

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam seni kerajinan kertas di kelas IV SDN Duren Sawit 06 Pagi Jakarta Timur melalui pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan dengan penerapan pendekatan kontekstual.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Duren Sawit 06 Pagi Jakarta Timur yang berlokasi di Jalan Buluh Perindu Raya I, kelurahan Pondok Bambu, kecamatan Duren Sawit, Jakarta Timur. Kondisi sekolah tersebut secara fisik cukup baik dengan sarana prasarana yang memadai dalam proses pembelajaran di kelas.

2. Waktu Penelitian

Waktu yang dipergunakan selama penelitian dimulai pada semester I tahun akademik 2015/2016 pada bulan November 2015 sampai Desember 2015.

C. Metode dan Desain Intervensi Tindakan

1. Konsep Metode Penelitian Tindakan

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu pemerhatian terhadap kegiatan pembelajaran berupa sebuah tindakan, yang disengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan.¹ Pada dasarnya penelitian tindakan kelas ini dilakukan guna mengatasi permasalahan yang ada pada kelas yang dipegang. Model PTK yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Kemmis dan Mc Taggart. Jika pada mulanya proses pembelajaran kurang maksimal, maka pengajar perlu mengadakan penelitian ini guna mencapai tujuan pembelajaran yang baik melalui siklus spiral yang dapat dilanjutkan pada siklus berikutnya apabila perencanaan dan pelaksanaan tindakan masih ada kekurangan.

2. Desain Intervensi Tindakan

Dalam melaksanakan penelitian ini, peneliti memaparkan prosedur penelitian yang digambarkan kedalam sebuah rancangan pada beberapa siklus. Penelitian tindakan ini terdapat 4 aspek yang dilaksanakan dalam setiap tindakan menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart, yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi, dan (4) refleksi.²

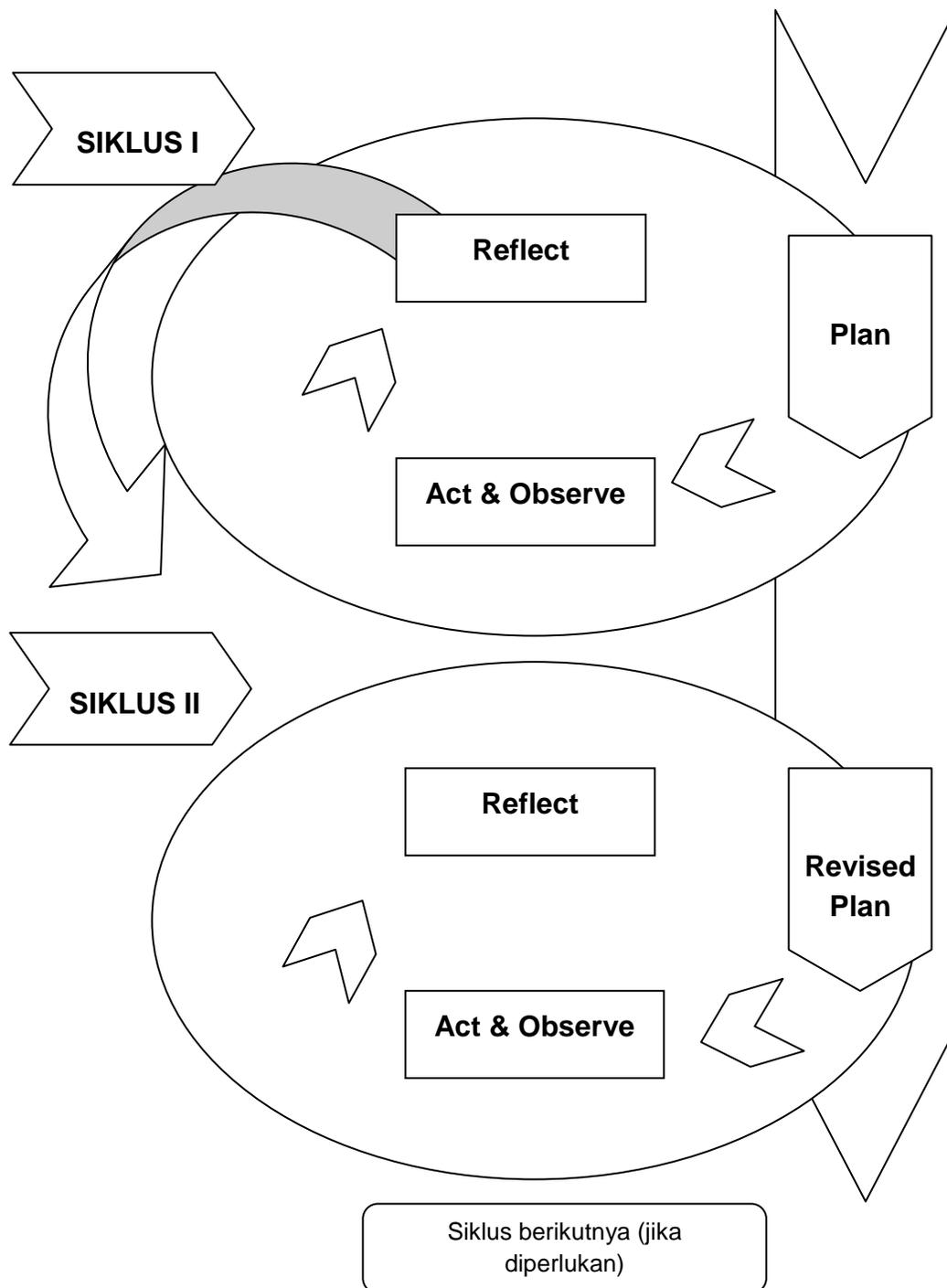
¹Suharsimi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), h. 3

