



Global Journal Teaching Professional

<https://sainsglobal.com/jurnal/index.php/gjp>

Volume 1, Nomor 2 Mei 2022

e-ISSN: 2762-1436

DOI.10.35458

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROJECT BASED LEARNING* TERHADAP KREATIVITAS SISWA MEMBUAT KARYA DEKORATIF

Winda Arisy¹ Hikmawati Usman², & Siti Raihan³

Universitas Negeri Makassar, Indonesia

E-mail: windaarisy@gmail.com

Artikel info

Received: 7-04-2022

Revised: 10-04-2022

Accepted: 25-04-2022

Published, 16-04-2022

Abstrak

Permasalahan pada penelitian ini ialah kurangnya kreativitas siswa membuat karya dekoratif pada muatan pembelajaran SBdP. Tujuan penelitian ini, (1) mengetahui gambaran model pembelajaran *project based learning* terhadap kreativitas siswa membuat karya dekoratif muatan pelajaran SBdP kelas III (2) mengetahui gambaran kreativitas siswa membuat karya dekoratif pada muatan pelajaran SBdP kelas III (3) mengetahui ada tidaknya pengaruh model pembelajaran *project based learning* terhadap kreativitas siswa membuat karya dekoratif muatan pelajaran SBdP kelas III. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas III UPT SPF SD Inpres Antang I/I berjumlah 2 kelas sebanyak 40 siswa, sedangkan sampelnya adalah siswa kelas III A yang berjumlah 20 siswa sebagai kelas eksperimen, kemudian kelas III B sebagai kelas kontrol yang berjumlah 20 siswa. Hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan bahwa kreativitas siswa kelas eksperimen meningkat setelah diberikan model pembelajaran *project based learning* dibuktikan dengan rata-rata hasil angket kreativitas siswa meningkat setelah diberikan model pembelajaran *project based learning*. Berdasarkan hasil statistik infrensial diperoleh nilai $T_{hitung} > T_{tabel}$ atau $4.881 > 2,042$. Maka H_a diterima dan H_0 ditolak, sehingga dapat disimpulkan terdapat perbedaan sebelum dan sesudah diberikan model pembelajaran *project based learning* terhadap kreativitas siswa membuat karya dekoratif pada muatan pelajaran SBdP kelas III.

Key words:

Project based learning,

kreativitas

artikel global journal basic education dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-4.0



PENDAHULUAN

Kurikulum 2013 merupakan kurikulum berbasis kompetensi dengan standar kompetensi lulusan yang ditetapkan untuk satu satuan pendidikan, jenjang pendidikan, dan program pendidikan. Kurikulum 2013 memiliki tiga aspek penilaian yaitu aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 67 Tahun 2013 Tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Dasar/Madrasah Abtidaiyah menyatakan “Kurikulum 2013 bertujuan untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovasi, dan

efektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan yang bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia (Kemdikbud, 2013)”.

Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang menggunakan pendekatan saintifik dan pendekatan tematik terpadu. Pendekatan saintifik adalah model pembelajaran yang menggunakan kaidah-kaidah keilmuan yang memuat serangkaian aktivitas pembelajaran melalui kegiatan mengamati, menanya, mengasosiasi/mengumpulkan data, dan mengkomunikasikan (Raihan, 2021). Pendekatan saintifik dapat mengubah pembelajaran yang berpusat kepada guru (*teacher centered*) menjadi berpusat kepada siswa (*student-centered*). Kemudian pendekatan tematik terpadu merupakan suatu pendekatan yang dikemas dalam bentuk tema-tema berdasarkan beberapa muatan pelajaran yang dipadukan. Salah satu muatan pelajaran yang termasuk dalam pendekatan tematik terpadu yaitu Seni Budaya dan Prakarya (SBdP).

Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) merupakan salah satu materi pokok yang diwajibkan dalam kurikulum 2013. Menurut Ki Hajar Dewantara “Seni adalah hasil keindahan sehingga dapat mempengaruhi perasaan seseorang yang melihatnya dan seni merupakan perbuatan manusia yang bisa mempengaruhi dan menimbulkan perasaan indah (Andre. 2021, h. 2)”. Seni menurut Ki Hajar Dewantara dipercaya dapat menggerakkan jiwa manusia sehingga dapat membentuk kepribadian siswa agar menjadi manusia yang memiliki kepribadian yang utuh dikemudian hari. Dengan demikian pembelajaran seni budaya dan prakarya wajib diajarkan oleh guru dalam proses kegiatan belajar mengajar di sekolah dasar. Seni budaya dan prakarya merupakan aktivitas yang menghasilkan banyak pengalaman. Pengalaman yang didapatkan melalui seni tidak lepas dari proses yang melibatkan pandangan, penglihatan, dan tinjauan. Seni budaya dan prakarya bertujuan untuk menumbuhkan sikap ekspresif, produktif, inovatif, dan kreatif sehingga siswa dapat mempunyai bekal bagi kehidupan agar dapat berinovasi dan berkreasi. Seni budaya dan prakarya merupakan sarana untuk mengembangkan kreativitas bagi siswa.

Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang berbeda dari orang lain atau menghubungkan beberapa hal yang sudah ada dan menjadikannya sesuatu hal baru (Maliki, 2021). Menurut fungsi sistem pendidikan nasional dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional pada pasal 3, salah satunya adalah bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang cakap dan kreatif. Kreativitas merupakan unsur bawaan dari lahir yang

hanya dimiliki sebagian siswa dan dianggap akan berkembang secara otomatis, tanpa perlu bimbingan dan tidak memerlukan adanya rangsangan dari kondisi lingkungan. Hal tersebut merupakan anggapan yang tidak benar, sebab pada dasarnya siswa memiliki kreativitas tersendiri, walaupun memiliki kreativitas yang berbeda-beda. Setiap siswa memiliki potensi kreatif, hanya saja terdapat siswa yang mendapatkan kesempatan untuk mengembangkan kreativitas ada pula yang tidak mendapatkan kesempatan untuk mengembangkan kreativitas. Oleh karena itu kreativitas perlu diajarkan sejak dini agar kreativitas yang dimiliki siswa dapat berkembang menjadi lebih baik. Salah satu hal yang dapat mengembangkan kemampuan kreativitas siswa adalah dengan membuat karya dekoratif.

Karya dekoratif merupakan suatu karya yang berkaitan dengan dekorasi. Karya dekoratif diartikan sebagai salah satu jenis seni rupa yang berkaitan dengan gambar yang digunakan untuk menghias. Sehingga secara tidak langsung gambar dekoratif diartikan sebagai gambar hiasan yang perwujudannya tampak rata dan warna gelap dan terang tidak terlalu ditonjolkan. Karya dekoratif dapat dilakukan pada objek ruangan, bangunan, dinding, dan sebagainya dengan cara melukis, ataupun mengukir menggunakan benda seperti kayu, batu, dan logam. Sehingga dengan adanya karya dekoratif dapat membuat suatu permukaan benda menjadi tampak indah.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang di laksanakan di UPT SPF SD Inpres Perumnas Antang I/I pada kelas III diketahui siswa mengalami kesulitan dalam mengaplikasikan konsep seni rupa dalam sebuah karya. Berdasarkan hasil wawancara bersama guru mengungkapkan bahwa selama proses pembelajaran guru belum pernah memberikan tugas membuat karya dekoratif selama aktivitas mengajar. Hal ini disebabkan oleh covid-19 yang membuat waktu belajar di sekolah berkurang sehingga siswa tidak memiliki waktu yang cukup untuk mengerjakan sebuah karya dekoratif. Kemudian rendahnya kreativitas siswa menjadi penyebab sulitnya siswa mengaplikasikan konsep dan menentukan ide seni rupa kedalam sebuah karya dekoratif. Selain itu keterbatasan pemahaman guru dalam mengaplikasikan model-model pembelajaran yang dapat memfasilitasi siswa untuk aktif berkarya pada proses pembelajaran mengakibatkan sulitnya merangsang kemampuan kreativitas siswa melalui aspek kognitif dan psikomotorik.

Berdasarkan latar belakang tersebut diperlukan upaya pengimplementasian model yang merangsang kemampuan kreativitas yang aktif untuk membuat suatu karya dekoratif.

