

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KREATIF UNTUK  
MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBUAT BENDA  
PERMAINAN YANG DIGERAKKAN DENGAN TALI PADA  
SIWA KELAS V SDN 018 SENAPELAN PEKANBARU**

**Sri Wahyuni, Zariul Antosa, Lazim N**

*sarimumu1990@gmail.com, 081261664843, antosa.zariul@gmail.com, lazim@gmail.com*

Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Riau

***Abstract** : his study was conducted due to low skills make game objects driven by a rope. From the preliminary data only 15 students are skilled of the number of students 38 students. The purpose of this research is to improve the skills of making objects game that is driven by a rope at the fifth grade students of SD Negeri 018 Senapelan. Based on the results of this research is that the activity of teachers in the first cycle of the first meeting obtained sufficient percentage of 50% category, the second meeting sisklus second with a percentage of 70.83% good category, the first meeting of the second cycle with the percentage of 91.67% is very good category, the second meeting of the cycle both with a percentage of 95.83% is very good category. In the first cycle of the first meeting of the percentage of the student activity 62.5% categorized enough, the second meeting of the first cycle with the percentage of 79.16% good category, the first meeting of the second cycle with the percentage of 83.33% is very good category, the second meeting of the second cycle with the percentage of 95, 83% very good category. It can be seen from the results of assessment of skills make game objects driven by rope on preliminary data with an average rating of 59.60 increased in the first cycle in order to obtain an average value of 66.38, an increase in the second cycle to obtain the average value -rata 76.32.*

***Keywords** : Creative Learning, Skills Making Games object Driven by rope*

## **PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KREATIF UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBUAT BENDA PERMAINAN YANG DIGERAKKAN DENGAN TALI PADA SIWA KELAS V SDN 018 SENAPELAN PEKANBARU**

**Sri Wahyuni, Zariul Antosa, Lazim N**

*sarimumu1990@gmail.com, 081261664843, antosa.zariul@gmail.com, lazim@gmail.com*

Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Riau

**Abstrak :** Penelitian ini dilaksanakan karena rendahnya keterampilan membuat benda permainan yang digerakkan dengan tali. Dari data awal hanya 15 siswa saja yang terampil dari jumlah siswa 38 orang siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan membuat benda permainan yang digerakkan dengan tali pada siswa kelas V SD Negeri 018 Senapelan. Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa aktivitas guru pada siklus pertama pertemuan pertama diperoleh persentase 50% berkategori cukup, pertemuan kedua siklus kedua dengan persentase 70,83% berkategori baik, pertemuan pertama siklus kedua dengan persentase 91,67% berkategori sangat baik, pertemuan kedua siklus kedua dengan persentase 95,83% berkategori sangat baik. Pada siklus pertama pertemuan pertama persentase aktivitas siswa 62,5% berkategori cukup, pertemuan kedua siklus pertama dengan persentase 79,16% berkategori baik, pertemuan pertama siklus kedua dengan persentase 83,33% berkategori sangat baik, pertemuan kedua siklus kedua dengan persentase 95,83% berkategori sangat baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil penilaian keterampilan membuat benda permainan yang digerakkan dengan tali pada data awal dengan nilai rata-rata 59,60 mengalami peningkatan pada siklus I sehingga diperoleh nilai rata-rata 66,38, mengalami peningkatan pada siklus II sehingga diperoleh nilai rata-rata 76,32.

**Kata Kunci:** Pembelajaran Kreatif, Keterampilan Membuat benda Permainan yang Digerakkan dengan Tali

## PENDAHULUAN

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di SDN 018 Senapelan Pekanbaru dalam pelaksanaan pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan terutama pada karya membuat benda permainan yang digerakkan dengan tali, kebanyakan siswa masih sulit untuk memunculkan kreativitasnya. Hal ini disebabkan oleh:

1. Guru tidak menggunakan model/strategi dalam pembelajaran.
2. Tidak mempunyai dasar pada keterampilan.
3. Guru cenderung memilih aktivitas secara seragam, yaitu guru menjelaskan dan menyuruh siswa untuk membuat hasil karya membuat benda permainan yang digerakkan seperti hasil karya yang dibuatnya tanpa bimbingan dan proses.