²Suwarsih Madya, *Teori dan Praktik Penelitian Tindakan*, (Bandung: Alfabeta, 2009), h. 59

Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun perencanaan yang difokuskan untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam seni kerajinan kertas dengan menggunakan pendekatan kontekstual di kelas IV. Perencanaan tersebut mencakup pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), mempersiapkan media pembelajaran, dan instrumen penelitian. Tahap pelaksanaan tindakan yaitu melaksanakan tindakan sesuai dengan yang direncanakan. Tahap observasi yaitu melakukan pengamatan selama pelaksanaan tindakan. Tahap refleksi yaitu untuk berdiskusi dengan observer mengenai hasil penelitian dan pengamatan kemudian observer memberitahu mengenai kelebihan dan kekurangan selama tindakan penelitian.

Kosep model Kemmis dan Taggart ini dapat memungkinkan peneliti berlanjut pada siklus selanjutnya hingga peningkatan kreativitas siswa dalam seni kerajinan kertas dapat tercapai.

Adapun prosedur atau langkah-langkah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), seperti digambarkan dibawah ini:



**Gambar 3.1 Model Penelitian Tindakan Kemmis dan Taggart
Modifikasi Penulis**

D. Subjek/ Partisipan yang Terlibat Dalam Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Duren Sawit 06 Pagi Jakarta Timur. Jumlah siswa kelas IV sebanyak 30 orang, yang terdiri dari 16 siswa perempuan dan 14 siswa laki-laki. Penelitian ini dilakukan langsung oleh peneliti yang berkolaborasi dengan guru kelas selaku observer.

E. Peran dan Posisi Peneliti dalam Penelitian

Pada penelitian yang dilaksanakan ini peneliti berperan sebagai orang yang melaksanakan penelitian secara langsung serta pemimpin perencanaan tindakan penelitian dan berkolaborasi dengan guru kelas selaku observer pada penelitian ini. Untuk menjadikan acuan peneliti pada perencanaan tindakan, peneliti mengamati proses pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan di kelas IV SDN Duren Sawit 06 Pagi Jakarta Timur pada kegiatan pra penelitian. Pada pelaksanaan tindakan ini peneliti terlibat langsung pada pelaksanaannya agar dapat memperoleh data yang akurat untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam seni kerajinan kertas dapat tercapai dengan baik.

