

PENINGKATAN KREATIVITAS KETERAMPILAN MEMBUAT KARYA KONSTRUKSI DENGAN PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN LANGSUNG PADA SISWA SEKOLAH DASAR

Ummi Lailah

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (E-mail: ummilailah.lely@gmail.com)

Suprayitno

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya.

Abstrak: Penelitian ini dilatar belakangi oleh karakteristik siswa yang masih belum berani menuangkan ide kreatif dalam menghasilkan karya dan takut hasil karyanya jelek, sehingga menghambat pengembangan kreativitas siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan aktivitas guru dan siswa, untuk mendeskripsikan peningkatan kreativitas keterampilan membuat karya konstruksi pada siswa, dan kendala yang dialami ketika menerapkan model pembelajaran langsung. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas, dengan pendekatan kualitatif deskriptif, teknik pengumpulan data berupa observasi, tes unjuk kerja, dan wawancara. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN Segoromadu Gresik. Hasil penelitian menunjukkan terjadi peningkatan secara bertahap dengan hasil akhirnya melebihi indikator ketercapaian. Aktivitas guru selama 3 siklus menunjukkan peningkatan 13 % dengan hasil siklus terakhir mencapai 94%. Aktivitas siswa selama 3 siklus menunjukkan peningkatan 10,6% dengan hasil siklus terakhir mencapai 90%. Kreativitas siswa dalam membuat karya konstruksi juga mengalami peningkatan dengan peningkatan rata-rata klasikal 9,1 dan hasil siklus terakhir mencapai 83,9, serta presentase ketuntasan klasikal meningkat 38% dengan hasil siklus terakhir mencapai 89,7%.

Kata Kunci : Karakter Siswa Sekolah Dasar, Kreativitas, Model Pembelajaran Langsung.

Abstract: The research was motivated by the characteristics of elementary school students who still do not dare to be creative in generating ideas work and they fear if get bad results, so it was inhibited to the development of students' creativity. This research goals are to describe the activities of teachers and students, to describe the increasing of student creativity skills to make the construction work, and constraints experienced when use direct instruction model. This research uses classroom action research, with qualitative descriptive approach, using collection data techniques such as observation, performance tests, and interviews. The subject was fourth grade student of Segoromadu Elementary School of Gresik. The result showed that the enhancement happened constantly until passed the indicator grade. Teacher activities along three cycles showed the enhancement up to 13 %, and on the last cycle became 94%. Students activities along 3 cycles, were increased 10,6%, and the third cycle were 90%. Students creativity on construction art work also increased, on classical average 9,1 and the last cycle became 83,9, and the classical percentage 38% and the last cycle became 89,7%.

Keywords: characteristics of elementary school students, creativity, direct instructional model.

PENDAHULUAN

Pendidikan Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) diberikan di sekolah karena keunikan, kebermaknaan, dan kebermanfaatannya terhadap kebutuhan perkembangan peserta didik, yang terletak pada pemberian pengalaman estetis dalam bentuk kegiatan berekspressi/berkreasi dan berapresiasi melalui pendekatan: “belajar dengan seni,” “belajar melalui seni” dan “belajar tentang seni.” Peran ini tidak dapat diberikan oleh mata pelajaran lain (KTSP, 2006:612). Secara garis besar, Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) dapat menumbuhkan sikap kreativitas, apresiatif produktif, dan mandiri, serta

mengembangkan kemampuan berpikir siswa (Herawati dan Iriaji, 1997:viii).

Salah satu ruang lingkup SBK adalah pembelajaran keterampilan, yang mencakup segala aspek kecakapan hidup (*life skills*) yang meliputi keterampilan personal, keterampilan sosial, keterampilan vokasional dan keterampilan akademik (KTSP, 2006:612). Keterampilan/kerajinan pada dasarnya memprioritaskan kepada keterampilan tangan dalam bentuk benda hasil kerajinan (Sumanto, 2011:9-10). Kerajinan tangan yang mencakup unsur-unsur bordir, renda, seni lipat, seni dekoratif, serta seni yang menekankan keterampilan tangan. Dengan demikian, pembelajaran keterampilan

dapat memberikan sumbangsih kepada siswa untuk menjadi individu yang memiliki pemikiran, dan perbuatan kreatif, serta peka terhadap lingkungan, sehingga siswa dapat merencanakan, menghasilkan produk tertentu sesuai alam lingkungannya. Hal tersebut merupakan bekal dasar yang dapat dipakai sebagai modal dalam kehidupan siswa di tengah masyarakat (Soemarjadi, 1991:3).

Di era globalisasi ini penuh dengan persaingan untuk mencari pekerjaan, namun badan negara serta swasta sudah tidak dapat menampung jumlah masyarakat yang semakin banyak, sehingga program kewirausahaan mulai digalakkan di masyarakat, khususnya yang bergerak pada bidang industri kreatif. Pentingnya pengembangan industri kreatif bagi masa depan ekonomi Indonesia, serta mengajak warga Indonesia untuk memperhatikan ekonomi kreatif atau industri kreatif yang memadukan ide, seni, dan teknologi, sebab hal tersebut merupakan tuntutan perkembangan dunia pada abad ke-21 ini (Presiden Susilo Bambang Yudhoyono dalam Masri, 2011:2). Dengan demikian keterampilan yang diberikan mulai tingkat SD/MI diharapkan dapat menjadi langkah yang efektif untuk mengembangkan kreativitas menghasilkan produk baru di dunia bisnis.

Masa sekolah dasar merupakan masa keemasan berkembangnya seluruh berkemampuan siswa, salah satunya berekspresi kreatif. Kadar kreativitas siswa sekolah dasar dapat berkembang sangat pesat. Membangkitkan ide kreatif perlu dilatih melalui kepekaan, rasa ingin tahu, dan berani berinovasi. Sekolah dan guru perlu mengadopsi dan mengaplikasikan sebuah pendekatan yang mendukung perkembangan kreativitas siswa. Dengan peningkatan kreativitas siswa tersebut, diharapkan mampu menyeimbangkan intelektual, sensibilitas, rasional, irasional, dan akal pikiran, serta kepekaan emosi. Untuk mencapai tujuan tersebut dapat dilaksanakan berbagai cara, di antaranya mengembangkan sensitivitas, dan kreativitas, serta memberikan fasilitas pada siswa untuk dapat berekspresi dengan memanfaatkan apa yang tersedia di lingkungan sekitarnya, salah satunya melalui pembelajaran keterampilan. Sehingga penelitian ini, memfokuskan pada kreativitas siswa dalam membuat hasil karya berupa tes unjuk kerja, yang dilihat dari ide pembuatan (aspek kognitif), kinerja (aspek psikomotor), dan hasil karya (aspek produk).

Namun berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti, bahwa pembelajaran Seni Budaya dan Kerajinan (SBK) yang belum maksimal adalah pembelajaran keterampilan. Kreativitas siswa dalam membuat karya belum maksimal, dan hasil karyanya monoton. Hal ini disebabkan beberapa faktor, di antaranya (1) karakteristik siswa yang masih belum berani menuangkan ide kreatifnya dalam hasil karya yang dihasilkannya. Hal ini terlihat dari hasil karya

siswa yang masih monoton, dan belum berani bervariasi sesuai dengan idenya masing-masing, serta (2) siswa juga takut salah dalam mempraktikkan cara membuat karya dan takut kalau hasil karyanya tidak bagus. Padahal di dunia ke-SD-an yang paling penting adalah kreativitas siswa dalam menghasilkan karya bukan kualitas dari hasil karya. (3) Karakteristik siswa tersebut membuat guru harus dapat memberikan motivasi agar pengembangan kreativitas siswa. Bentuk motivasi dari guru tersebut yaitu memberikan contoh langsung atau demonstrasi yang melibatkan keaktifan siswa, serta bimbingan pelatihan kepada siswa. Namun kenyataan di lapangan, juga guru hanya memberikan contoh gambar saja, tanpa demonstrasi teknik. Padahal sesuai dengan teori perkembangan kognitif Jean Piaget (usia 7-11 tahun merupakan tahap operasional konkret), teori belajar (*behavior*) Skinner (belajar dengan bertindak dengan cara spesifik dan penguatan hasil dari guru) dan teori belajar sosial Bandura (belajar dengan mengamati secara selektif, mengingat, dan menirukan tingkah laku guru). Sehingga meskipun pada tahap usia sekolah dasar merupakan tahap dimana siswa memiliki imajinatif yang tinggi, akan tetapi siswa membutuhkan contoh dari guru untuk berani berekspresi dan bimbingan untuk mengarahkannya.