Kurangnya kreativitas siswa dalam karya kerajinan membuat benda permainan yang digerakkan dengan tali dapat dilihat dari banyaknya siswa yang memiliki kreativitas kurang. Data keterampilan siswa dalam karya kerajinan membuat benda permainan dengan tali dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 1. Data Awal Kreativitas Siswa dalam Membuat Benda Permainan yang Digerakkan dengan Tali**

Interval	Kategori	Jumlah siswa	persentase
80 – 100	Sangat Terampil	0	0%
66 - 7	Terampil	15	39,47%
56 - 65	Cukup Terampil	18	47,37%
40 - 39	Kurang Terampil	5	13,16%
Jumlah		38	100%
Rata-rata nilai		59,60	
Kategori		Cukup Terampil	

Dari tabel 1 diatas dapat dilihat bahwa keterampilan siswa dalam membuat benda permainan yang digerakkan dengan tali masih dalam kategori kurang, hal ini disebabkan pada saat proses pembelajaran berlangsung siswa tidak dapat menuangkan ide kreatifnya dan hasil karya yang dihasilkan pun sama seperti apa yang dibuat atau dicontohkan. Hal ini sangat tidak sesuai dengan apa yang diharapkan, sebab idealnya pembelajaran seni budaya dan keterampilan disekolah diharapkan dapat membangkitkan daya kreativitas siswa.

Hal ini terlihat dari gejala-gejala yang dialami oleh siswa, antara lain adalah sebagai berikut:

- a. Siswa sering kali tidak memperhatikan guru dengan cermat.
- b. Siswa tidak mampu menuangkan ide kreatifnya untuk menghasilkan karya kerajinan membuat benda permainan yang digerakkan yang bervariasi.
- c. Siswa tidak mampu menciptakan sesuatu yang baru terhadap karya membuat benda permainan yang digerakkan yang mereka buat.

Pembelajaran seni sebagai upaya pendidikan kreatif, menurut Rohidi dkk dalam Tumurang (2006:99) mengatakan bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran seni harus memperhatikan empat hal, yaitu:

- a. Potensi pribadi anak sebagai suatu hal yang unik
- b. Lingkungan yang memberi pengaruh atau memupuk motivasi seseorang untuk berkreasi
- c. Proses terjadinya kreativitas, berupa kesempatan atau peluang bagi seseorang untuk bersibuk diri secara kreatif

Sehingga rumusan penelitian dalam penelitian ini adalah “Apakah Penerapan Model Pembelajaran Kreatif dapat Meningkatkan Keterampilan Membuat Benda Permainan yang Digerakkan dengan Tali pada Siswa Kelas V SDN 018 Senapelan Pekanbaru?”. Tujuan diadakan penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan membuat benda permainan yang digerakkan dengan tali pada siswa kelas V SD Negeri 018 Senapelan Pekanbaru melalui penerapan model pembelajaran kreatif.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dilakukan di kelas V SD Negeri 018 Pekanbaru. Waktu penelitian dimulai semester I tahun pelajaran 2012/2013 yang dilaksanakan pada bulan November-Desember 2012, dengan jumlah 38 orang terdiri dari 20 siswa perempuan dan 18 siswa laki-laki. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 2 siklus dengan 6 kali pertemuan. Bentuk penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Peneliti dan guru bekerja sama dalam merencanakan tindakan kelas dan merefleksi hasil tindakan. Pelaksanaan tindakan dilakukan oleh peneliti dan guru kelas bertindak sebagai pengamat selama proses pembelajaran berlangsung. Sesuai dengan jenis penelitian tindakan kelas ini, maka desain penelitian tindakan kelas adalah model siklus dengan pelaksanaannya dengan dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. Siklus I terdiri dari perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi. Hasil pengamatan dan refleksi pada siklus I diadakan perbaikan proses pembelajaran pada siklus II.