F. Tahap Intervensi Tindakan

Adapun langkah-langkah yang dilakukan pada tiap pertemuan yang mencakup empat tahapan, diantaranya perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

1. Tahap Perencanaan Tindakan

Pada tahap ini, peneliti menyusun perencanaan yang difokuskan untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam seni kerajinan kertas dengan menggunakan pendekatan kontekstual di kelas IV. Perencanaan tersebut diantaranya: (1) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), (2) Mempersiapkan alat dan bahan, (3) Membuat media pembelajaran berupa karya kerajinan kertas, (4) Mempersiapkan materi pembelajaran berupa slide power point dan video, (5) Membuat instrumen penilaian kreativitas siswa dalam membuat karya kerajinan kertas, dan (6) Membuat instrumen penelitian berupa instrumen pemantau aktivitas guru dan siswa dengan pendekatan kontekstual.

Peneliti membuat rancangan penelitian dalam perencanaan tindakan siklus pada tabel di bawah ini,

Tabel 3.1

Perencanaan Tindakan Siklus

- **Standar Kompetensi :**

Membuat karya kerajinan dan benda konstruksi.

- **Kompetensi Dasar :**

Membuat karya kerajinan dengan memanfaatkan teknik atau motif hias.

- **Indikator :**

Membuat karya seni kerajinan dari kertas *kokoru* berdasarkan rancangan.

- **Tujuan :**

Untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam seni kerajinan kertas pada siswa kelas IV SDN Duren Sawit 06 Pagi Jakarta Timur.

Perencanaan Tindakan Siklus I dan II

| Siklus | Waktu Pelaksanaan | Materi Pokok | Kegiatan | Media |
|--------|-----------------------------|--|--|---|
| I | Pertemuan ke-1 (2x35 menit) | Penerapan konsep dan merancang karya kerajinan dari kertas <i>kokoru</i> . | Pembelajaran dilakukan dengan penerapan materi mengenai seni kerajinan kertas. Kemudian guru menampilkan bentuk dasar <i>kokoru</i> dan gambar-gambar kerajinan <i>kokoru</i> dua dimensi sebagai gambaran siswa dalam berkarya. Siswa mengamati video | Kertas <i>kokoru</i> , lem, gunting, power point, contoh karya kerajinan dua dimensi dari kertas <i>kokoru</i> , gambar karya kerajinan |

| | | | | |
|---|-----------------------------|--|--|--|
| | | | <p>pembuatan karya kerajinan dan kemudian melakukan uji coba membuat kerajinan <i>kokoru</i> dua dimensi. Siswa secara berkelompok mencoba membuat bentuk dasar kerajinan <i>kokoru</i>. Setelah itu siswa dapat menuangkan ide atau gagasannya ke dalam bentuk sebuah rancangan.</p> | <p>kertas <i>kokoru</i>, Video pembuatan karya kerajinan kertas <i>kokoru</i>.</p> |
| I | Pertemuan ke-2 (2x35 menit) | Membuat karya kerajinan dua dimensi dari kertas <i>kokoru</i> berdasarkan rancangan. | <p>Pembelajaran dilakukan dengan menampilkan video pembuatan karya kerajinan <i>kokoru</i> dan contoh karya kerajinan <i>kokoru</i> dua dimensi. Siswa melakukan pengamatan terhadap alat dan bahan yang digunakan dalam membuat karya kerajinan dari kertas <i>kokoru</i>, kemudian siswa dapat menuangkan ide atau</p> | <p>Kertas <i>kokoru</i>, lem, gunting, power point, karya kerajinan dua dimensi dari kertas <i>kokoru</i>.</p> |

| | | | | |
|----|-----------------------------|---|--|--|
| | | | gagasannya ke dalam kegiatan membuat karya kerajinan dari kertas <i>kokoru</i> . Siswa bersama kelompok membuat karya kerajinan <i>kokoru</i> dua dimensi berdasarkan rancangan yang dibuat. | |
| II | Pertemuan ke-1 (2x35 menit) | Merancang karya kerajinan tiga dimensi dari kertas <i>kokoru</i> pada media kardus. | Pembelajaran dilakukan dengan melakukan permainan untuk melatih siswa dalam mengungkapkan gagasan maupun pendapatnya. Siswa melakukan pengamatan terhadap alat dan bahan yang digunakan dalam membuat karya kerajinan tiga dimensi dari kertas <i>kokoru</i> , kemudian siswa dapat membuat rancangan karya kerajinan <i>kokoru</i> tiga dimensi. Siswa bersama kelompok membentuk kardus sebagai media berkarya. Kemudian | Kardus, kertas <i>kokoru</i> , lem, gunting, power point, contoh karya kerajinan tiga dimensi dari kertas <i>kokoru</i> , gambar karya kerajinan kertas <i>kokoru</i> , Video pembuatan karya kerajinan kertas <i>kokoru</i> . |