Dalam model pembelajaran langsung merupakan model pembelajaran yang dirancang khusus untuk menunjang proses belajar siswa berkenaan dengan pengetahuan prosedural dan pengetahuan deklaratif yang terstruktur dengan baik dan dapat dipelajari selangkah demi selangkah (Jihad dan Haris, 2010:27). Dengan mempelajari selangkah demi selangkah dan terstruktur, dapat membantu siswa untuk mengetahui teknik untuk membuat hasil karya. Dengan pengetahuan tentang teknik membuat dapat membantu siswa untuk lebih berani menuangkan kreativitasnya khususnya dalam karya keterampilan yang unik dan inovatif dari berbagai macam bahan.

Selama ini siswa kesulitan menghasilkan karya keterampilan, dikarenakan siswa diberi tugas membuat karya keterampilan dengan pengetahuan kosong, tanpa diberikan contoh bagaimana teknik yang akan digunakan dalam membuat hasil karya. Di benak siswa, yang menjadi momok dalam pembelajaran keterampilan adalah paksaan untuk menghasilkan karya keterampilan sebagus mungkin. Sehingga jatuhnya kebanyakan siswa menyerah dan melimpahkan tugasnya kepada orang tua masing-masing untuk menyelesaikannya. Model pembelajaran langsung yang memiliki fase-fase, diantaranya fase kedua dan ketiga yaitu demonstrasi dan pelatihan terbimbing oleh guru. Demonstrasi ini berkaitan dengan teknik yang akan digunakan dalam berkarya, sehingga menjadi bekal dasar siswa untuk tidak ragu dan kesulitan untuk menuangkan kreativitasnya. Demonstrasi ini juga

melibatkan siswa untuk membantunya, diharapkan memberikan pengalaman langsung kepada siswa untuk mengetahui dan atau membuat hasil karya, serta memberi siswa motivasi bahwa guru yang selama ini menjadi idola mereka mampu menghasilkan karya keterampilan yang kreatif, unik, dan inovatif, maka mereka harus berani dan berusaha untuk menghasilkan karya keterampilan atas kreativitas masing-masing. Pelatihan terbimbing oleh guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk unjuk kreativitas atas buah ide-idenya sendiri. Bimbingan guru diperlukan untuk ketepatan dalam menggunakan tekniknya. Jika kreativitas didukung dengan teknik pembuatan yang benar, menghasilkan karya yang kreatif, unik, dan inovatif. Proses pembuatan hasil karya dilakukan di sekolah, tanpa dibawa pulang ke rumah sehingga kemungkinan pelimpahan penyelesaian karya kepada orang tua dapat diminimalisasi.

Model pembelajaran langsung adalah model pembelajaran yang berpusat kepada guru tetapi tetap menjamin keterlibatan keaktifan siswa dan dirancang khusus untuk menunjang proses pembelajaran siswa yang berkaitan dengan pengetahuan deklaratif (pengetahuan tentang sesuatu) dan pengetahuan prosedural (bagaimana melakukan sesuatu) yang terstruktur dengan baik, yang dapat diajarkan dengan pola kegiatan yang bertahap atau langkah demi langkah. Ciri-ciri yang terdapat pada model pembelajaran langsung, sebagai berikut: (1) Adanya tujuan pembelajaran dan pengaruh model pada siswa termasuk prosedur penilaian belajar; (2) Sintaks atau pola keseluruhan dan alur kegiatan pembelajaran; (3) Sistem pengelolaan dan lingkungan belajar model yang diperlukan agar kegiatan pembelajaran tertentu dapat berlangsung dengan berhasil; dan (4) Mengajarkan dua keterampilan kepada siswa secara bertahap, yaitu keterampilan deklaratif dan procedural, (Julianto, dkk, 2011:6-7).

Model pembelajaran ini sesuai untuk mata pelajaran yang berorientasi pada penampilan/keterampilan/kinerja, seperti menulis, membaca, musik, keterampilan, pendidikan jasmani, dan lain-lain (Julianto, dkk, 2011:6). Selain itu, model pembelajaran langsung didasari bahwa (1) manusia belajar dan bertindak dengan cara spesifik dan sebagai hasil dari bagaimana perilaku tertentu dengan disemangati melalui penguatan, yang sesuai dengan teori belajar perilaku (*behavior*) Skinner (Nur, 2008:20). Implementasi dalam pelaksanaan model pembelajaran langsung terlihat dari guru memulai pembelajaran dengan merumuskan tujuan pelajaran dengan mendeskripsikan secara cermat perilaku-perilaku yang akan dipelajari siswa, menyediakan pengalaman belajar misalnya dengan latihan terbimbing, diberikan umpan balik, dan memberi perhatian khusus kepada siswa yang telah berprestasi di kelas dengan diberi

penghargaan. (2) Model pembelajaran langsung didasari oleh teori belajar sosial Bandura yang sering disebut belajar melalui observasi, yaitu manusia juga belajar melalui pengamatan secara selektif dan mengingat tingkah laku orang lain atau pemodelan (John Dolard, dan Neal Miller dalam Kardi dan Nur dalam Julianto, dkk, 2011:7). Implementasi dalam pelaksanaan model pembelajaran langsung terlihat dari siswa belajar dengan mengamati secara selektif, mengingat, dan menirukan tingkah laku guru saat fase demonstrasi. Sehingga yang harus dihindari adalah penyampaian yang terlalu kompleks atau keterampilan tingkat tinggi. Pembelajaran melalui pengamatan atau *observational learning* memiliki sebuah proses yang terdiri dari 3 langkah, yaitu: (1) pembelajaran harus menaruh perhatian pada aspek-aspek penting dari apa yang akan dipelajarinya (Atensi); (2) pembelajaran harus menyerap atau mengingat perilaku yang dipelajari tersebut (Retensi); dan (3) pembelajaran harus dapat mengulang kembali atau melaksanakan perilaku tersebut (Produksi) (Bandura dalam Nur, 2011:22).

Acuan teori mengenai model pembelajaran langsung memperkuat hipotesis bahwa kreativitas keterampilan karya konstruksi siswa mengalami peningkatan dengan menerapkan model pembelajaran langsung.

Sintaks model pembelajaran langsung disajikan dalam 5 fase/tahap, seperti yang ditunjukkan Tabel 2.1 berikut:

Tabel 1. Sintaks Model Pembelajaran Langsung

Fase	Peran Guru
Fase 1 Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan siswa.	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, informasi latar belakang pelajaran, pentingnya pelajaran, mempersiapkan siswa untuk belajar, dan memotivasi siswa dengan menunjukkan fenomena sehari-hari sesuai dengan materi yang akan dipelajari.
Fase 2 Mendemonstrasikan pengetahuan.	Guru mendemonstrasikan pengetahuan deklaratif dan prosedural dengan benar, atau menyajikan informasi tahap demi tahap dua keterampilan tersebut.
Fase 3 Membimbing pelatihan.	Guru merencanakan dan memberi bimbingan pelatihan awal pada kelompok dan guru bersifat sebagai fasilitator.
Fase 4 Mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik.	Mengecek pemahaman siswa berkaitan dengan tugas yang harus diselesaikan, memberi umpan balik.
Fase 5 Memberikan kesempatan untuk pelatihan lanjut dan penerapan.	Guru mempersiapkan kesempatan melakukan pelatihan lanjutan, dengan perhatian khusus pada penerapan kepada situasi lebih kompleks yang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari.

