan belajar yang dapat menghasilkan pribadi yang mandiri, pelajar yang efektif, dan pekerja yang produktif. Untuk mencapai keberhasilan dalam melaksanakan dan memimpin kegiatan belajar dan mengajar, diperlukan suatu model pembelajaran yang tepat agar materi yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh siswa.

Pendidikan Seni Budaya dan Keterampilan memiliki peranan dalam pembentukan pribadi peserta didik yang harmonis dengan memperhatikan kebutuhan perkembangan anak dalam mencapai multikecerdasan yang terdiri atas kecerdasan intrapersonal, interpersonal, visual spasial, musikal, linguistik, logik matematik, naturalis serta kecerdasan adversitas, kecerdasan kreativitas, kecerdasan spiritual dan moral, dan kecerdasan emosional.

Sebelum diterapkannya model pembelajaran kreatif, diketahui dari 26 siswa, jumlah siswa yang terampil membuat benda kerajinan 11 orang (42,3%). Jumlah siswa kurang terampil membuat benda kerajinan 5 orang (19,2%), sedangkan jumlah siswa yang tidak terampil membuat benda kerajinan 10 orang (38,5%). Rata-rata nilai keterampilan siswa adalah 62,3 (tidak terampil). Dari data yang dikemukakan diketahui masih banyaknya jumlah siswa yang tidak terampil membuat benda kerajinan. Hal ini disebabkan oleh:

1. Guru belum mampu menerapkan model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan keterampilan membuat benda kerajinan
2. Guru belum mampu menciptakan siswa yang aktif belajar

Masih rendahnya keterampilan siswa kelas III SDN 05 Pekanbaru, dapat dilihat dari gejala berikut:

1. Hanya beberapa orang yang mampu membuat benda kerajinan sesuai petunjuk guru, sebab guru kurang aktif membimbing siswa dalam membuat benda kerajinan
2. Model pembelajaran sebelumnya belum mampu meningkatkan keterampilan membuat benda kerajinan siswa kelas III SDN 05 Pekanbaru, karena model pembelajaran sebelumnya hanya menyajikan materi sesuai dengan apa yang ada di buku saja.

Indrawati dan Wanwan (2009:14) menyatakan bahwa model pembelajaran kreatif adalah pembelajaran yang menstimulasi siswa untuk mengembangkan gagasannya dengan memanfaatkan sumber belajar yang ada. Proses kreatif dimaksudkan agar guru menciptakan kegiatan belajar sehingga memenuhi berbagai tingkat kemampuan siswa.

Pembelajaran kreatif merupakan proses pembelajaran yang mengharuskan guru untuk dapat memotivasi dan memunculkan kreatifitas peserta didik selama

pembelajaran berlangsung, dengan menggunakan beberapa metode dan strategi bervariasi, misalnya kerja kelompok, bermain peran, dan pemecahan masalah. Untuk itu guru dituntut mampu merangsang kreatifitas peserta didik dalam hal kecakapan berpikir maupun dalam melakukan suatu tindakan.

Kreatif yang dimaksud adalah kemampuan peserta didik dalam menghasilkan sebuah kegiatan atau aktifitas yang baru yang diperoleh dari hasil berpikir kreatif dengan mewujudkannya dalam bentuk sebuah hasil karya yang baru.

Langkah-langkah pembelajaran kreatif adalah sebagai berikut:

1. Mengawali proses pembelajaran yang diawali dengan pendahuluan; Dalam hal ini guru dapat melakukan absensi, apersepsi, dan motivasi kepada siswa. Apersepsi berupa penjelasan singkat mengenai metode maupun materi pelajaran yang akan diajarkan, dan motivasi dapat berupa pertanyaan mengenai materi yang akan diajarkan,
2. Mensetting Kelas (membentuk kelompok); Pembentukan kelompok dapat ditentukan oleh guru secara heterogen, yaitu mengacak siswa sesuai dengan kemampuan akademis,
3. Memandu PBM (penyampaian materi dengan pembelajaran kreatif dengan pembentukan kelompok); Siswa yang telah mengetahui kelompoknya, diminta untuk memperhatikan penjelasan guru mengenai materi pelajaran. Setelah itu, siswa diminta sendiri membuat keterampilan yang hanya berdasarkan penjelasan guru secara verbal, untuk mempermudah siswa guru dapat memberikan gambaran mengenai keterampilan yang akan dibuat siswa, tetapi tidak memberi tahu siswa. Guru menuntut siswa untuk kreatif sesuai imajinasi siswa,
4. Melaksanakan kegiatan praktikum selama 2 jam pelajaran atau 2x45 menit dengan membuat benda kerajinan (Haryati, 2013)