Salah satu model yang dapat menfasilitasi kemampuan kreativitas siswa yaitu model pembelajaran *project based learning*. Model pembelajaran *project based learning* merupakan suatu model pembelajaran yang menekankan pada kreativitas siswa secara kelompok dan berkolaborasi untuk memecahkan suatu masalah. Menurut (Surya dkk., 2018) model pembelajaran *project based learning* merupakan pembelajaran yang berpusat kepada siswa (*student centered*) dan menempatkan guru sebagai motivator dan fasilitator, dalam hal ini siswa diberi peluang untuk bekerja secara otonom mengkonstruksi belajarnya. Menurut (Cahyana, 2021) model pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) adalah model pembelajaran yang menggunakan proyek sebagai inti pembelajaran. Selanjutnya menurut Dasep Bayu (2021, h. 159), “Model *project based learning* atau dikenal dengan pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran inovatif yang menekankan pada pembelajaran kontekstual melalui aktivitas yang kompleks”.

Model pembelajaran *project based learning* telah menjadi bahan penelitian oleh (Surya dkk., 2018) dengan judul “Penerapan Mode Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Kreativitas Siswa Kelas III SD Negeri Sidorejo Lor 01 Salatiga”. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat meningkatkan kreativitas siswa disetiap pertemuan. Hal ini dapat dilihat pada siklus I dari 50% menjadi 51% dan pada siklus II dari 80% menjadi 90%. Penelitian lainnya yaitu (Dinantika dkk., 2019) dengan judul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* Terhadap Kreativitas Siswa pada Materi Energi Terbarukan”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa pada kelas kontrol nilai rata-rata kreativitas sebesar 40% dengan kategori kurang kreatif, sedangkan kelas eksperimen memiliki nilai rata- rata kreativitas sebesar 75% dengan kategori kreatif.

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya, maka dari itu perlu adanya penelitian tersebut dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* Terhadap Kreativitas Siswa Membuat Karya Dekoratif pada Muatan Pelajaran SBdP Kelas III UPT SPF SD Inpres Perumnas Antang I/I Kecamatan Manggala Kota Makassar”.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *project based learning* terhadap kreativitas siswa membuat karya dekoratif muatan pelajaran SBdP kelas III. Desain yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan *quasi eksperimental design* tipe *nonequivalent control grup design*. Desain *Quasi eksperimental design* dipilih karena dalam penelitian memberikan untuk mengukur akibat dari perlakuan yang diberikan. Tipe *nonequivalent control grup design* dipilih karena pada penelitian ini menggunakan kelas eksperimen dan kelas kontrol namun tidak dipilih secara random untuk diberikan *pretest* sebelum pemberian perlakuan, kemudian melaksanakan *posttest* secara perlakukan.

Tabel 1 Desain Penelitian Nonequivalent Control Group Design

Kelas	Pretest	Treatment	Posttest
Eksperimen	O1	X	O2
Kontrol	O3	-	O4

Sumber : (Sugiyono, 2016)

Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas III UPT SPF SD Inpres Perumnas Antang I/I Kecamatan Manggala Kota Makassar. Jumlah seluruh siswa kelas III pada sekolah ini yaitu 40 siswa. Data siswa dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2 Data Siswa Kelas III UPT SPF SD Inpres Perumnas Antang I/I

No		Jenis Kelamin		Jumlah Peserta Didik
		L	P	
1	III A	14	6	20
2	III B	13	7	20
Jumlah				40

Sumber : UPT SPF SD Inpres Perumnas Antang I/I

Teknik penarikan sampel yang digunakan pada penelitian ini merupakan teknik *non probability sampling* dengan teknik penarikan sampel *purposive sampling*. *Purposive sampling* dilakukan untuk menarik sampel dari populasi untuk menentukan penempatan

sampel dalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Teknik *purposive sampling* digunakan berdasarkan saran dan pertimbangan dari wawancara, kedua kelompok sampel memiliki kemampuan rata-rata yang sama namun III A memiliki pemahaman mengenai SBdP khususnya karya seni dekoratif kurang dibandingkan dengan kelas III B. Adapun sampel dalam penelitian ini berjumlah 40 siswa, dengan siswa kelas III A sebagai kelas eksperimen dan kelas III B sebagai kelas kontrol yang dilaksanakan di UPT SPF SD Inpres Perumnas Antang I/I Kecamatan Manggala Kota Makassar.