(Kardi dan Nur dalam Julianto, dkk, 2011:8-9)

Melalui penerapan model pembelajaran langsung, yang membantu siswa untuk mempelajari

pengetahuan deklaratif dan pengetahuan prosedural yang terstruktur dengan diberikan demonstrasi oleh guru kemudian pemberian kesempatan untuk berlatih dengan bimbingan oleh guru diharapkan mampu mengatasi permasalahan siswa tersebut. Dengan mengetahui bentuk-bentuk contoh pengelolaan dan teknik melalui demonstrasi melibatkan siswa, siswa dapat mengembangkan ide-ide kreatifnya untuk menghasilkan karya keterampilan dengan mudah dan dapat berinovasi membuat bentuk lainnya dan menggunakan teknik lainnya.

Pemilihan model pembelajaran langsung pada pembelajaran keterampilan dengan pembatasan terhadap pemanfaatan bahan alam dalam menghasilkan berbagai jenis karya keterampilan khususnya konstruksi, siswa mampu mengembangkan kreativitasnya sehingga dapat menghasilkan suatu hasil karya keterampilan khususnya konstruksi yang beragam tanpa mengalami kesulitan teknik, dan bernuansa belajar sambil bermain, pada akhirnya nilai hasil karya keterampilan siswa pada mata pelajaran SBK khususnya pembelajaran keterampilan dapat meningkat. Dengan kata lain, melalui mata pelajaran SBK khususnya pembelajaran keterampilan dapat memberikan bekal kepada siswa untuk menjadi manusia yang kreatif, inovatif, mandiri, dan produktif sesuai dengan tuntutan pada masa sekarang.

Untuk lebih mendukung penelitian ini dan mencapai tujuan pembelajaran keterampilan di SD, yaitu mengembangkan sikap produktif dan mandiri pada siswa melalui pelatihan dalam berbagai jenis keterampilan dasar, sehingga siswa mampu menghargai berbagai jenis pekerjaan dan jenis hasil karya. Selain itu, pendidikan seni bertujuan untuk membentuk siswa menjadi pribadi yang kreatif, inovatif, peka terhadap lingkungan, serta cinta dan bangga pada negara sendiri. Oleh karena itu, guru lebih mengkhususkan pada pemanfaatan bahan alam sebab bahan alam memiliki berbagai macam bahan alternatif yang selama ini dekat dengan kehidupan, serta dapat mengajarkan kepada siswa untuk cinta kepada lingkungan dan mencapai tujuan dari pembelajaran keterampilan yang terurai seperti di atas. Selain itu, untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam berkarya, guru juga melibatkan siswa dalam proses penilaian hasil karya dan menggelar apresiasi berupa pameran, dengan tujuan agar siswa dapat menghargai hasil karya sendiri dan orang lain, serta dapat memotivasi untuk lebih kreatif dalam membuat hasil karya yang lebih baik lagi.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas, dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Penelitian tindakan kelas adalah suatu perencanaan terhadap kegiatan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas (Aqib, 2006:13). Selain itu, PTK adalah proses pemecahan masalah yang dilakukan secara

sistematis, artinya yaitu dilakukan secara bertahap (Sanjaya, 2012:64). Pelaksanaan PTK melalui proses pengkajian berdaur yang terdiri dari 4 tahap, yaitu: a) perencanaan (*planning*), b) pelaksanaan (*action*), c) pengumpulan data (*observasi*), dan d) menganalisis data (*reflecting*). Salah satu karakteristik dari PTK ini yaitu dilaksanakan dalam rangkaian langkah dengan beberapa siklus. Tahap-tahap dalam PTK ini adalah sebuah proses yang menjadi sebuah siklus. Satu siklus terdiri dari 4 tahap tersebut, mulai dari tahap 1 sampai dengan tahap 4.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Segoromadu Kebomas-Gresik yang berjumlah 29 siswa, yang terdiri dari 15 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan. Pemilihan subjek dikarenakan siswa memiliki karakteristik sesuai dengan permasalahan, yaitu (1) masih belum berani menuangkan ide kreatifnya dalam hasil karya yang dihasilkannya, (2) siswa juga takut salah dalam mempraktikkan cara membuat karya dan takut kalau hasil karyanya tidak bagus, dan (3) guru hanya memberikan contoh gambar saja, tanpa demonstrasi teknik. Penelitian ini dilaksanakan pada rentangan semester 2 tahun ajaran 2012/2013.

Data dalam penelitian ini berupa (1) hasil observasi tentang aktivitas guru dan siswa pada saat proses pembelajaran keterampilan berlangsung pada siklus I, dan siklus berikutnya melalui teknik pengumpulan data berupa observasi dengan instrumen berupa lembar aktivitas guru dan siswa. Aktivitas guru juga bertujuan untuk mengetahui pelaksanaan model pembelajaran langsung yang paling efektif untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam membuat hasil karya. Aktivitas siswa juga bertujuan untuk mengetahui aspek afektif siswa, serta untuk mengetahui kendala siswa. Observasi dilakukan oleh observer (guru kelas dan teman sejawat) dengan mengamati dan mencatat kegiatan yang sedang dilakukan oleh guru dan siswa dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran langsung. Indikator keberhasilan penelitian ini untuk aktivitas guru/siswa dalam kegiatan pembelajaran mencapai keberhasilan $\geq 80\%$ dari keseluruhan aspek yang diamati.

Perhitungan presentase aktivitas guru menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\% \quad (1)$$

Keterangan:

P = Persentase aktivitas guru

f = Banyaknya aktivitas guru yang muncul

N = Jumlah aktivitas keseluruhan

(Indarti, 2008:76)

Persentase Keberhasilan:

81% - 100% : Sangat Baik

- 61% - 80% : Baik
- 41% - 60% : Cukup
- 21% - 40% : Kurang (Arikunto, 2008:126)

(2) Nilai kreativitas siswa yang digunakan untuk mengukur kreativitas siswa dalam menghasilkan karya pada pembelajaran keterampilan dengan menerapkan model pembelajaran langsung melalui teknik pengumpulan data berupa tes unjuk kerja dengan instrumen berupa lembar instrumen kreativitas siswa. Tes unjuk kerja ini menilai ide kreatif yang melatarbelakangi (merupakan aspek kognitif), kinerja (merupakan aspek psikomotor), serta hasil karya yang unik dan inovatif (produk yang dihasilkan). Tes unjuk kerja dilakukan oleh peneliti (selaku guru). Penilaian ide kreatif yang melatarbelakangi dapat dinilai saat presentasi menceritakan hasil karyanya. Penilaian kinerja dinilai dari sikap siswa saat mengerjakan hasil karya. Kekreativitasan hasil karya, yaitu mengacu pada bentuk, macam bahan, keserasian warna, kerapian, dan pengerjaan hasil karya yang dibuat. Siswa dikatakan tuntas dalam belajar apabila presentase kreativitasnya mendapat nilai ≥ 75 (Kriteria Ketuntasan Minimal/KKM)

Perhitungan presentase kreativitas siswa menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\% \quad (2)$$

Keterangan:

- P = Persentase kreativitas siswa
- f = Banyaknya kreativitas siswa yang muncul
- N = Jumlah aktivitas keseluruhan (Indarti, 2008:76)

Perhitungan rata-rata kreativitas siswa klasikal menggunakan rumus berikut:

$$x = \frac{\sum X}{\sum N} \quad (3)$$

Keterangan:

- x : nilai rata-rata
- $\sum X$: jumlah semua nilai siswa
- $\sum N$: jumlah siswa (Aqib dkk., 2011:40)

Indikator keberhasilan penelitian tindakan kelas ini (persentase ketuntasan secara klasikal), yaitu apabila 80% siswa tes unjuk kerjanya mendapatkan nilai ≥ 75 (KKM). Adapun rumus yang dipakai:

$$p = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa}} \times 100\% \quad (4)$$

(Aqib dkk., 2011:41)

Persentase Keberhasilan:

- 81% - 100% : Sangat Baik
- 61% - 80% : Baik
- 41% - 60% : Cukup
- 21% - 40% : Kurang (Arikunto, 2008:126)

(3) Kendala yang dihadapi oleh siswa pada saat diterapkannya model pembelajaran langsung melalui

teknik pengumpulan data berupa wawancara dengan instrumen berupa lembar wawancara siswa yang bersifat terbuka. Peneliti melakukan wawancara terhadap siswa pada akhir pembelajaran setiap siklus berdasarkan pedoman wawancara yang telah dibuat sebelumnya dalam bentuk tanya jawab.

