

PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS PROYEK UNTUK MELATIHKAN KREATIVITAS ILMIAH SISWA PADA MATERI STATISTIKA KELAS VIII DI SMPN 4 SIDOARJO

Oleh :

Siti Nur Anisah

ABSTRAK

Mengingat pentingnya mempunyai kreativitas ilmiah siswa dalam menyelesaikan rangkaian tugas-tugas penyelidikan untuk memecahkan masalah ilmiah yang ada dalam kehidupan sehari-sehari. Salah satu model pembelajaran yang memberikan ruang untuk melatih kreativitas ilmiah siswa dalam tugas-tugas penyelidikan adalah model pembelajaran berbasis proyek. Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk melatih kreativitas ilmiah siswa dalam tugas penyelidikan yang akan menghasilkan suatu produk dari pembelajaran berbasis proyek.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang mengacu pada model Plomp yang terdiri dari tiga fase yaitu fase penelitian pendahuluan, fase pembuatan *prototype*, dan fase penilaian. Pengembangan pada penelitian ini meliputi RPP dan LKS. Uji coba dilakukan ada 34 siswa kelas VIII-A SMPN 4 Sidoarjo, metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah catatan lapangan (*field note*), validasi, observasi, angket, dan tes. Instrumen penelitian menggunakan hasil dari catatan lapangan (*field note*), lembar validasi, lembar observasi, angket respon siswa, tes hasil belajar siswa, lembar observasi penilaian proyek, lembar observasi kreativitas ilmiah siswa. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis kevalidan perangkat pembelajaran, analisis kepraktisan perangkat pembelajaran dan analisis keefektifan perangkat pembelajaran.

Data penelitian dianalisis dan diperoleh hasil sebagai berikut: kevalidan RPP sebesar 3,87 dalam artian valid; kevalidan LKS sebesar 3,91 dalam artian valid. Perangkat pembelajaran memenuhi kriteria praktis dengan rata-rata penilaian "B" yang berarti dapat digunakan dengan sedikit revisi. Pembelajaran memenuhi kriteria efektif dikarenakan persentase aktivitas siswa sebesar 97,7%; keterlaksanaan sintaks pembelajaran melebihi batas pengkategorian; respon positif siswa sebesar 81,6%; hasil tes belajar siswa mencapai ketuntasan secara klasikal dengan persentase 88,23%, kemampuan siswa melakukan proyek 84,45 tergolong kriteria sangat baik, kreativitas ilmiah siswa sebesar 81,17 dengan kriteria sangat kreatif. Pengembangan perangkat pembelajaran matematika berbasis proyek untuk melatih kreativitas ilmiah siswa pada materi statistika di SMPN 4 Sidoarjo dapat digunakan untuk melatih kreativitas ilmiah siswa.

Kata kunci : pembelajaran berbasis proyek, kreativitas ilmiah siswa