Instrumen dalam penelitian ini yaitu Perangkat Pembelajaran yang terdiri dari silabus, RPP, dan LKS. Kemudian instrumen pengumpulan data yang terdiri dari observasi, lembar penilaian keterampilan siswa membuat benda yang digerakkan dengan tali, dan dokumentasi.

Data yang diperoleh melalui lembar pengamatan dan lembar penilaian keterampilan siswa membuat benda yang digerakkan dengan tali. Teknik analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif yang bertujuan untuk mendiskripsikan keterampilan siswa dalam membuat benda yang digerakkan dengan tali setelah menerapkan model pembelajaran kreatif.

Analisis data tentang aktivitas guru dan siswa didasarkan dari hasil lembar pengamatan selama proses pembelajaran. Lembar pengamatan berguna untuk mengamati seluruh aktivitas yang dilakukan oleh guru dan siswa selama proses pembelajaran dan dihitung dengan menggunakan rumus:

Observasi aktivitas guru dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang mengacu pada kegiatan belajar mengajar model pembelajaran kreatif. Indikator aktivitas guru dibagi menjadi 6 dengan ketentuan nilai 1,2,3 dan 4.

Menurut Jihad (2012:125) untuk menentukan keberhasilan guru dalam aktivitasnya digunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Konversi Nilai} = \frac{\text{Skor yang di dapat} \times 100}{\text{Skor maksimum}}$$

Keterampilan siswa dianalisis dengan menjumlahkan nilai proses dan nilai hasil. Menurut Trianto (2009: 246) untuk menentukan keterampilan dinilai dari proses dan hasil dengan persentase 40 diambil dari penilaian proses, 60 diambil dari penilaian hasil. Penilaian berpatokan pada pedoman penilaian proses terdiri dari 2 indikator dengan rentangan skor 1 sampai 4. Penilaian hasil terdiri dari 2 indikator dengan rentangan skor 1 sampai 4. Rumus yang digunakan dalam penilaian ini adalah :

a. Penilaian Proses

$$\text{Nilai Proses} = \frac{\text{Skor yang didapat}}{\text{Skor maksimal}} \times 40$$

b. Penilaian Hasil

$$\text{Nilai Hasil} = \frac{\text{Skor yang didapat}}{\text{Skor maksimal}} \times 60$$

Analisis dalam keterampilan membuat benda permainan yang digerakkan dengan talidapat di lakukan dengan tahapan :

- a. Diberikan skor 1 sampai 4 yaitu apabila dikategorikan sangat terampil diberi skor 4, kategori terampil diberi skor 3, kategori cukup terampil diberi skor 2 dan kategori kurang terampil diberi skor 1. Untuk mencari interval dan kategori penilaian keterampilan di konversikan dari sumber Arikunto (2009:245).

<b>Interval</b>	<b>Kategori</b>
80 – 100	Baik sekali
66 – 79	Baik
56 – 65	Cukup
40 – 55	Kurang
30 – 39	Gagal

Jadi kriteria dalam keterampilan membuat benda permainan yang digerakkan dengan talisiswa dapat di lihat pada tabel berikut :

**Tabel 2. Interval dan Kategori Penilaian Keterampilan Membuat Benda Permainan yang Digerakkan dengan Tali**

Interval	Kategori
80 – 100	Sangat terampil
66 – 79	Terampil
56 – 65	Cukup terampil
40 – 55	Kurang terampil

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### *Tahap Persiapan Penelitian*