Penelitian ini dirancang sesuai dengan prosedur PTK. Prosedur pelaksanaannya mengikuti prinsip dasar penelitian tindakan kelas. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengupayakan perbaikan pada proses pembelajaran Keterampilan, dan juga meningkatkan kreativitas keterampilan dalam membuat hasil karya siswa. Pelaksanaan dalam penelitian ini melalui empat tahapan antara lain: tahap perencanaan (*planning*), tahap pelaksanaan (*acting*), tahap pengamatan (*observing*), dan tahap refleksi (*reflecting*).

Perencanaan merupakan tahap pertama pada setiap siklus. Pada tahap ini peneliti merencanakan pembelajaran yang akan dilaksanakan, peneliti berkolaboratif dengan guru menyusun perangkat pembelajaran dan menentukan media yang sesuai dengan materi pelajaran, serta menyusun lembar instrumen observasi yang akan dilakukan pada proses pembelajaran.

Tahap kedua adalah pelaksanaan penelitian. Tahap ini merupakan pelaksanaan perlakuan oleh peneliti berdasarkan perencanaan yang telah disusun, yaitu peneliti mengimplementasikan perangkat pembelajaran yang telah disusun pada tahap perencanaan.

Tahap ketiga dilakukan bersamaan dengan proses pembelajaran, yaitu tahap pengamatan atau observasi yang dilakukan oleh guru kelas dan teman sejawat, mengenai aktivitas guru dan siswa, serta unjuk kerja siswa. Pelaksanaan pengamatan (observasi), diperlukan pedoman tercantum dalam instrumen observasi aktivitas guru dan siswa, serta instrumen kreativitas siswa. Pada akhir pelajaran, dilakukan wawancara kepada siswa dan didukung hasil observasi aktivitas siswa untuk mengetahui kendala siswa.

Tahap keempat adalah refleksi, yaitu tahap untuk mengevaluasi dari aktivitas peneliti selama melaksanakan tindakan, baik melihat kelebihan yang dapat dipertahankan dan dikembangkan lagi, serta kekurangan yang harus dibenahi dalam siklus berikutnya. Tahap ini merupakan tahap akhir dari setiap siklus. Pada tahap refleksi peneliti, guru, dan teman sejawat membahas data-data yang diperoleh dari pelaksanaan pembelajaran. Apabila dalam pelaksanaan pembelajaran diperoleh data-data dan catatan-catatan yang mengidentifikasi adanya peningkatan kreativitas positif dari siswa, akan tetapi masih terdapat banyak kekurangan dalam proses pembelajaran. Sehingga tujuan penelitian masih belum tercapai, maka dilakukan perencanaan ulang oleh peneliti dan guru, sehingga dihasilkan perencanaan baru yang siap

untuk dilaksanakan pada siklus berikutnya, dan dilakukan pengulangan antara beberapa siklus untuk membuktikan kebenaran hipotesis tindakan dari penelitian tersebut. Penelitian ini membahas 1 kompetensi dasar (KD), akan tetapi pada setiap siklusnya siswa membahas dan membuat hasil karya keterampilan dengan bentuk yang berbeda. Untuk menghasilkan karya membutuhkan waktu yang tidak singkat, sehingga setiap siklus dilakukan 2 pertemuan.

Data hasil penelitian ini dianalisis dengan teknik analisis kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis kualitatif yang maksudkan dalam penelitian ini adalah menggambarkan kendala yang dihadapi oleh siswa untuk mencapai kejelasan kendala melalui wawancara kepada siswa di akhir pelajaran. Teknik analisis data kualitatif melalui tahap pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan tahap pengumpulan data. Data yang telah didapatkan dari setiap siklus secara terpisah-pisah menyebabkan simpulan bersifat sementara. Kemudian simpulan yang masih bersifat sementara ini diuji kembali berdasarkan data-data yang baru terkumpul sehingga diperoleh simpulan yang mantap. Pada akhir tindakan dilakukan penyimpulan akhir temuan peneliti.

Teknik analisis kuantitatif yang maksudkan dalam penelitian ini adalah membahas dan menguraikan hasil yang dicapai dalam bentuk data numerik (data yang berupa angka), yaitu data observasi aktivitas guru dan siswa, serta kreativitas siswa selama pembelajaran berlangsung dengan berupa skor angka.

Penelitian ini, menggunakan materi sesuai S.K dan K.D sesuai dengan kurikulum KTSP 2006 pada pembelajaran keterampilan, yaitu Standart Kompetensi (S.K) 16. Membuat karya kerajinan dan benda konstruksi, dan Kompetensi Dasar (K.D) 16.4. Membuat benda dengan teknik konstruksi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pada siklus I, II, dan siklus III, hasil penelitian pelaksanaan pembelajaran Keterampilan dengan penerapan model pembelajaran langsung dipaparkan sesuai dengan tahapan-tahapan dalam penelitian tindakan kelas, yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti melakukan persiapan untuk melaksanakan proses pembelajaran pada siklus I, II, dan siklus III, yaitu sebagai berikut: (1) menganalisis kurikulum Keterampilan kelas IV semester 2, (2) membuat perangkat pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran langsung, (3) merancang media dan gambar games, (4) menyusun lembar kegiatan siswa (LKS), (5) menyusun lembar penilaian kreativitas siswa, (6) menyusun instrumen penelitian, (7) menyusun buku ajar (siswa), (8)

menyiapkan bahan dan alat untuk membuat karya baik demonstrasi dan siswa, (9) menyusun indikator keberhasilan, adapun kriteria indikator keberhasilan yang dipergunakan oleh peneliti dalam siklus I, II, dan siklus III yaitu aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran Keterampilan tuntas bila telah mencapai $\geq 80\%$, kreativitas siswa dalam membuat karya tuntas bila mencapai $\geq 80\%$, dan (9) menentukan jadwal penelitian dengan pihak sekolah.

Tabel 2. Jadwal Penelitian pada Setiap Siklusnya

Siklus	ke	Hari/Tanggal	Jam Pelajaran	Materi
I	1	Rabu, 3 April 2013	7 – 8	Boneka manusia (Robot)
	2	Sabtu, 6 April 2013		
II	1	Rabu, 10 April 2013	7 – 8	Rumah-rumahan
	2	Sabtu, 13 April 2013		
III	1	Rabu, 17 April 2013	7 – 8	Kap Lampu
	2	Sabtu, 20 April 2013		

Tahap observasi pada siklus I, II, dan siklus III terhadap aktivitas guru dan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran diamati oleh dua pengamat yaitu Ibu Ummu Lathifah selaku wali kelas IV dan Puri Indah Yanti selaku teman sejawat. Kegiatan pengamatan terhadap aktivitas aktivitas siswa yang merupakan aspek afektif siswa ini dilakukan bersamaan dengan proses pembelajaran. Untuk penilaian kreativitas siswa dilakukan pada waktu yang berbeda-beda, yaitu ide pada saat presentasi, kinerja pada saat proses membuat karya, dan karya pada saat presentasi, dan setelah proses pembelajaran.

Pada tahap observasi ini memperoleh beberapa hasil, sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Aktivitas Guru pada Siklus I s.d III

Aspek yang diamati	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1 Apersepsi	4	4	4
2 Menyampaikan tujuan pembelajaran	4	4	4
3 Demonstrasi	3	3	3
4 Bimbingan	3	4	4
5 Umpan balik, dan pengecekan	2	4	4
6 Kesempatan bertanya	3	3	3
7 Pelatihan lanjutan (Presentasi, penilaian, apresiasi)	2	2,5	4
8 Penyimpulan	4	3	4
9 Tugas rumah	4	4	4
Jumlah Skor	29	31,5	34
Persentase	81 %	88 %	94 %

Berdasarkan tabel 3 di atas, merupakan langkah-langkah yang harus dilakukan oleh guru, agar penerapan model pembelajaran langsung yang dilakukan guru pada

saat pembelajaran sesuai dengan sintaks model pembelajaran langsung. Setiap langkah tersebut memiliki kriteria rubrik penilaian, dengan skor 1 – 4. Jumlah skor maksimal yang bisa di dapatkan peneliti sebesar 36.