Adapun keunggulan pembelajaran kreatif adalah sebagai berikut :

1. Dalam setiap kegiatan, siswa terlibat secara aktif, baik intelektual maupun emosional.
2. Mencapai dampak instruksional dan memungkinkan terbentuknya dampak pengiring.
3. Siswa mendapat kesempatan yang luas untuk berinteraksi langsung dengan sumber belajar.
4. Memacu kreatifitas melalui kegiatan rekreasi.
5. Memungkinkan dilakukannya penilaian secara utuh dan komprehensif.

Kelemahan-kelemahan model pembelajaran ini tertuju pada kelemahan dilapangan, antara lain:

- a) Memerlukan kesiapan guru dan siswa.
- b) Memerlukan adaptasi pendidik.
- c) Memerlukan waktu yang panjang dan fleksibel, meskipun untuk topik-topik tertentu waktu yang diperlukan bisa di persingkat karena tahapan eksplorasi bisa dilakukan di luar jam tatap muka dengan di tambah kegiatan terstruktur dan mandiri.

Keterampilan membuat benda kerajinan termasuk ke dalam kompetensi dasar yaitu menampilkan sikap pacesetter terhadap benda kerajinan, merancang benda kerajinan dari bahan kertas, dan membuat benda kerajinan dari bahan kertas.

Ada banyak keterampilan kerajinan, antara lain layang-layang, kincir kertas, kincir terbang, ular naga kertas, burung camar, layang-layang pesawat tempur, dan parasut. Dalam penelitian keterampilan yang digunakan adalah keterampilan membuat benda kerajinan berupa kincir kertas dan kincir terbang.

Sesuai kajian teoretis sebelumnya, diketahui bahwa benda kerajinan terbuat dari kertas yang pembuatannya dengan teknik lipat dan rekat. Keterampilan ini dapat ditingkatkan melalui penerapan model pembelajaran kreatif, karena model ini memberikan kemudahan bagi siswa dalam membuat benda kerajinan. Hal ini disebabkan model pembelajaran ini dirancang untuk mengembangkan belajar siswa kreatif dengan baik dan tepat dipelajari selangkah demi selangkah dalam menyelesaikan suatu karya benda kerajinan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di kelas III Negeri 05 Pekanbaru semester genap tahun ajaran 2013/2014. Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Dalam pelaksanaannya peneliti berkolaborasi dengan guru kelas untuk bersama-sama melakukan penelitian, dalam hal penelitian menyediakan semua perangkat yang digunakan untuk penelitian, misalnya: Silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, dan lain-lain. Guru kelas tetap menjalankan perannya sebagai guru bidang studi dan melaksanakan proses pembelajaran berdasarkan perangkat yang disiapkan oleh peneliti.

Subjek penelitian adalah siswa kelas III SD Negeri 05 Pekanbaru dengan jumlah total 26 orang terdiri dari 12 siswa perempuan dan 14 siswa laki-laki.

Instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Wawancara dengan guru kelas digunakan untuk memperoleh data awal di kelas III SDN 05 Pekanbaru (2) Lembar observasi aktivitas guru dan siswa, berupa lembar pengamatan aktivitas siswa selama model pembelajaran kooperatif tipe NHT.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik observasi, teknik tes, dan teknik dokumentasi. (1) Teknik Observasi. Teknik observasi merupakan teknik pengamatan, yaitu membuat lembar pengamatan sebagai pedoman penilaian aktivitas guru dan aktivitas siswa. Lembar pengamatan aktivitas guru dan aktivitas siswa berupa tabel yang terdiri dari kolom aspek yang diamati, kolom nilai (1, 2, 3, dan 4), dan kolom skor. Pemberian salah satu nilai dilakukan berdasarkan rubrik penilaian yang dibuat. Pengamat yang bertindak mengamati aktivitas guru dan aktivitas siswa disebut dengan observer, yang bertindak sebagai observer adalah dua orang teman sejawat. Satu teman sejawat mengamati aktivitas guru, dan satu lagi mengamati aktivitas siswa. Aktivitas yang diamati observer dilakukan berdasarkan lembar pengamatan. (2) Teknik Tes. Teknik ini dilakukan untuk menguji keterampilan siswa dalam membuat benda kerajinan yang digerakkan angin. Teknik tes yang diberikan terdiri dari penilaian proses dan penilaian produk. Hal yang dinilai dalam penilaian proses adalah menyiapkan alat dan bahan, mengerjakan sesuai langkah-langkah yang didemonstrasikan guru, dan mengerjakan kegiatan dengan tertib dan rapi. Hal yang dinilai dalam penilaian produk adalah Bentuk, Kerapian, dan Kreasi. Masing-masing penilaian diberikan salah satu skor 4-1. Pemberian skor berdasarkan rubrik penilaian

proses dan ribrik penilaian produk, yang bertindak memberikan penilaian adalah guru. (3) Teknik Dokumentasi. Dokumentasi dalam penelitian ini bertujuan untuk memberikan bukti penelitian berupa foto. Foto dimabil pada saat proses pembelajaran berlangsung di kelas. Hal yang difoto adalah aktivitas guru dan aktivitas siswa dalam pembelajaran, foto kegiatan observer yang sedang mengamati aktivitas guru dan aktivitas siswa, foto saat siswa melakukan tes keterampilan membuat benda kerajinan yang digerakkan angin, dan foto hasil keterampilan membuat benda kerajinan yang digerakkan angin oleh siswa.

Teknik analisis data penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Aktivitas Guru dan Siswa

Observasi aktivitas guru adan siswa dilakukan bersama dengan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang mengacu pada kegiatan belajar mengajar model pembelajaran kreatif. Indikator aktivitas guru dan siswa dibagi menjadi 6 kegiatan dengan ketentuan nilai 1, 2, 3, dan 4. Untuk menentukan keberhasilan guru dan siswa dalam aktivitasnya digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \% \text{ (Sudijono, 2004:246)}$$

Keterangan:

P = Persentase keterlaksanaan pembelajaran

F = Jumlah nilai aspek tahapan pembelajaran yang teramati di lapangan

N = Jumlah skor aspek tahapan pembelajaran ideal (maksimal)

2. Keterampilan Membuat Benda Kerajinan yang Dapat Digerakkan oleh Angin

Skor keterampilan yang diperoleh dianalisa berdasarkan pembuatan karya kerajinan membuat benda kerajinan yang dapat digerakkan oleh angin yang dihasilkan oleh siswa. Indikator penilaian keterampilan siwa dalam membuat benda kerajinan yang dapat digerakkan oleh angin dibagi menjadi 3 yaitu bentuk, kerapian dan kreasi dengan ketentuan nilai 1, 2, dan 3. Untuk melihat keterampilan siswa dalam membuat benda kerajinan yang dapat digerakkan oleh angin digunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{SP}{SM} \times 100 \text{ (ISBN, 2007:369)}$$

Keterangan:

SP = Skor perolehan

SM = Skor maksimal

Tabel 3.1 Interval dan Kategori Nilai Keterampilan

No	Interval	Kategori
1	70 - 100	Terampil
2	0 - 69	Tidak Terampil

Nilai setiap siswa dibandingkan dengan KKM yang ditetapkan sekolah. Jika siswa memperoleh nilai ≥ 70 , maka siswa dikatakan terampil, jika siswa memperoleh nilai <70 , maka siswa dikatakan tidak terampil. Kemudian untuk mencari rata-rata hasil belajar menurut KTSP (2007:362) adalah sebagai berikut:

$$\text{Rata-rata} = \frac{\text{Total Nilai}}{\text{Jumlah Seluruh Siswa}}$$

Selanjutnya melalui rata-rata hasil belajar setiap pertemuan, maka dicari peningkatannya dengan menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\text{Posrate} - \text{Basarete}}{\text{Basarete}} \times 100\%$$

- P = Peningkatan
 Posrate = Nilai sesudah diberikan tindakan
 Basarete = Nilai sebelum tindakan (Aqib, dkk. 2009:53)