Prosedur penelitian yang dilaksanakan guna mengetahui pengaruh model *project based learning* terhadap kreativitas siswa membuat karya dekoratif dibagi menjadi tiga tahapan. Pertama tahap persiapan, peneliti melakukan observasi awal dengan pihak sekolah dan guru dengan tujuan perizinan untuk melaksanakan penelitian. Selanjutnya, peneliti menyediakan perangkat yang dibutuhkan dalam pelaksanaan penelitian seperti Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Peserta Didi (LKPD), serta keperluan yang mendukung pelaksanaan penelitian secara maksimal. Tahap pelaksanaan, penelitian penelitian ini dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan. Pertemuan pertama akan memberikan *pretest* berupa angket pada kelas kontrol dan kelas eksperimen sebelum pembelajaran berlangsung. Langkah selanjutnya yaitu melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah dibuat. Pada kelas eksperimen menggunakan model *project based learning* sedangkan kelas kontrol akan menggunakan model *example non example*. Saat proses pembelajaran siswa akan membuat karya dekoratif disamping itu guru akan melakukan penilaian sesuai penilaian unjuk kerja yang disediakan. Pada pertemuan kedua, pemberian *treatmen* untuk kedua kalinya dengan langkah pembelajaran sama seperti pertemuan pertama namun dengan pembelajaran yang berbeda dilanjutkan dengan pemberian *posttest* berupa angket pada masing-masing kelas. Pada tahap akhir, peneliti mengumpulkan data dan mengelolah daya hasil dari penelitian. Data yang telah didapatkan akan dianalisis sehingga mendapatkan kesimpulan penelitian yaitu terdapat atau tidak terdapat pengaruh sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran *project based learning* terhadap kreativitas siswa membuat karya dekoratif pada mata pelajaran SBdP.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian ini akan mendeskripsikan tiga tujuan penelitian yang dilakukan, yaitu pertama, untuk mengetahui gambaran model pembelajaran *project based learning* pada muatan pelajaran SBdP Kelas III UPT SPF SD Inpres Perumnas Antang I/I Kecamatan Manggala Kota Makassar. Kedua, untuk mengetahui gambaran kreativitas siswa membuat karya dekoratif pada muatan pelajaran SBdP kelas III UPT SPF SD Inpres Perumnas Antang I/I Kecamatan Manggala Kota Makassar. Ketiga, untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *project based learning* terhadap kreativitas siswa membuat karya dekoratif muatan pelajaran SBdP Kelas III UPT SPF SD Inpres Perumnas Antang I/I Kecamatan Manggala Kota Makassar.

Adapun total subjek pada penelitian ini terdiri dari dua kelompok yaitu 20 siswa kelompok kontrol dan 20 siswa kelompok eksperimen. Data penelitian ini diperoleh memalui penggunaan intrumen berupa *pretest* dan *posttest* yang dibagikan kepada siswa secara langsung untuk mengukur perbedaan kreativitas siswa dengan menggunakan model *project based learning* pada muatan pelajaran SBdP. Instrument ini berupa angket dan penilaian unjuk kerja yang telah divalidasi oleh validator pada bidangnya yaitu Bapak Sayidiman dan Ibu Andi Dewi Riang Tati kedua validator tersebut merupakan Dosen di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar. Angket yang telah divalidasi digunakan pada penelitian *pretest* dan *posttest* sebagai alat ukur kreativitas siswa dan penilaian unjuk kerja digunakan untuk menilai hasil produk yang telah dibuat oleh siswa.

Penelitian dilaksanakan kurang lebih selama 1 minggu dengan dua kali pertemuan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelas eksperimen pada kelas III A di pertemuan pertama diberikan *pretest* berupa angket, kemudian peneliti melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan model *project based learning*. Pertemuan kedua kelas eksperimen diberikan *posttest* berupa angket setelah proses pembelajaran untuk mengetahui apakah ada perubahan kreativitas siswa pada kelas eksperimen. Kelas kontrol pada kelas III B dipertemuan pertama diberikan angket, kemudian peneliti melaksanakan proses pembelajaran menggunakan model *example non example*. Pertemuan kedua diberikan

posttest berupa angket setelah proses pembelajaran untuk mengetahui apakah ada perbedaan kreativitas siswa pada kelompok kontrol dan eksperimen.

Gambaran Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning*

Pelaksanaan proses pembelajaran di kelas II UPT SPF SD Inpres Perumnas Antang I/I dengan model pembelajaran *project based learning* pada muatan pelajaran SBdP diperoleh gambaran proses pembelajaran yang dilakukan selama dua kali pertemuan pada tema 7 “Perkembangan teknologi” subtema 3 “Perkembangan teknologi komunikasi” pembelajaran satu dan tiga. Pertemuan pertama disetiap kelas akan diberikan *pretest* berupa angket. Kemudian setelah diberikan *pretest*, kelas eksperimen akan diberikan pembelajaran menggunakan model *project based learning*.