Persentase aktivitas guru pada siklus I dapat dihitung menggunakan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \% = \frac{29}{36} \times 100 \% = 81 \%$$

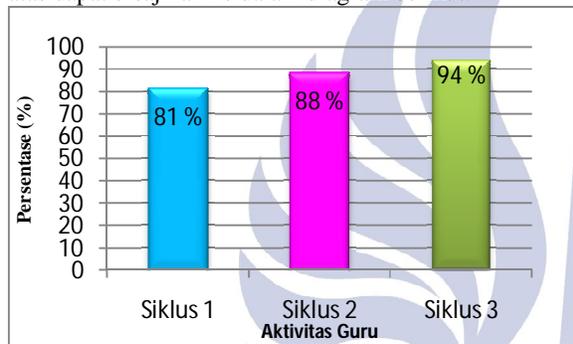
Pada siklus II, persentase aktivitas guru dapat dihitung sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \% = \frac{31,5}{36} \times 100 \% = 88 \%$$

Sedangkan pada siklus III, persentase aktivitas guru dapat dihitung menggunakan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \% = \frac{34}{36} \times 100 \% = 94 \%$$

Hasil perhitungan persentase aktivitas guru di atas dapat disajikan ke dalam diagram berikut:



Gambar 1. Persentase Aktivitas Guru

Berdasarkan gambar diagram 1 di atas, menunjukkan presentase aktivitas guru selama proses pembelajaran Keterampilan dengan menggunakan model pembelajaran langsung. Hasil pengamatan aktivitas guru pada tiap siklus mengalami peningkatan dari siklus I hingga siklus III.

Tabel 4. Hasil Aktivitas Siswa pada Siklus I s.d III

Aspek yang diamati	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1 Semangat dalam pembelajaran	3,5	3,7	3,75
2 Pendengar yang baik	3,2	3,3	3,45
3 Bertanya/ Menjawab pertanyaan	2,9	3,4	3,4
4 Berkomentar hasil teman	3	3,1	3,45
5 Displin dalam pembelajaran	3,1	3,3	3,7
6 Tanggung jawab dalam berkarya	3,35	3,85	3,85
Jumlah Skor	19,1	20,7	21,6
Persentase	79,4 %	86 %	90 %

Berdasarkan tabel 4 di atas, merupakan aktivitas siswa pada saat pembelajaran keterampilan dengan menerapkan model pembelajaran langsung. Aktivitas

siswa ini, juga menunjukkan aspek afektif siswa. Setiap aspek tersebut memiliki kriteria rubrik penilaian, dengan skor 1 – 4. Jumlah skor maksimal yang bisa di dapatkan peneliti sebesar 24. Aktivitas siswa pada saat pembelajaran keterampilan dengan menerapkan model pembelajaran langsung pada setiap siklusnya secara keseluruhan mengalami peningkatan.

Dari hasil aktivitas tersebut juga menjadi refleksi untuk mengetahui kendala siswa pada setiap siklusnya. Dengan peningkatan pada setiap aspeknya, maka presentase aktivitas siswa setiap siklusnya juga mengalami peningkatan, sehingga dapat memenuhi indikator ketercapaian.

Persentase siklus I dapat dicari menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \% = \frac{19,1}{24} \times 100 \% = 79,4 \%$$

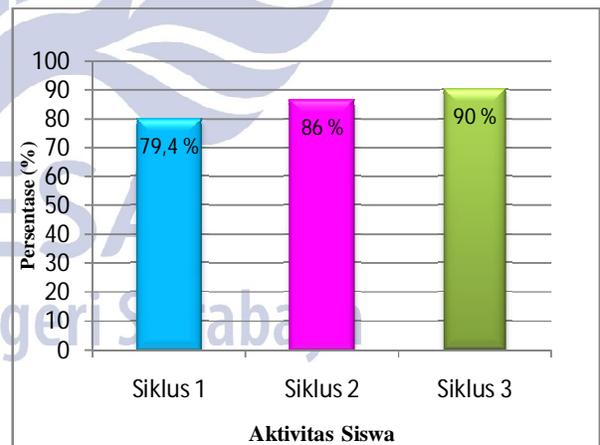
Pada siklus II, persentase aktivitas siswa dapat dihitung sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \% = \frac{20,7}{24} \times 100 \% = 86 \%$$

Sedangkan pada siklus III, perhitungan persentase aktivitas siswa dapat dihitung sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \% = \frac{21,6}{24} \times 100 \% = 90 \%$$

Hasil perhitungan persentase aktivitas siswa di atas dapat disajikan ke dalam bentuk diagram sebagai berikut:



Gambar 2. Persentase Aktivitas Siswa

Gambar diagram 2 di atas, menunjukkan aktivitas siswa selama proses pembelajaran Keterampilan dengan menggunakan model pembelajaran langsung. Hasil pengamatan aktivitas guru pada tiap siklus mengalami peningkatan dari siklus I hingga siklus III.

Kreativitas yang dinilai dalam penelitian ini merupakan kreativitas siswa dalam membuat keterampilan karya konstruksi, yaitu ide pembuatan karya (aspek kognitif), kinerja dalam membuat karya (aspek

psikomotor), dan hasil karya yang telah dibuat (produk). Aspek kreativitas siswa yang dinilai terdiri dari: ide pembuatan karya (terdiri: ide pembuatan karya dari pemikiran sendiri, ide pemilihan bahan dilatar belakangi oleh keadaan alam di sekitar dan pemikiran sendiri, serta ide pembuatan karya unik, rumit, dan menuntut ketelitian); kinerja pembuatan karya (terdiri: pembuatan karya dilakukan secara mandiri, dapat mengatasi permasalahan dalam pembuatan dengan usahanya sendiri, dan tidak takut salah/jelek, memperhatikan kesamaan warna bahan secara detail, memperhatikan kesamaan panjang secara detail, memperhatikan kerapatan dalam pengeleman secara detail, fokus dan tekun, tidak mudah menyerah atau mengeluh, cepat paham dengan penjelasan guru, serta menghargai karya orang lain); dan hasil karya (terdiri: karya unik, menarik, dan rumit, hasil sesuai dengan tema/tujuan yang ditentukan, kerapian dalam membuat karya, kombinasi bahan dalam membuat karya, serta penambahan pelengkapan pendukung tema dan skalanya sesuai). Penilaian ini dilakukan secara individu masing-masing siswa.

Dari hasil kreativitas siswa tersebut, dijadikan refleksi untuk mengetahui tingkat kekreativitasan siswa sekolah dasar dapat berkembang melalui penerapan model pembelajaran langsung.