| | | | | |
|----|-----------------------------|---|--|---|
| | | | siswa membuat bentuk dasar tiga dimensi dari kertas <i>kokoru</i> . | |
| II | Pertemuan ke-2 (2x35 menit) | Membuat karya kerajinan tiga dimensi dari kertas <i>kokoru</i> berdasarkan rancangan pada media kardus. | Pembelajaran dilakukan dengan melakukan permainan untuk melatih siswa dalam mengungkapkan gagasan maupun pendapatnya. Siswa menyiapkan alat dan bahan dalam berkarya pada media kardus. Siswa bersama kelompok menghiasi media kardus dengan tema “alam bebas”, kemudian menyusun bentuk <i>kokoru</i> tiga dimensi pada media kardus yang telah dihias. Siswa berkarya dengan menuangkan ide atau gagasannya sesuai kemampuannya sendiri sehingga karya kerajinan yang dihasilkan menarik dan unik. | Kardus, kertas <i>kokoru</i> , lem, gunting, power point, karya kerajinan tiga dimensi dari kertas <i>kokoru</i> pada media kardus. |

2. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Tahap pelaksanaan tindakan merupakan realisasi dari tahap perencanaan yang telah disusun dan disepakati bersama dengan kolaborator. Pada tahap ini, peneliti melaksanakan pembelajaran membuat karya kerajinan kertas melalui pendekatan kontekstual di kelas IV SDN Duren Sawit 06 Pagi Jakarta Timur. Pelaksanaan tersebut dilaksanakan dalam 2 siklus yang terdiri dari 2 pertemuan setiap siklusnya. Setiap pertemuan dilakukan selama 2 jam pelajaran (2x35 menit).

3. Tahap Pengamatan Tindakan

Tahap pengamatan tindakan pada penelitian ini dilakukan oleh pengamat atau observer. Tahap ini dilakukan pada saat yang bersamaan dengan tahap pelaksanaan tindakan. Dalam proses pengamatan, observer bertugas mengamati proses tindakan pembelajaran yang dilakukan guru dan siswa, serta mengamati seberapa besar peningkatan kreativitas siswa dalam membuat karya kerajinan kertas di kelas IV SDN Duren Sawit 06 Pagi Jakarta Timur setelah menggunakan pendekatan kontekstual. Dalam pengamatan tindakan, observer mengamati kegiatan pembelajaran dari awal hingga akhir pembelajaran dengan melalui catatan. Catatan yang dimaksud adalah catatan lapangan yang berupa rangkaian kegiatan pembelajaran.

4. Tahap Refleksi

Setelah pelaksanaan pembelajaran, peneliti memproses data yang telah diperoleh kemudian didiskusikan dengan kolaborator mengenai tindakan

yang dilakukan sesuai atau tidak dengan perencanaan yang telah dibuat, kelebihan dan kekurangan selama tindakan yang telah dilakukan, serta perubahan yang terjadi setelah dilakukan tindakan pada setiap siklus. Jika terjadi perubahan yang signifikan, maka penelitian dihentikan.

G. Hasil Intervensi Tindakan yang Diharapkan

Hasil yang diharapkan dari penelitian ini yaitu adanya peningkatan kreativitas siswa dalam seni kerajinan kertas di kelas IV SDN Duren Sawit 06 Pagi Jakarta Timur dengan menggunakan pendekatan kontekstual.

Tingkat keberhasilan peningkatan kreativitas siswa dalam seni kerajinan kertas dilihat dari proses dan karya seni yang dihasilkan oleh siswa memperoleh kategori sangat baik dengan persentase keberhasilan 80%.