Tahap pertama penentuan pertanyaan mendasar, siswa diberikan suatu pertanyaan essensial yang dapat memancing siswa dalam kegiatan pembelajaran. Siswa dengan semangat menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru, hampir semua siswa ingin mengangkat tangan untuk menjawab. Tahap kedua yaitu mendesain perencanaan proyek, guru menyusun prosedur perencanaan pembuatan proyek yang akan dihasilkan dan membuat kesepakatan mengenai aturan dalam pembuatan proyek. Tahap ketiga menyusun jadwal, siswa akan dilatih untuk disiplin dan bertanggung jawab serta menggunakan waktu sebaik mungkin atas kesepakatan yang telah dibuat bersama guru untuk jadwal tugas yang harus dikumpulkan pada waktu yang telah ditetapkan. Tahap keempat memonitor siswa dan kemajuan proyek, kegiatan memonitor guru sebagai fasilitator, memberikan semangat kepada siswa dan memberikan arahan agar proyek dapat dikerjakan sesuai dengan rancangan yang telah dibuat serta menyelesaikan proyek dengan tepat waktu. Pada saat monitoring guru menilai proses dengan berlandasan rubrik yang berisikan tentang kriteria pengukuran penilaian produk. Tahap kelima menguji hasil, siswa mempresentasikan hasil kerja kelompoknya kedepan kelas secara bergiliran, kelompok lain diberikan kesempatan untuk memberikan kritik dan saran ataupun pertanyaan terkait produk yang telah dibuat. Tahap keenam mengevaluasi pengalaman, guru dan siswa melakukan refleksi terhadap

hasil proyek yang telah dibuat, siswa diminta untuk mengungkapkan kesulitan dan kesenangannya dalam membuat suatu produk khususnya membuat karya dekoratif. Dengan adanya kegiatan ini siswa akan meningkatkan kreativitas dalam mengungkapkan ide-ide sehingga memunculkan aspek berfikir kreatif.

Pertemuan kedua yaitu pemberian treatmen untuk kedua kalinya dengan langkah pembelajaran sama seperti pertemuan pertama namun dengan pembelajaran yang berbeda dilanjutkan dengan pemberian *posttest* berupa angket pada masing-masing kelas. Menggunakan model *project based learning* pada proses pembelajaran SBdP berlangsung secara efektif. Dapat dibuktikan dengan hasil observasi dari guru kelas III A yang telah dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung di kelas eksperimen.

Tabel 3 Nilai Hasil Observasi Keterlaksanaan Model Pembelajaran

Project Based Learning

	Pertemuan I	Pertemuan II
Skor perolehan/skor maksimal	19	23
Persentase	79%	95%
Kategori	Efektif	Sangat Efektif

Sumber: Lembar Hasil Observasi

Berdasarkan pada tabel 3 dapat disimpulkan bahwa pada pertemuan I proses pembelajaran yang dilakukan dengan persentase tingkat pencapaian 79%. Persentase pencapaian tersebut diperoleh dengan cara membagi skor indikator yang dicapai dengan skor maksimal dikali 100% dan berada pada kategori efektif. Pada pertemuan II proses pembelajaran yang dilakukan dengan persentasi tingkat pencapaian 88%. Persentase pencapaian tersebut diperoleh dengan membagi skor indikator yang dicapai dengan skor maksimal dikali 100% dan berada pada kategori sangat efektif. Dari hasil persentase keterlaksanaan model pembelajaran mengalami peningkatan yang efektif menjadi sangat efektif.

Deskriptif Data *Pretest* dan *Posttest* Kreativitas Siswa Kelas Kontrol dan Eksperimen

Analisis statistik deskriptif memberikan informasi mengenai gambaran data yang diperoleh dari lapangan untuk kemudian disajikan dalam bentuk lebih ringkas dan sederhana yang pada akhirnya mengarah pada keperluan adanya penjelasan dan penafsiran. Untuk melihat keadaan kreativitas siswa membuat karya dekoratif pada muatan pelajaran SBdP dengan menggunakan model pembelajaran *project based learning* pada kelas III A, maka meneliti menggunakan *pretest* dan *posttest* di kelas III A dan III B untuk melihat keadaan tersebut. Berdasarkan analisis sebagaimana yang telah dilampirkan, maka rangkuman statistik kreativitas siswa pada muatan pelajaran kelas III A sebagai kelas eksperimen dan kelas III B sebagai kelas kontrol adalah sebagai berikut.