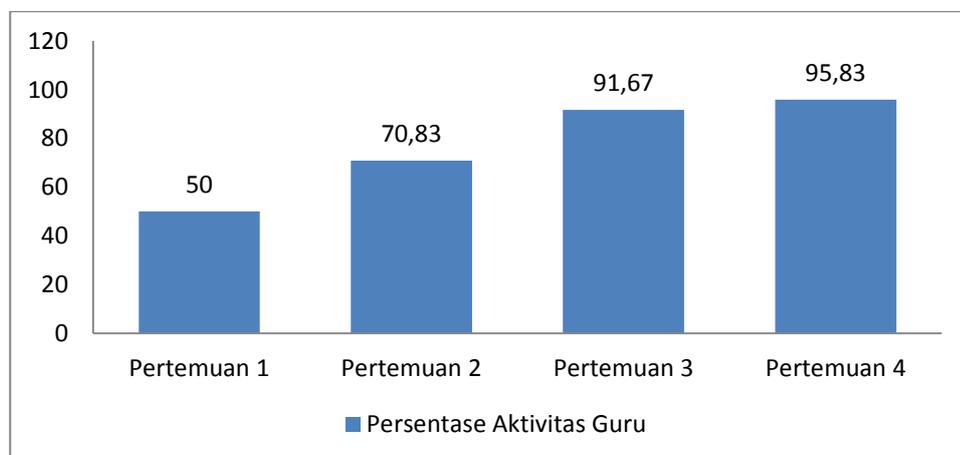
Pada tahap persiapan peneliti mempersiapkan segala sesuatu yang diperlukan yaitu berupa perangkat pembelajaran dan instrumen pengumpulan data. Perangkat pembelajaran terdiri dari bahan ajar berupa silabus, RPP, Lembar Kerja Siswa. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah lembar pengamatan dan lembar penilaian keterampilan membuat benda permainan yang digerakkan dengan tali.

### *Tahap Pelaksanaan Proses Pembelajaran*

Pada penelitian ini proses pembelajaran dilaksanakan dengan menerapkan model pembelajaran kreatif, dilaksanakan dalam enam kali pertemuan. Berdasarkan data yang telah terkumpul kemudian dievaluasi guna menyempurnakan tindakan. Kemudian dilanjutkan dengan siklus kedua yang dilaksanakan dua kali pertemuan.

### *Hasil Penelitian*

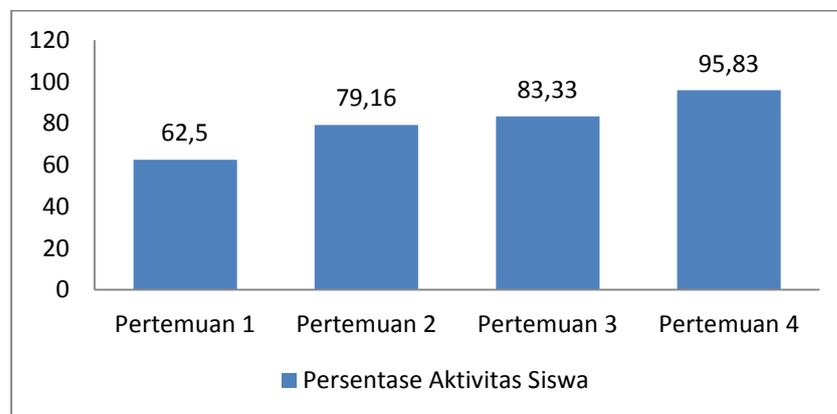
Untuk melihat keberhasilan tindakan, data yang diperoleh diolah sesuai dengan teknik analisis data yang ditetapkan. Selama proses pembelajaran berlangsung diadakan pengamatan terhadap aktivitas siswa dan guru. Data hasil observasi guru dapat dilihat pada grafik peningkatan aktivitas guru pada siklus I dan siklus II di bawah ini.