Tabel 3.2 Kriteria Penilaian Proses

Aspek	Uraian	Skor
Kesungguhan	Tidak ada kriteria yang tampak	1
	Satu kriteria tampak	2
	Dua kriteria tampak	3
	Semua kriteria tampak	4
Ketelitian	Tidak ada kriteria yang tampak	1
	Satu kriteria tampak	2
	Dua kriteria tampak	3
	Semua kriteria tampak	4

Dengan kriteria dalam penilaian proses pembuatan benda yang dapat digerakkan oleh angin (kincir kertas) adalah sebagai berikut:

- a. Kesungguhan
 - 1) Diberikan skor 1 jika tidak ada kriteria berikut yang tampak: antusias dalam belajar, tidak mudah putus asa, dan senang mengerjakan persoalan yang diberikan guru
 - 2) Diberikan skor 2 jika hanya salah satu kriteria berikut yang tampak: antusias dalam belajar, tidak mudah putus asa, dan senang mengerjakan persoalan yang diberikan guru
 - 3) Diberikan skor 3 jika dua dari tiga kriteria berikut yang tampak: antusias dalam belajar, tidak mudah putus asa, dan senang mengerjakan persoalan yang diberikan guru
 - 4) Diberikan skor 4 jika siswa antusias dalam belajar, tidak mudah putus asa, dan senang mengerjakan persoalan yang diberikan guru
- b. Ketelitian
 - 1) Diberikan skor 1 jika tidak ada kriteria berikut yang tampak: mengerjakan sesuai petunjuk yang diberikan, hasil yang dikerjakan sesuai dengan yang diminta, dan memeriksa kembali pekerjaan yang telah dikerjakan
 - 2) Diberikan skor 2 jika hanya salah satu kriteria berikut yang tampak: mengerjakan sesuai petunjuk yang diberikan, hasil yang dikerjakan

sesuai dengan yang diminta, dan memeriksa kembali pekerjaan yang telah dikerjakan

- 3) Diberikan skor 3 jika dua dari tiga kriteria berikut yang tampak: mengerjakan sesuai petunjuk yang diberikan, hasil yang dikerjakan sesuai dengan yang diminta, dan memeriksa kembali pekerjaan yang telah dikerjakan
- 1) Diberikan skor 4 jika siswa mengerjakan sesuai petunjuk yang diberikan, hasil yang dikerjakan sesuai dengan yang diminta, dan memeriksa kembali pekerjaan yang telah dikerjakan

Tabel 3.3 Kriteria Penilaian Produk

Aspek	Uraian	Skor
Bentuk	Jika tidak mampu	1
	Hanya mampu satu kriteria	2
	Hanya mampu dua kriteria	3
	Mampu sesuai kriteria	4
Kerapian	Jika tidak mampu	1
	Hanya mampu satu kriteria	2
	Hanya mampu dua kriteria	3
	Mampu sesuai kriteria	4
Kreasi	Jika tidak mampu	1
	Hanya mampu satu kriteria	2
	Hanya mampu dua kriteria	3
	Mampu sesuai kriteria	4

Dengan kriteria dalam penilaian produk pembuatan benda yang dapat digerakkan oleh angin (kincir kertas) adalah sebagai berikut:

- a. Bentuk
 - 1) Diberikan skor 1 jika siswa tidak mampu membuat kincir sesuai kriteria bentuk yang ditentukan
 - 2) Diberikan skor 2 jika siswa hanya mampu membuat kincir sesuai satu kriteria bentuk
 - 3) Diberikan skor 3 jika siswa hanya mampu membuat kincir sesuai dua kriteria bentuk
 - 4) Diberikan skor 4 jika siswa mampu membuat kincir sesuai semua kriteria bentuk
- b. Kerapian
 - 1) Diberikan skor 1 jika siswa tidak mampu membuat kincir sesuai kriteria kerapian yang ditentukan
 - 2) Diberikan skor 2 jika siswa hanya mampu membuat kincir sesuai satu kriteria kerapian
 - 3) Diberikan skor 3 jika siswa hanya mampu membuat kincir sesuai dua kriteria kerapian
 - 4) Diberikan skor 4 jika siswa mampu membuat kincir sesuai semua kriteria kerapian

c. Kreasi

- 1) Diberikan skor 1 jika siswa tidak mampu membuat kincir sesuai kriteria kreasi yang ditentukan
- 2) Diberikan skor 2 jika siswa hanya mampu membuat kincir sesuai satu kriteria kreasi
- 3) Diberikan skor 3 jika siswa hanya mampu membuat kincir sesuai dua kriteria kreasi
- 4) Diberikan skor 4 jika siswa mampu membuat kincir sesuai semua kriteria kreasi.