Selain itu kriteria pencapaian dalam penelitian ini menggunakan 7 komponen dalam pendekatan kontekstual yang meliputi:

- a. Aktivitas guru dalam proses pelaksanaan pembelajaran di kelas dengan pendekatan kontekstual meningkat dalam setiap siklusnya mencapai $\geq 80\%$.
- b. Aktivitas siswa yang terlihat dalam suasana belajar dengan pendekatan kontekstual meningkat dalam setiap siklusnya mencapai $\geq 80\%$.

H. Data dan Sumber Data

1. Data Penelitian

Data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa data pemantauan tindakan dan data penelitian. Data pemantauan tindakan adalah data untuk menilai kesesuaian pelaksanaan tindakan dengan perencanaan tindakan.

Sedangkan data penelitian adalah data tentang variabel penelitian yaitu tentang kreativitas siswa dalam seni kerajinan kertas dan data tentang penerapan pendekatan kontekstual yang dilihat dari sejauh mana peneliti menerapkan model tersebut dalam proses pembelajaran SBK di kelas IV.

2. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini adalah penelitian langsung terhadap siswa SDN Duren Sawit 06 Pagi Jakarta Timur kelas IV Tahun pelajaran 2015/2016 yang berjumlah 30 siswa. Sumber data dapat diperoleh dari catatan lapangan dan dokumentasi (foto) dalam kegiatan penelitian. Selain itu sumber data lainnya diperoleh dari guru kelas selaku sebagai kolabolator dalam meningkatkan kreativitas siswa dalam seni kerajinan kertas dengan menggunakan pendekatan kontekstual di kelas IV SDN Duren Sawit 06 Pagi Jakarta Timur.

I. Instrumen-instrumen Pengumpulan Data yang Digunakan

Sebagaimana telah dikemukakan sebelumnya bahwa penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan untuk meningkatkan

kreativitas siswa dalam seni kerajinan kertas melalui pendekatan kontekstual di kelas IV SDN Duren Sawit 06 Pagi Jakarta Timur. Untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian ini maka peneliti menggunakan dua data yaitu: data tentang kreativitas siswa dalam seni kerajinan kertas dan data tentang pelaksanaan pendekatan kontekstual.

1. Instrumen Kreativitas Siswa

a. Definisi Konseptual

Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menciptakan suatu produk baru maupun yang sudah ada sebelumnya berdasarkan ide atau gagasan yang disertai dengan kombinasi baru yang bersifat orisinal (asli), dan variatif.

b. Definisi Operasional

Kreativitas siswa dalam seni kerajinan kertas merupakan skor yang diperoleh siswa secara keseluruhan melalui penilaian yang diukur menggunakan indikator kreativitas siswa dalam seni kerajinan kertas.

c. Kisi-kisi Instrumen Kreativitas Siswa

Instrumen kreativitas siswa dalam seni kerajinan kertas disusun berdasarkan penilaian siswa dalam membuat karya kerajinan dari kertas yang mencakup proses berkarya siswa dan hasil karya yang dihasilkan. Penilaian tersebut guna mengetahui sejauh mana kreativitas siswa serta kemampuan dalam membuat produk karya kerajinan kertas. Skor penilaian

terdapat empat alternatif jawaban dimulai dari skor terendah ke skor tertinggi. Bobot penilaian tersebut diberi nilai 1 (kurang), 2 (cukup), 3 (baik) dan 4 (sangat baik). Skor tertinggi yang dapat diperoleh siswa adalah 28. Hasil yang diperoleh siswa merupakan skor penilaian yang menunjukkan kreativitas siswa dalam seni kerajinan kertas.