**Grafik 1. Peningkatan Aktivitas Guru Setiap Pertemuan**

Berdasarkan grafik 1 di atas terlihat bahwa terjadi peningkatan aktivitas guru pada setiap pertemuan. Pada pertemuan pertama persentase aktivitas guru sebesar 50% dengan kategori cukup, karena pada pertemuan pertama guru tidak membimbing siswa yang mengalami kesulitan, tidak mengontrol kebebasan yang diberikan kepada siswa dan menggunakan strategi pembelajaran yang bervariasi tetapi tidak sesuai dengan karakteristik. Pada pertemuan kedua, persentase aktivitas guru sebesar 70,83% dengan kategori baik, siklus II pertemuan pertama meningkat menjadi 91,67% dengan kategori sangat baik dan pertemuan kedua persentase aktivitas guru kembali meningkat 95,83% dengan kategori sangat baik.

Data hasil observasi tentang aktivitas belajar siswa pada siklus I dan siklus II yang disajikan dalam grafik di bawah ini.



**Grafik 2. Peningkatan Aktivitas Siswa Setiap Pertemuan**

Berdasarkan grafik 2 di atas terlihat bahwa terjadi peningkatan aktivitas siswa pada setiap pertemuan. Pada pertemuan pertama persentase aktivitas guru sebesar 62,5% dengan kategori cukup, Pada pertemuan kedua terjadi peningkatan persentase aktivitas guru menjadi 79,16% dengan kategori baik, siklus II pertemuan pertama kembali meningkat menjadi 83,33% dengan kategori sangat baik dan pertemuan kedua persentase aktivitas guru juga kembali terjadi peningkatan 95,83% dengan kategori sangat baik.

Untuk melihat peningkatan hasil keterampilan siswa membuat benda permainan yang digerakkan dengan tali siswa dapat dilihat dari hasil penelitian di bawah ini.

Penilaian keterampilan membuat benda permainan yang digerakkan dengan tali dianalisis dengan mengacu pada rumus penilaian proses dan penilaian hasil. Jumlah dari nilai proses dan nilai hasil barulah diperoleh nilai keterampilan siswa. Skor yang menjadi acuan penilaian proses terdapat pada kriteria penilaian proses dan skor yang menjadi acuan penilaian hasil terdapat pada kriteria penilaian hasil yang telah disiapkan sebelumnya. Yang mana penilaian indikator penilaian proses yaitu kelancaran dan keluwesan sedangkan indikator penilaian hasil yaitu orisinalitas dan elaborasi.

**Tabel 4. Nilai Keterampilan Membuat Benda yang Digerakkan dengan Tali Siklus I**

<b>Interval</b>	<b>Kategori</b>	<b>Jumlah siswa</b>
80 – 100	Sangat terampil	5
66 – 79	Terampil	13
56 – 65	Cukup terampil	13
40 – 55	Kurang terampil	7
Jumlah siswa		38
Nilai rata-rata siswa		66,38

Dari tabel di atas dapat dilihat keterampilan siswa dalam membuat benda permainan yang digerakkan dengan tali pada siklus 1 dengan jumlah siswa 38 siswa, siswa yg dikategori sangat terampil ada 5 siswa, kategori terampil 13 siswa, cukup terampil 13 siswa dan kurang terampil 7 siswa. Rata-rata penilaian keterampilan siswa dalam membuat benda permainan yang digerakkan dengan tali 66,38.

Penilaian keterampilan membuat benda permainan yang digerakkan dengan talisiswa dianalisis dengan mengacu pada rumus penilaian proses dan penilaian hasil. Jumlah dari nilai proses dan nilai hasil barulah diperoleh nilai keterampilan siswa. Skor yang menjadi acuan penilaian proses terdapat pada kriteria penilaian proses dan skor yang menjadi acuan penilaian hasil terdapat pada kriteria penilaian hasil yang telah disiapkan sebelumnya. Yang mana penilaian indikator penilaian proses yaitu kelancaran dan keluwesan sedangkan indikator penilaian hasil yaitu orisinalitas dan elaborasi.