Tabel 5. Hasil Kreativitas Siswa

Kategori	SIKLUS		
	I	II	III
Nilai Seluruh Siswa ΣX	2169	2289	2432
Jumlah siswa ΣN	29	29	29
Tuntas	15	21	26
Tidak tuntas	14	8	3
Rata-rata Klasikal M	74,8	78,9	83,9
Persentase Ketuntasan Klasikal P	51,7%	72,4%	89,7%

Berdasarkan tabel 5 di atas, dapat diperoleh rata-rata kreativitas siswa secara klasikal dapat dihitung menggunakan rumus:

$$M = \frac{\Sigma X}{\Sigma N} = \frac{2169}{29} = 74,8$$

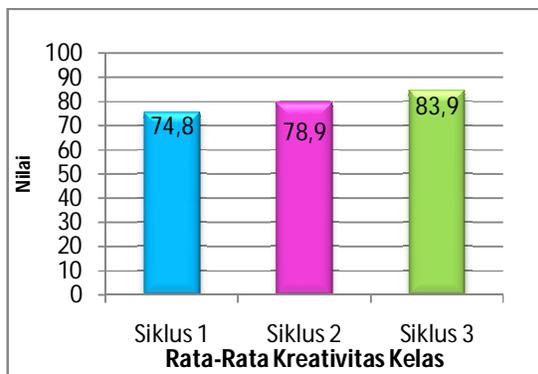
Pada siklus II, nilai rata-rata kreativitas siswa secara klasikal dapat dihitung sebagai berikut:

$$M = \frac{\Sigma X}{\Sigma N} = \frac{2287}{29} = 78,9$$

Sedangkan pada siklus III, nilai rata-rata kreativitas siswa secara klasikal didapatkan hasil sebagai berikut:

$$M = \frac{\Sigma X}{\Sigma N} = \frac{2432}{29} = 83,9$$

Hasil perhitungan rata-rata kreativitas siswa secara klasikal di atas dapat disajikan ke dalam diagram berikut:



Gambar 3. Data Rata-Rata Kreativitas Siswa

Gambar diagram 3 di atas, menunjukkan kreativitas siswa mengalami peningkatan, terbukti dari hasil kreativitas masing-masing siswa dihitung rata-ratanya secara klasikal pada setiap siklusnya.

Berdasarkan tabel 5 di atas, juga dapat diperoleh persentase ketuntasan kreativitas siswa secara klasikal pada siklus I dapat dihitung menggunakan rumus:

$$P = \frac{\Sigma \text{Siswa yang tuntas belajar}}{\Sigma \text{Siswa}} \times 100\% = \frac{15}{29} \times 100\% = 51,7\%$$

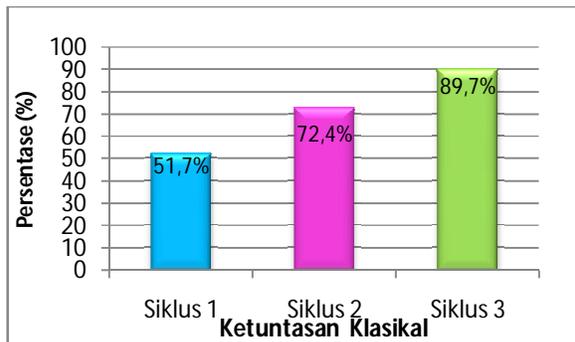
Pada siklus II ketuntasan kreativitas siswa secara klasikal dapat dihitung sebagai berikut:

$$P = \frac{\Sigma \text{Siswa yang tuntas belajar}}{\Sigma \text{Siswa}} \times 100\% = \frac{21}{29} \times 100\% = 72,4\%$$

Sedangkan pada siklus III, ketuntasan belajar siswa secara klasikal dapat dihitung:

$$P = \frac{\Sigma \text{Siswa yang tuntas belajar}}{\Sigma \text{Siswa}} \times 100\% = \frac{26}{29} \times 100\% = 89,7\%$$

Hasil perhitungan ketuntasan kreativitas siswa secara klasikal di atas dapat disajikan ke dalam diagram berikut:



Gambar 4. Data Ketuntasan Kreativitas Siswa Klasikal

Gambar diagram 4 di atas, menunjukkan kreativitas siswa mengalami peningkatan, terbukti dari data ketuntasan kreativitas siswa secara klasikal, jadi semakin banyak siswa yang kreativitasnya melebihi KKM (75%) pada setiap siklusnya, sehingga ketuntasan mencapai indikator ketuntasan secara klasikal $\geq 80\%$.

Untuk mengetahui kendala siswa saat proses pembelajaran, guru melakukan wawancara terbuka kepada siswa setelah pelaksanaan setiap siklus, tepatnya pada hari Senin, tanggal 8, 15, dan 22 April 2013 dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Kendala Siswa pada Siklus I s.d III

Siklus	Kendala Siswa
I	Siswa belum terbiasa membuat karya dengan waktu ditentukan, sulit dalam pengeleman, masih malu-malu dalam bertanya, berkomentar, menjawab, presentasi, menilai, dan apresiasi terhadap karya sendiri dan teman, serta siswa di baris belakang kurang dapat menangkap penjelasan guru, sehingga suara guru masih harus diperkeras.
Solusi	Guru harus membiasakan siswa dan mengontrol waktu agar alokasi waktu sesuai dengan yang ditentukan, serta semua kegiatan dapat diadakan seutuhnya, guru memberikan demonstrasi untuk pengeleman, cara bertanya, berkomentar, menjawab, presentasi, menilai, dan apresiasi terhadap karya sendiri dan teman, serta guru berusaha mengeluarkan volume suara dengan ekstra keras.
II	Siswa masih malu-malu dalam bertanya, berkomentar, menjawab, presentasi, menilai, dan apresiasi terhadap karya sendiri dan teman, dan siswa di baris belakang kurang dapat menangkap penjelasan guru, sehingga suara guru masih harus diperkeras.
Solusi	Guru selalu memberikan motivasi kepada siswa untuk tidak malu untuk melakukan kegiatan tersebut dan memberikan bintang prestasi kepada yang berani dan bagus dalam melakukan kegiatan tersebut, serta guru berusaha mengeluarkan volume suara dengan ekstra keras.
III	Siswa tidak mengalami kendala yang berarti, namun siswa tetap harus terus mengembangkan kekreativitasannya, dan percaya diri, serta hati-hati dalam menggunakan alat dan bahan, serta suara guru harus tetap dijaga agar dapat ditangkap oleh seluruh siswa.
Solusi	Guru memberikan nasihat positif.

Pembahasan

Berdasarkan gambar diagram 1 di atas, dapat dilihat peningkatan aktivitas guru mulai dari siklus I-III, yang menandakan semakin baiknya penerapan model pembelajaran langsung pada pembelajaran keterampilan dalam penelitian ini.

Pada proses pembelajaran siklus I, guru sudah mencapai target penyampaian proses pembelajaran yang telah ditetapkan yaitu 81% “sangat baik”, namun ada aspek-aspek yang mendapatkan cukup dan harus ditingkatkan, yaitu pemberian umpan balik, dan pelatihan lanjutan. Poin penting bagi guru harus memperhitungkan waktu agar semua kegiatan dapat terlaksana dengan alokasi waktu, serta mengupayakan untuk menggunakan suara yang ekstra keras karena kelas besar dan karakteristik siswa aktif.

Siklus II, guru dalam menyampaikan proses pembelajaran Keterampilan menggunakan model pembelajaran langsung lebih baik dari siklus I dengan perolehan persentase keberhasilan sebesar 88% “sangat baik”. Meskipun guru telah berhasil mencapai keberhasilan yang telah ditetapkan sebelumnya, akan tetapi dalam pelaksanaan pembelajaran siklus II ini masih ditemukannya beberapa aspek yang harus ditingkatkan, yaitu pemberian pelatihan lanjutan belum terlaksana secara maksimal, serta volume suara guru saat mendemonstrasikan yang ekstra keras.

Pada siklus III, penyampaian proses pembelajaran Keterampilan dengan menerapkan model pembelajaran langsung dilakukan oleh guru dengan sangat baik. Perolehan persentase keberhasilan aktivitas guru mencapai 94% “sangat baik”, dan seluruh aspek telah dilaksanakan oleh guru secara maksimal. Dengan ini guru telah mencapai target proses pembelajaran yang telah ditentukan sebelumnya. Namun terdapat pula 2 aspek yang telah mendapat skor baik, namun masih menjadi catatan guru agar di lain waktu dapat lebih baik lagi adalah aspek suara saat demonstrasi harus lebih keras lagi, dan pemberian kesempatan bertanya kepada siswa lebih sering lagi.

Aktivitas guru yang meningkat, memberikan pengaruh meningkatnya pada aktivitas siswa, sehingga aktivitas siswa yang merupakan aspek afektif siswa juga mengalami peningkatan pada setiap siklusnya.