Tabel 3.2

Kisi-kisi Instrumen Kreativitas Siswa Dalam Seni Kerajinan Kertas

| Dimensi | Aspek yang Diamati | Penilaian | |
|------------------------|---|-----------|----------|
| | | Butir | Jumlah |
| Proses Berkarya | Kemampuan dalam menuangkan ide atau gagasan | 1 | 1 |
| | Keterampilan dalam berkreasi | 2, 3 | 2 |
| Hasil Karya | Penataan bentuk karya kerajinan | 4 | 1 |
| | Kesesuaian karya yang dihasilkan dengan rancangan | 5 | 1 |
| | Menghasilkan karya yang bervariasi | 6 | 1 |
| | Menghasilkan karya yang orisinal | 7 | 1 |
| Jumlah | | | 7 |

Tabel 3.3
Kategori Skor Kreativitas Siswa

| No. | Rentang Skor | Kategori |
|------------|---------------------|-----------------|
| 1. | 22-28 | Sangat Baik |
| 2. | 15-21 | Baik |
| 3. | 8-14 | Cukup |
| 4. | 1-7 | Kurang |

Persentase Keberhasilan Kreativitas Siswa Dalam Seni Kerajinan Kertas
Melalui Pendekatan Kontekstual pada Setiap Siklus

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah Siswa Mencapai Kategori Sangat Baik}}{\text{Jumlah Seluruh Siswa}} \times 100 \%$$

Skor penilaian terdapat empat kategori dimulai dari rentang skor terendah ke rentang skor tertinggi. Rentang skor terendah dimulai dari skor 1 hingga 7 dengan kategori skor “kurang”, sedangkan rentang skor tertinggi dimulai dari skor 22 hingga 28 dengan kategori skor “sangat baik”. Siswa dapat memperoleh skor tertinggi jika hasil setiap jawaban bernilai 4 sehingga jumlah skor yang diperoleh siswa adalah 28. Hasil yang diperoleh siswa merupakan skor penilaian yang menunjukkan kreativitas siswa dalam seni kerajinan kertas.

2. Instrumen Pendekatan Kontekstual

a. Definisi Konseptual

Pendekatan kontekstual adalah suatu pendekatan pembelajaran dengan konsep belajar yang mengaitkan materi yang dipelajarinya dengan kehidupan nyata siswa sehingga pembelajaran akan lebih bermakna dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan rumah, sekolah maupun masyarakat.

Pembelajaran yang dilakukan mencakup tujuh komponen dalam pendekatan kontekstual diantaranya, 1) konstruktivisme, 2) penemuan, 3) bertanya, 4) masyarakat belajar, 5) pemodelan, 6) refleksi, dan 7) penilaian yang sebenarnya.

b. Definisi Operasional

Pendekatan kontekstual adalah skor yang diperoleh guru dan siswa yang telah diamati berdasarkan lembar pemantauan tindakan guru dan siswa sebanyak 20 pernyataan secara keseluruhan dengan meliputi tujuh komponen yaitu: konstruktivisme, penemuan, bertanya, masyarakat belajar, pemodelan, refleksi, dan penilaian yang sebenarnya.

c. Kisi-kisi Instrumen Pemantauan Tindakan

Tabel berikut merupakan tabel kisi-kisi instrumen yang digunakan untuk memantau tindakan guru dan siswa dalam penggunaan pendekatan kontekstual. Cara penilaian dengan dua alternatif jawaban, yaitu nilai 1 untuk jawaban “Ya” dan nilai 0 untuk jawaban “Tidak”.

Tabel 3.4
Kisi-kisi Instrumen Pemantauan Tindakan Guru dan Siswa
Menggunakan Pendekatan Kontekstual

| Dimensi | Indikator | Nomor Butir Soal | | Jumlah Soal | |
|--------------------|---|------------------|--------|-------------|-------|
| | | Guru | Siswa | Guru | Siswa |
| Konstruktivisme | <ul style="list-style-type: none"> Memfasilitasi siswa mengemukakan gagasan atau pendapatnya. | 1, 2 | 11,12 | 2 | 2 |
| Penemuan | <ul style="list-style-type: none"> Menemukan konsep lalu menghubungkan konsep tersebut dengan kehidupan nyata siswa. | 3,4 | 13,14 | 2 | 2 |
| Bertanya | <ul style="list-style-type: none"> Melakukan kegiatan bertanya untuk memperluas konsep materi yang dipelajari. | 5 | 15 | 1 | 1 |
| Masyarakat Belajar | <ul style="list-style-type: none"> Berinteraksi secara berkelompok untuk memperoleh informasi. | 6,7 | 16,17 | 2 | 2 |
| Pemodelan | <ul style="list-style-type: none"> Menampilkan hasil temuan yang diperoleh di depan kelas. | 8 | 18, 19 | 1 | 2 |
| Refleksi | <ul style="list-style-type: none"> Memberi penguatan dan kesimpulan pada akhir pembelajaran. | 9 | 20 | 1 | 1 |