**Tabel 5. Nilai Keterampilan Membuat Benda Permainan yang Digerakkan dengan Tali Siklus II**

<b>Interval</b>	<b>Kategori</b>	<b>Jumlah siswa</b>
80 – 100	Sangat terampil	16
66 – 79	Terampil	18
56 – 65	Cukup terampil	4
40 – 55	Kurang terampil	-
Jumlah siswa		38
Nilai rata-rata siswa		76,32

Dari tabel di atas dapat dilihat keterampilan siswa dalam membuat benda permainan yang digerakkan dengan talipada siklus II dengan jumlah siswa 38 siswa, siswa yg dikategori sangat terampil 16 siswa, kategori terampil 18 siswa, kategori cukup terampil 4 siswa dan kategori kurang terampil tidak ada. Rata-rata penilaian keterampilan siswa dalam membuat benda permainan yang digerakkan dengan tali 76,32

#### *Pembahasan Hasil Penelitian*

##### 1. Aktivitas Guru

Uraian tentang pembahasan disini berdasarkan analisis hasil penelitian yang diperoleh selama proses penelitian pada siklus I dan siklus II. Berdasarkan hasil penelitian aktivitas guru pada penggunaan model pembelajaran kreatif dalam membuat benda permainan yang digerakkan dengan tali yang berlangsung terjadi peningkatan pada setiap pertemuan dari siklus I dan siklus II.

Peningkatan aktivitas guru tersebut tidak terlepas dari model pembelajaran kreatif yang membuat guru aktif dalam melaksanakan pembelajaran di dalam kelas. Peningkatan pada setiap pertemuannya juga tidak terlepas dari peran observer yang telah memberikan masukan-masukan pada setiap pertemuannya, sehingga aktivitas guru dengan menerapkan model pembelajaran kreatif meningkat. Hasil aktivitas guru pada pertemuan pertama persentase aktivitas guru sebesar 50 dengan kategori cukup, karena pada pertemuan pertama guru tidak membimbing siswa yang mengalami kesulitan, tidak mengontrol kebebasan yang diberikan kepada siswa dan menggunakan strategi pembelajaran yang bervariasi tetapi tidak sesuai dengan karakteristik. Pada pertemuan kedua persentase aktivitas guru sebesar 70,83 dengan kategori baik. Pada pertemuan pertama siklus II persentase aktivitas guru sebesar 91,67 dengan kategori sangat baik dan pertemuan kedua siklus II persentase aktivitas guru sebesar 95,83 dengan kategori sangat baik.

Pada proses pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kreatif berdasarkan data yang telah diperoleh mengalami peningkatan pada setiap pertemuannya. Pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kreatif sangat membantu mengaktifkan guru dalam proses pembelajaran. Hal itu terlihat dari data yang diperoleh melalui lembar observasi yang diambil melalui kegiatan observasi yang dilakukan oleh observer. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kreatif bisa meningkatkan aktivitas guru dalam proses pembelajaran.

## 2. Aktivitas Siswa

Uraian tentang pembahasan disini berdasarkan analisis hasil penelitian yang diperoleh selama proses penelitian pada siklus I dan siklus II. Berdasarkan hasil penelitian aktivitas siswa pada penggunaan model pembelajaran kreatif dalam membuat benda permainan yang digerakkan dengan tali yang berlangsung terjadi peningkatan pada setiap pertemuan dari siklus I dan siklus II.

Pada pertemuan pertama siklus I persentase aktivitas siswa sebesar 62,5% dengan kategori cukup, karena pada pertemuan pertama siswa tidak memperhatikan guru dan mencatat informasi tentang benda yang digerakkan dengan tali, kebanyakan masih membuat karya kerajinan benda permainan yang digerakkan dengan tali sama dengan yang dicontohkan guru, tidak serius dalam pengerjaan dan masih melakukan kegiatan lain yang tidak ada hubungannya dengan kegiatan pembelajaran. Begitu pula pada pertemuan kedua siklus I persentase aktivitas siswa sebesar 79,33% dengan kategori Baik, pada pertemuan kedua ini sudah mengalami peningkatan dibanding dengan pertemuan pertama. Pada pertemuan pertama siklus II aktivitas siswa sudah mulai meningkat menjadi 83,33% dengan kategori sangat baik, pertemuan kedua siklus II persentase aktivitas siswa sebesar 95,83% dengan kategori sangat baik.