Pada diagram 2 di atas, persentase aktivitas siswa pada siklus I sebesar 79,4%. Persentase ini masih belum mencapai indikator keberhasilan yang telah peneliti tentukan yaitu sebesar $\geq 80\%$. Pada siklus I ini aspek yang masih perlu ditingkatkan yaitu dalam hal bertanya dan menjawab pertanyaan kepada guru atau teman sebaya, dan berkomentar mengenai hasil karya teman, serta merasa sulit dan masih ragu dalam mewujudkan ide kreatifnya dalam karya keterampilan. Hal ini disebabkan

oleh siswa telah berani bertanya/menjawab, dan berkomentar, namun bahasa dan cara yang digunakan masih belum santun, hal ini karena siswa sifat anak-anak yang suka berebut dan ingin menang sendiri. Karena persentase ini masih belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan, maka penelitian ini dilanjutkan ke siklus II.

Pada siklus II, hasil perhitungan persentase aktivitas siswa sebesar 86 % “sangat baik”. Hasil ini telah mencapai indikator keberhasilan, namun masih ada aspek yang harus ditingkatkan, yaitu siswa telah berani berkomentar bersifat membangun, dan bahasa yang santun, namun cara penyampaikannya masih kurang santun. Untuk lebih menguatkan hasil penelitian ini maka penelitian dilanjutkan ke siklus III.

Sedangkan pada siklus III persentase aktivitas siswa mencapai 90,2%. Hasil ini telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan peneliti. Berdasarkan perhitungan di atas dapat dilihat bahwa aktivitas siswa saat pembelajaran menggunakan model pembelajaran langsung mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Pada siklus I sebesar 79,4% meningkat menjadi 86% pada siklus II dan mencapai 90,2% pada siklus III. Jadi dapat dikatakan bahwa aktivitas siswa mengalami peningkatan setelah menggunakan model pembelajaran langsung.

Gambar diagram 3 dan.4 di atas, menunjukkan kreativitas siswa dalam proses membuat karya pada pembelajaran Keterampilan dengan menggunakan model pembelajaran langsung. Kreativitas keterampilan membuat karya konstruksi siswa mengalami peningkatan dengan terlihat rata-rata nilai kreativitas kelas dan presentase ketuntasan secara klasikal dari siklus I s.d III yang mengalami peningkatan pada setiap siklusnya.

Dari siklus I memperoleh persentase ketuntasan klasikal kreativitas siswa sebesar 51,7% “cukup”, dengan rata-rata kreativitas kelas 74,8. Siklus II memperoleh persentase ketuntasan klasikal kreativitas siswa sebesar 72,4% “baik”, dengan rata-rata kreativitas kelas 78,9. Siklus III, perolehan persentase ketuntasan klasikal kreativitas siswa sebesar 89,7% “sangat baik” rata-rata kreativitas kelas 83,9.

Penerapan model pembelajaran langsung dalam penelitian ini dilakukan dengan langkah pembelajaran yang sesuai sintaks model pembelajaran langsung, yang dikemas dengan yang baik, menyenangkan, inovatif, di luar kelas, serta menggunakan bahan alam yang ada di sekitar sekolah atau tempat tinggal. Penerapan model pembelajaran langsung tersebut memberikan pengaruh besar pada kreativitas siswa dalam membuat karya, terbukti dari rata-rata kreativitas siswa secara klasikal, dan presentase ketuntasan kreativitas siswa secara klasikal mengalami peningkatan pada setiap siklusnya

secara bertahap dengan hasil akhir melebihi indikator ketercapaian.

Pembahasan hasil penelitian tersebut adalah, kreativitas siswa dalam membuat karya dapat meningkat secara bertahap melalui penerapan model pembelajaran langsung dengan demonstrasi secara konkret atau langsung oleh guru di hadapan dan melibatkan siswa. Demonstrasi konkret oleh guru menjadi titik kekuatan dari penelitian ini, sebab dengan demonstrasi konkret ini siswa dapat mengetahui secara jelas dan bertahap dalam proses pembuatan karya yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Hal ini membuktikan salah satu teori dasar dalam penelitian ini, yaitu teori perkembangan Piaget yang menyatakan bahwa pada usia 7-11 tahun merupakan masa operasional konkrit. Sehingga demonstrasi konkret yang dihadirkan pada penelitian ini sesuai dengan teori perkembangan Piaget, serta membawa pengaruh besar untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam membuat karya.

Model pembelajaran langsung dengan bentuk demonstrasi tentang pengetahuan mengenai suatu karya (bersifat deklaratif), dan demonstrasi tentang pengetahuan mengenai cara membuat karya tersebut mulai awal hingga menjadi karya secara bertahap (bersifat prosedural) secara konkret atau langsung oleh guru dan melibatkan siswa, memberikan pengalaman dan motivasi kepada siswa untuk belajar melalui observasi, yaitu belajar melalui pengamatan secara selektif dan mengingat tingkah laku orang lain atau pemodelan. Sehingga siswa paham dan mampu mempraktekkan sendiri sesuai dengan kreativitas masing-masing. Hal ini sesuai dengan teori yang mendasari model pembelajaran langsung yaitu teori Sosial Bandura.

Pemberian kesempatan untuk pengalaman belajar siswa misalnya dengan latihan terbimbing, diberikan umpan balik, dan memberi perhatian kepada siswa yang telah berprestasi di kelas dengan diberi penghargaan, serta memberikan bimbingan dan waktu untuk siswa yang kurang pada penelitian ini, juga memiliki pengaruh besar bagi peningkatan kreativitas siswa. Hal ini juga membuktikan bahwa teori behavior Skinner yang mendasari model pembelajaran langsung juga dapat meningkatkan pembelajaran.

Selain itu, adanya fase demonstrasi tentang pengetahuan mengenai cara membuat karya tersebut mulai awal hingga menjadi karya secara bertahap (bersifat prosedural) secara konkret atau langsung oleh guru di hadapan dan melibatkan siswa, akan memotivasi siswa melalui apa yang dilakukan oleh guru. Hal ini juga sesuai dengan teori perilaku (*behavior*) Skinner dan teori belajar sosial Bandura yang melandasi model pembelajaran langsung.

Hasil penelitian yang sesuai dengan hipotesis tindakan, yaitu penerapan model pembelajaran langsung pada pembelajaran keterampilan khususnya pada materi konstruksi dapat meningkatkan kreativitas hasil karya siswa. Hal ini membuktikan bahwa model pembelajaran langsung cocok untuk mata pelajaran yang berorientasi pada penampilan atau keterampilan atau kinerja, seperti menulis, membaca, musik, keterampilan, pendidikan jasmani, dan lain-lain (Julianto, dkk, 2011:6).

Siswa yang menerima hal baru, kebanyakan siswa pasti mengalami kesulitan, namun setiap siklus diberikan solusi untuk mengatasinya melalui pembiasaan, pendemonstrasian, motivasi, serta pemilihan hasil karya yang memiliki tingkat kesulitan yang bertambah hingga siswa tidak mengalami kendala pada siklus terakhir. Semua hal tersebut dilakukan untuk mendukung peningkatan kreativitas siswa dalam membuat karya, khususnya karya konstruksi.