| | | | | | |
|---------------------------|---|----|---|----|----|
| Penilaian yang Sebenarnya | <ul style="list-style-type: none"> Melakukan penilaian selama proses dan akhir pembelajaran. | 10 | - | 1 | 0 |
| Jumlah | | | | 10 | 10 |

Penilaian:

$$\begin{aligned} \text{Nilai Persentase} &= \frac{\text{Jumlah nilai yang diperoleh}}{\text{Jumlah total nilai}} \times 100 \% \\ &= \frac{\dots\dots\dots}{20} \times 100 \% \end{aligned}$$

J. Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian melalui dua cara, yaitu:

1) Melalui Proses

Data tersebut diperoleh melalui pengamatan secara langsung menggunakan lembar pemantauan tindakan, catatan lapangan yang diamati dari awal pembelajaran hingga pembelajaran selesai, dan dokumentasi berupa foto-foto selama proses pembelajaran berlangsung.

2) Melalui Evaluasi

Data evaluasi diperoleh dari hasil penilaian proses berkarya dan hasil karya seni kerajinan kertas yang dilakukan siswa untuk melihat sejauh mana kreativitas siswa dalam melaksanakan kegiatan tersebut.

K. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data

Teknik yang digunakan untuk pemeriksaan keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan teknik triangulasi. Peneliti mengumpulkan data dari hasil pengamatan pada setiap siklusnya. Untuk melihat keabsahan data, maka diperiksa kembali dokumen pada saat pengamatan yang berupa catatan lapangan dan foto.

L. Analisis Data dan Interpretasi Hasil Analisis

1. Analisis Data

Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam seni kerajinan kertas melalui pendekatan kontekstual di kelas IV SDN Duren Sawit 06 Pagi Jakarta Timur. Adapun pelaksanaan tindakan yang dilakukan pada setiap siklusnya, maka pada akhir setiap siklus dilakukan analisis data. Analisis data dilakukan pada tahap refleksi dimana peneliti berdiskusi dan tanya jawab dengan observer. Data yang dianalisis berupa hasil instrumen pemantauan tindakan, catatan lapangan, dan foto-foto pada saat kegiatan.

Analisis data yang digunakan adalah menganalisis dan membandingkan kreativitas siswa dalam seni kerajinan kertas pada awal hingga akhir kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada setiap siklusnya. Hasil dari setiap siklus dituangkan dalam bentuk persentase. Setelah itu menyimpulkan apakah terjadi peningkatan atau tidak setelah tindakan dilakukan.

2. Interpretasi Hasil Analisis

Analisis data merupakan hal penting untuk mengetahui adanya perubahan dalam tindakan penelitian dan mengukur tingkat keberhasilan penelitian. Dengan analisis dapat diketahui apakah ada peningkatan atau tidak dalam setiap siklusnya. Hasil analisis data dalam pelaksanaan setiap siklus direfleksikan dalam kegiatan yang akan dilakukan kemudian peneliti merencanakan kembali tindakan yang akan dilakukan pada siklus berikutnya. Hasil analisis data pada setiap siklus dilihat indikator pencapaiannya. Jika terlihat peningkatan kreativitas siswa dalam seni kerajinan kertas mencapai 80% dengan kategori kreativitas tinggi maka penelitian dianggap berhasil.

M. Tindak Lanjut/ Pengembangan Perencanaan Tindakan

Tindak lanjut dilakukan jika tidak adanya peningkatan pada kreativitas siswa dalam seni kerajinan kertas di kelas IV dalam pembelajaran SBK. Selanjutnya perencanaan tindakan dilakukan kembali dalam siklus berikutnya yang berpacu menggunakan refleksi dari siklus I.