Peningkatan aktivitas siswa dalam pelaksanaan model pembelajaran kreatif dikarenakan model pembelajaran tersebut bisa membuat siswa aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran kreatif memberi kebebasan kepada siswa untuk mengembangkan imajinasi dan daya kreativitasnya, sehingga dalam model ini yang lebih dominan adalah siswa, sedangkan guru bertindak sebagai organisator, fasilitator, mediator, motivator dan evaluator. Dengan adanya kebebasan maka siswa aktif dalam melaksanakan pembelajaran sesuai dengan model pembelajaran kreatif yang diterapkan.

### 3. Hasil Keterampilan Membuat Benda Permainan yang Digerakkan dengan Tali

Peningkatan keterampilan siswa dalam membuat benda permainan yang digerakkan dengan tali dari data awal hingga siklus II mengalami peningkatan yaitu dari data awal nilai rata-rata 59,60 terjadi peningkatan 11,37% hingga pada siklus I diperoleh nilai rata-rata 66,38. pada siklus II sebesar 28,05% sehingga diperoleh nilai rata-rata 76,32. Secara keseluruhan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran kreatif dapat meningkatkan keterampilan membuat benda permainan yang digerakkan dengan tali layang-layang dan wayang-wayangan.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh maka model pembelajaran kreatif dapat meningkatkan keterampilan siswa membuat benda permainan yang digerakkan dengan tali. Hal ini juga sesuai dengan pendapat ahli yang menyatakan bahwa model pembelajaran kreatif dapat memberikan kebebasan dan berpikir kreatif pada siswa.

## SIMPULAN DAN REKOMENDASI

1. Penerapan model pembelajaran kreatif dapat meningkatkan keterampilan membuat benda permainan yang digerakkan dengan tali siswa kelas V SD Negeri 018 Senapelan Pekanbaru. Data awal yaitu siswa dengan kategori sangat terampil tidak ada, kategori terampil 15 orang siswa, kategori cukup terampil 18 orang siswa dan kategori kurang terampil 5 orang siswa dengan nilai rata-rata 59,60. Meningkat pada siklus I siswa yang termasuk kategori sangat terampil masih 5 siswa, siswa yang termasuk kategori terampil 13 orang siswa, kategori cukup terampil 13 orang siswa dan kategori kurang terampil 7 orang siswa dengan nilai rata-rata 66,38. Siklus II mengalami peningkatan dari siklus I yaitu, siswa yang termasuk kategori sangat terampil 16 orang siswa, siswa yang termasuk kategori terampil 18 orang siswa, kategori cukup terampil 4 orang siswa dengan nilai rata-rata 76,32.
2. Dapat juga dilihat pada peningkatan aktivitas guru yaitu pada aktivitas guru siklus I pertemuan pertama dengan nilai 50 meningkat pada siklus I pertemuan kedua dengan nilai 70,83 dan meningkat juga pada siklus II pertemuan pertama dengan nilai 91,67, pada pertemuan kedua siklus II kembali meningkat menjadi 95,83. Secara keseluruhan aktivitas guru mengalami peningkatan dari siklus I dan Siklus II.
3. Dapat juga kita lihat peningkatan pada aktivitas siswa yaitu pada aktivitas siswa siklus I pertemuan pertama dengan persentase 62,5% meningkat pada siklus I pertemuan kedua dengan persentase 79,33%. Dan meningkat juga pada

siklus II pertemuan pertama dengan persentase 83,33%, pada pertemuan kedua siklus II kembali terjadi peningkatan menjadi 95,83. Secara keseluruhan aktivitas siswa mengalami peningkatan dari siklus I dan siklus II.