PENUTUP

Simpulan

Dari pembahasan hasil penelitian di atas, dapat disimpulkan: (1) Penerapan model pembelajaran langsung pada pembelajaran Keterampilan dengan materi membuat karya konstruksi yang diterapkan oleh peneliti terlaksana dengan sangat baik dan telah berhasil mencapai indikator keberhasilan penelitian ($\geq 80\%$). Hal ini dapat dilihat dengan adanya peningkatan hasil observasi aktivitas guru pada setiap siklusnya, yaitu siklus I 81%; siklus II 88%; dan siklus III 94 %. (2) Penerapan model pembelajaran langsung pada pembelajaran Keterampilan dengan materi membuat karya konstruksi dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa yang juga merupakan aspek afektif siswa. Hal ini dapat dilihat dengan adanya peningkatan hasil observasi aktivitas siswa pada setiap siklusnya, dan telah berhasil mencapai indikator keberhasilan penelitian ($\geq 80\%$), yaitu siklus I 79,4 %; siklus II 86%; dan siklus III 90 %. (4) Penerapan model pembelajaran langsung pada pembelajaran Keterampilan dengan materi membuat karya konstruksi dapat meningkatkan kreativitas siswa, yang terdiri dari ide, kinerja, dan hasil. Dengan peningkatan kreativitas siswa, juga merupakan peningkatan aspek kognitif, psikomotor, dan produk. Peningkatan kreativitas siswa dapat dilihat dari rata-rata kelas dan ketuntasan klasikal yang dicapai siswa pada setiap siklusnya, dan telah berhasil mencapai indikator keberhasilan penelitian ($\geq 80\%$), yaitu siklus I rata klasikal 74,8 dengan ketuntasan klasikal 51,7%; siklus II rata klasikal 78,9 dengan ketuntasan klasikal 72,4%; serta siklus III rata klasikal 83,9 dengan ketuntasan klasikal 89,7 %. (4) Kendala yang dihadapi oleh siswa dalam penerapan model pembelajaran ini adalah belum terbiasa

membuat karya dalam waktu tertentu, kesulitan teknik pengelemannya, dan masih malu-malu dalam bertanya dan menjawab. Solusi untuk mengatasinya melalui pembiasaan, pendemonstrasian, motivasi, serta pemilihan hasil karya yang memiliki tingkat kesulitan yang bertambah hingga siswa tidak mengalami kendala pada siklus terakhir. Semua hal tersebut dilakukan untuk mendukung peningkatan kreativitas siswa dalam membuat karya, khususnya karya konstruksi.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diketahui bahwa penerapan model pembelajaran langsung dapat kreativitas siswa pada pembelajaran Keterampilan dengan materi membuat karya konstruksi. Oleh karena itu penulis menyarankan: (1) Guru diharapkan dapat menerapkan model pembelajaran langsung dalam pembelajaran keterampilan dengan demonstasi membuat karya secara konkret atau langsung oleh guru di hadapan siswa. Agar siswa lebih termotivasi untuk menghasilkan karya dan meningkatnya kreativitas siswa. (2) Guru diharapkan lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan pembelajaran agar siswa merasa tertarik dan semangat selama proses pembelajaran sehingga proses pembelajaran dapat berjalan efektif dan mencapai hasil yang memuaskan. (3) Guru juga diharapkan lebih meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dan memberikan tambahan waktu untuk siswa yang masih mengalami kesulitan dalam menghasilkan karya. (4) Guru diharapkan pandai mengatur waktu agar semua kegiatan pembelajaran dapat dilaksanakan secara keseluruhan dan maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, Choirul. 2007. *Cara Cepat Membuat Maket Bangunan*. Jakarta: Swadaya.
- Arikunto, Suharsimi. 2008. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- _____. 2010. *Prosedur Penelitian-Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- _____. 2011. *Penelitian Tindakan 2010*. Yogyakarta: Aditya Media.
- Aqib, Zainal. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya.
- _____. dkk. 2011. *Penelitian tindakan kelas (PTK) untuk guru SD, SLB, TK*. Bandung: Yrama Widya.
- B.Uno, Hamzah dan Nurdin Muhammad. 2011. *Belajar dengan Pendekatan Pembelajaran Aktif Inovatif Lingkungan Kreatif Efektif Menyenangkan (PAILKEM)*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Filsaime, Dennis K. 2008. *Menguak Rahasia Berpikir Kritis dan Kreatif*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Eka Arista Susilowati. 2011. *Skripsi "Pemanfaatan Bahan Bekas Untuk Meningkatkan Kreativitas Hasil Karya Siswa Dalam Pembelajaran Keterampilan Kelas IV SDN Babatan I/456 Surabaya"*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Herawati, Ida S dan Iriaji. 1997. *Pendidikan Kesenian*. Jakarta: Depdikbud PGSD
- Indarti, Titik. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan Penulisan Ilmiah*. Surabaya: Lembaga Penerbitan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya.
- Jihad, Asep dan Abdul Haris. 2010. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Julianto, dkk. 2011. *Teori dan Implementasi Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Surabaya: Unesa University Press.
- Masri, Andry. 2011. *Kreasi Lampu Unik dari Bahan tak Terpakai*. Jakarta: Trans Media Pustaka.
- Mudjijono, dkk. 1996. *Fungsi Keluarga dalam Meningkatkan Kualitas Sumber Daya Manusia*. Yogyakarta: Depdikbud Yogyakarta.
- Munandar, Utami. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nasution, S. 2007. *Metode Research (Penelitian Ilmiah)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nur, Mohammad. 2008. *Model Pembelajaran Langsung*. Surabaya: Depdiknas Unesa.
- Nursalim, Muhammad, dkk. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Surabaya: Unesa University Press.
- Pamadhi, Hajar dan Evan Sukardi. 2010. *Seni Keterampilan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Purwoko, Budi. 2007. *Pemahaman Individu Melalui Teknik Non Tes*. Surabaya: Unesa University Press.
- Pratikno, Priyo. 2011. *Etika dan Estetika- Cara-Cara Berarsitektur dengan Bijak*. Yogyakarta: C.V. Andi.
- Rachmawati, Yeni dan Euis Kurniati. 2010. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kencana.
- Sanjaya, Wina. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharman. 2005. *Psikologi Kognitif*. Surabaya: Srikandi.
- Sumanto. 2011. *Pendidikan Seni Rupa di Sekolah Dasar*. Malang: FIP Universitas Negeri Malang.
- Supriadi, Oding. 2010. *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: Kurnia Kalam Semesta.
- Susilo. 2007. *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Pustaka Book Publisher.
- Suyatno. 2009. *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: Masmedia Buana Pustaka.
- Soedarsono, R.M. 1992. *Pengantar Apresiasi Seni*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Soemarjadi, dkk. 1993. *Pendidikan Keterampilan*. Jakarta: Depdikbud PGSD.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Syamsulbachri, Endi dan T.K. Purba. 1980. *Pendidikan Keterampilan Teknik dan Kerajinan*. Jakarta: Rora Karya.
- Tim Depdikbud. 1998. *Perkembangan dan Belajar Peserta Didik*. Jakarta: Depdikbud PGSD.
- _____. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Trianto. 2007. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- _____. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana.
- Waldjinah. 2007. *Kerajinan dari Serat Tanaman*. Jakarta: Saka Mitra Kompetensi.
- Yasyin, Sulchan. 1997. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Surabaya: Amanah.

Ucapan Terima Kasih

Terselesaikannya penulisan e-jurnal ini tidak terlepas dari bantuan, dukungan, dan bimbingan dari berbagai pihak yang telah mengilhami, mengajari, maupun menerangi penulis dalam menyelesaikan e-jurnal ini. Oleh karena itu, penulis menyampaikan penghargaan yang tulus dan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

- 1) Prof. Dr. Muchlas Samani, M.Pd., selaku Rektor Universitas Negeri Surabaya,
- 2) Drs. I Nyoman Sudarka, MS., selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya,
- 3) Drs. Supriyono, M.M., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar,
- 4) Drs. Suprayitno, M.Si., selaku Dosen Pembimbing e-jurnal yang telah membimbing dengan sabar,
- 5) Drs. Siti Mutmainah, M.Pd., selaku Dosen Penguji I,
- 6) Drs. Yoyok Yermiandhoko, M.Pd., selaku Dosen Penguji II,
- 7) Asfihani, S.Pd., selaku, Kepala SDN Segoromadu Kebomas-Gresik,

- 8) Dewan guru SDN Segoromadu Kebomas-Gresik (Ummu Lathifah, S.Pd., selaku wali kelas IV) yang ikut membantu dalam penyelesaian skripsi ini,
- 9) Keluarga besar di Gresik (Kedua orang tua, mbak Eva, Juned, dan lainnya),
- 10) Teman-teman PGSD angkatan 2009 khususnya Kelas A (Puri, Citra, Anita, Guspur, Andi, Meisa, Tentri, dan M3), temanku (Ochi, Niva, Sita, Yusi, Bari, Fikri, Aris, dan Tomi), serta pihak lainnya.