Penelitian dikatakan berhasil jika 85% dari jumlah seluruh siswa terampil dalam membuat Keterampilan Membuat Benda Kerajinan yang Dapat Digerakkan oleh Angin

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Aktivitas Guru dan Siswa Pada Siklus I

Berdasarkan hasil pengamatan Perbandingan Aktivitas Guru dan Siswa Selama Proses Pembelajaran dengan Penerapan Model Pembelajaran Kreatif terjadinya peningkatan pada setiap pertemuan dari siklus I.

Pada analisis data aktivitas guru pada siklus pertama pertemuan pertama diketahui bahwa didapat rata-rata 68.8% dengan kategori Sedang. Sedangkan pada siklus pertama pertemuan ke dua didapat rata-rata 81.3% dengan kategori Tinggi. Serta pada Siklus Pertama Pertemuan Ketiga diketahui bahwa diperoleh rata-rata 87.3% dengan kategori Tinggi. Sedangkan pada analisis data aktivitas siswa siklus pertama pertemuan pertama diperoleh hasil rata-rata 62.5% dengan kategori sedang dan rata-rata 68.8% dengan kategori sedang untuk analisis data aktivitas siswa pada siklus pertama pertemuan kedua. Dan pada Siklus I pertemuan ketiga diperoleh rata-rata 75.0 % dengan kategori Tinggi. Sehingga pada siklus pertama diperoleh hasil dengan rata-rata nilai 74.9% dengan kategori tinggi dan rata-rata klasikalnya 73.08%.

Pada Siklus I ini belum terjadi peningkatan yang signifikan sebab masih banyaknya kendala yang terjadi seperti belum terbiasanya guru dengan model pembelajaran kreatif dan masih banyak siswa yang belum paham sehingga membuat belum adanya peningkatan yang signifikan.

2. Aktivitas Guru dan Siswa Pada Siklus II

Berdasarkan hasil pengamatan Perbandingan Aktivitas Guru dan Siswa Selama Proses Pembelajaran dengan Penerapan Model Pembelajaran Kreatif terjadinya peningkatan pada setiap pertemuan dari siklus II.

Pada analisis data aktivitas guru pada siklus kedua pertemuan pertama diketahui bahwa didapat rata-rata 93.8% dengan kategori sangat tinggi. Sedangkan pada siklus kedua pertemuan ke dua didapat rata-rata 100% dengan kategori sangat tinggi. Sedangkan pada analisis data aktivitas siswa siklus kedua pertemuan pertama diperoleh hasil rata-rata 81.3% dengan kategori Tinggi dan rata-rata 87.5% dengan kategori sangat tinggi untuk analisis data aktivitas siswa pada siklus pertama pertemuan kedua. Sehingga pada siklus pertama diperoleh hasil dengan rata-rata nilai 100% dengan

kategori cukup terampil dan rata-rata klasikal siswa 87.5%. Hal ini berarti guru telah mampu menerapkan model pembelajaran kreatif.

Pada siklus II terlihat perkembangan sangat signifikan dari jumlah siswa yang terampil pada siklus I hanya 19 siswa meningkat menjadi 26 siswa pada siklus II. Maka dapat dikatakan model pembelajaran kreatif dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam membuat benda kerajinan yang dapat digerakkan oleh angin.

3. Peningkatan Keterampilan Membuat Benda Kerajinan yang dapat digerakkan oleh Angin

Pada siklus I belum terlihat peningkatan pada hasil belajar siswa sebab guru belum terbiasa dengan model pembelajaran kreatif dan siswa masih banyak yang belum paham dan bingung sehingga pada siklus I hanya 19 orang siswa yang terampil dengan jumlah rata-rata 74.94 dengan kategori tinggi.