Melalui penelitian yang telah dilakukan, peneliti mengemukakan saran-saran sebagai berikut: (1) bagi sekolah, model pembelajaran kreatif dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif memperbaiki kualitas proses pembelajaran terutama untuk meningkatkan keterampilan membuat benda permainan yang digerakkan dengan tali; (2) bagi guru, untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam membuat sebuah karya, guru dapat menerapkan model pembelajaran kreatif pada saat pelaksanaan pembelajaran terutama pada materi membuat benda permainan yang digerakkan dengan tali. Hendaknya aktivitas guru selama penerapan model pembelajaran kreatif berlangsung harus ditingkatkan karena aktivitas guru sangat mempengaruhi aktivitas dan keterampilan siswa. Semakin baik aktivitas guru maka semakin baik pula aktivitas dan keterampilan siswa dalam membuat benda permainan yang digerakkan dengan tali; (3) bagi peneliti, yang berminat menindaklanjuti penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan model pembelajaran lainnya; (4) bagi siswa; dapat menjadi satu alternatif dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan penghargaan, rasa hormat, dan ucapan trima kasih yang setulusnya kepada:

1. Prof. Dr. H. M. Nur Mustafa, M.Pd. selaku dekan FKIP Universitas Riau.
2. Drs. Zariul Antosa, M.Sn. selaku ketua jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Riau dan sebagai pembimbing I yang telah dengan sabar dan bijaksana berkenan untuk membaca, mengoreksi, membimbing dan mengarahkan hingga terselesainya penelitian ini.
3. Drs. H. Lazim. N, M.Pd sebagai Ketua Prodi PGSD Universitas Riau dan sebagai pembimbing II yang telah dengan sabar dan bijaksana berkenan untuk membaca, mengoreksi, membimbing dan mengarahkan hingga terselesainya penelitian ini
4. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar serta karyawan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah membantu penulis menimba ilmu selama kuliah dan menyelesaikan kewajiban-kewajiban penulis.
5. Rekan-rekan mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar kelompok belajar Pekanbaru yang telah memberi motivasi dan membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2009). *Dasar – dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Handayani, Tyas. 2012. *Pembelajaran yang Kreatif*. (online). Tersedia: [blog.uki.ac.id/tyas/2012/01/12/pembelajaran yang kreatif](http://blog.uki.ac.id/tyas/2012/01/12/pembelajaran-yang-kreatif).
- Iraini. (2011). Penerapan Pendekatan Tutor Sebaya untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 007 Tanjung Putus Baserah Kuantan Hilir. (*Skripsi*). Pekanbaru: PGSD
- Jauhar, M. (2011). *Implementasi PAIKEM*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Jihad, dkk. (2012). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Presindo.
- Kamtini. (2006). *Berkreativitas Melalui Kerajinan Tangan dan Kesenian di Sekolah Dasar*. Jakarta: DEPDIKNAS.
- Kreatif. <http://eccawati.blogspot.com/2013/03/blog-post.html>. (5 Juni 2013)
- Kreativitas Belajar. <http://www.sarjanaku.com/2011/07/kreativitas-belajar.html>. (5 Juni 2013)
- Mikarsa, dkk. (2010). *Pendidikan Anak di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Pembelajaran kreatif. <http://www.majalahpendidikan.com/2011/03/pembelajaran-kreatif.html>. (5 Juni 2013)
- Pengembangan pembelajaran kreatif. <http://miazart.blogspot.com/2012/08/pengembangan-pembelajaran-kreatif.html>. (5 Juni 2013)
- Sumanto. (2006). *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak Sekolah Dasar*. Jakarta:Depdiknas.
- Sumber:<http://id.shvoong.com/social-sciences/education/2188681-pengertian-kreatif-atau-kreatifitas/#ixzz1tlBYg3Z1>
- Tumurang. (2006). *Pembelajaran Kreativitas Seni Anak Sekolah Dasar*, Jakarta: Depdiknas.