Hal ini terlihat dengan perbandingan persentase nilai antara pertemuan pertama dan kedua. Pada pertemuan pertama siklus I mendapat persentase nilai sebesar 68,8 % kemudian meningkat pada pertemuan kedua yakni sebesar 81.3%. Pada pertemuan ketiga semakin meningkat dengan persentase 87.5%. Hal ini terjadi karena pada pertemuan kedua sudah ada beberapa siswa yang mulai namun guru belum dapat menguasai kelas dengan belum terbiasanya guru dalam menggunakan model pembelajaran kreatif.

Namun, terjadi peningkatan yang signifikan pada Siklus II yakni Keterampilan siswa sebanyak 100% dengan jumlah siswa 26 siswa dengan rata-rata 80.06 dengan kategori Tinggi. Hal ini dapat terlihat dari persentase nilai yang semakin meningkat pada setiap pertemuannya. Pada pertemuan pertama siklus II mendapat persentase nilai sebesar 93.8% dan semakin meningkat hingga 100% pada pertemuan kedua pada siklus II. Hal ini terjadi karena guru sudah mulai terbiasa dan dapat menguasai kelas serta siswa sudah paham sehingga pada pertemuan kedua siklus II ini seluruh siswa yang berjumlah 26 siswa terampil.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diketahui bahwa penerapan model pembelajaran kreatif dapat meningkatkan keterampilan membuat benda kerajinan yang dapat digerakkan oleh angin untuk siswa kelas III SDN 05 Pekanbaru. Hal ini diketahui dari keterampilan siswa sebelum belajar dengan pembelajaran kreatif hanya tercapai pada rata-rata 69,6 (tidak terampil). Pada siklus pertama atau setelah diterapkannya model pembelajaran kreatif, rata-rata keterampilan siswa meningkat menjadi 74,94 (terampil), kemudian meningkat menjadi 80,06 (terampil) pada siklus kedua. Adapun Keterampilan klasikal tercapai pada 26 siswa (100% siswa terampil). Dengan demikian, hipotesis yang berbunyi jika diterapkan model pembelajaran kreatif, maka dapat meningkatkan keterampilan membuat benda kerajinan yang dapat digerakkan oleh angin siswa kelas III SDN 05 Pekanbaru, dapat diterima.

Berdasarkan simpulan tersebut, penulis menyampaikan beberapa saran, antara lain adalah sebagai berikut:

1. Untuk meningkatkan keterampilan membuat benda yang dapat di gerakkan oleh angin di sekolah diharapkan kepada Guru Seni Budaya dan Keterampilan dapat menggunakan model pembelajaran kreatif.
2. Kepada kepala sekolah perlu memantau dan membina terhadap dampak kegiatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), sebagai bahan penilaian kemajuan yang telah dicapai, sehingga apa yang ditemukan pada PTK dapat diimplementasikan dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah
3. Kepada peneliti selanjutnya agar meneliti lebih dalam tentang pembelajaran kreatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Suprijono. 2009. *Cooperatif Learning*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Anas Sudijono, 2009. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers
- Damanhuri Daud dan Mahmud Alpusari. 2011. *Pendidikan IPA Sekolah Dasar*. Pekanbaru: Universitas Riau.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, Zain. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta
- E. Mulyasa., 2010. *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rosyda Karya.
- Oemar Hamalik, 2008, *Kurikulum dan Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara
- Purwanto. 2008. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Ratumanan, 2002, *Belajar Memotivasi Diri Sendiri*, Jakarta: Grasindo
- Rusman. 2010. *Model Model Pembelajaran*. Bandung: Rajawali Pers
- Slameto. 2002. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nana Sudjana. 2005. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Syahrilfuddin, dkk. 2009. *Psikologis Pendidikan*. Pekanbaru: Cendekia Insani.
- Syaiful Bahri Djamarah, 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Trianto. 2009. *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Pretasi Pustaka Karya.
- Tulus Tu'u, 2004, *Peran dan Disiplin Pada Perilaku dan Prestasi Siswa*, Jakarta: Grasindo
- Trianto. 2011. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wina Sanjaya, 2008, *Kurikulum Dan Pembelajaran*, Jakarta: Prenada Media Group
- Zainal Aqib dkk, 2009, *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru*, Bandung: Yrama Widya