Tabel 4 Deskriptif *Pre-test* Kelas Kontrol dan Eksperimen

No	Indikator Kreativitas	Kelas Kontrol		Kelas Eksperimen	
		Pencapaian	Kategori	Pencapaian	Kategori
1	Kelancaran	65	Kreatif	65	Kreatif
2	Kerincian	63	Kreatif	56	Cukup kreatif
3	Keluwesan	71	Kreatif	69	Kreatif
4	Keaslian	78	Kreatif	72	Kreatif
Jumlah Rata-rata		69.25	Kreatif	65.5	Kreatif

Sumber: Hasil Analisis Peneliti

Berdasarkan tabel 4.3 terlihat bahwa deskriptif *pre-test* kelas kontrol dan eksperimen siswa pada setiap indikator, pada kelompok kontrol memiliki jumlah rata-rata persentase kemampuan kreativitas sebesar 69.25% dalam kategori “kreatif” sedangkan kelompok eksperimen memiliki rata-rata persentase ketercapaian kemampuan kreativitas sebesar 65.50% dalam kategori “Kreatif”. Hasil rata-rata persentase kemampuan kreativitas kelompok eksperimen lebih kecil dibandingkan kelas kontrol dengan selisih sebesar 3,75%. Nilai rata-rata hasil persentase kemampuan kreativitas awal siswa kedua kelas tersebut memiliki perbedaan nilai rata-rata persentase dengan selisih yang tidak

Tabel 5 Deskriptif *Post-test* Kelas Kontrol dan Eksperimen

No	Indikator	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen

	Kreativitas	Pencapaian	Kategori	Pencapaian	Kategori
1	Kelancaran	76	Kreatif	90	Sangat kreatif
2	Kerincian	75	Kreatif	81	Sangat kreatif
3	Keluwesan	76	Kreatif	82	Sangat kreatif
4	Keaslian	80	Kreatif	86	Sangat kreatif
Jumlah Rata-rata	76.75		Kreatif	84.75	Sangat Kreatif

Sumber: Hasil Analisis Peneliti

Berdasarkan tabel 4.4 terlihat bahwa deskriptif *post-test* kelas kontrol dan eksperimen siswa pada setiap indikator, kelompok kontrol memiliki jumlah rata-rata persentase kemampuan kreativitas sebesar 76.75% dalam kategori “kreatif” sedangkan kelompok eksperimen memiliki rata-rata persentase ketercapaian kemampuan kreativitas sebesar 84.75% dalam kategori “sangat kreatif”. Hasil rata-rata persentase kemampuan kreativitas kelompok kontrol lebih kecil dibandingkan kelas eksperimen dengan selisih sebesar 8%. Sehingga dapat dikatakan bahwa model pembelajaran *project based learning* memiliki pengaruh yang positif terhadap kemampuan kreatif siswa.

Tabel 5 Hasil Analisis Deskriptif Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
<i>Pre-test</i>	20	36	49	42.90	3.259
Eksperimen					
<i>Post-test</i>	20	46	62	54.80	4.456
Eksperimen					
<i>Pre-test</i> kontrol	20	37	50	44.95	2.946
<i>Post-test</i> kontrol	20	40	53	48.70	3.373
<i>Valid N (listwise)</i>	20				

Sumber: *IBM SPSS Statistic Version 26*.

Berdasarkan tabel 5 dijelaskan bahwa nilai maximum merupakan nilai kreativitas tertinggi yang diperoleh siswa. pada kelas *posttest* eksperimen diperoleh nilai sebesar 62 sedangkan *pretest* kelas kontrol diperoleh nilai sebesar 53. Nilai minimum merupakan nilai

kreativitas terendah yang diperoleh siswa, pada *pretest* kelas eksperimen diperoleh nilai sebesar 36 sedangkan *pretest* kelas kontrol diperoleh nilai sebesar 37. Nilai rata-rata yang diperoleh pada *pretest* kelas kontrol sebesar 44.95 dengan standar deviasi 2.946 sedangkan *posttest* kelas kontrol diperoleh rata-rata sebesar 48.70 dengan standar deviasi 3.373. Pada *pretest* kelas eksperimen diperoleh nilai sebesar 42,90 dengan standar deviasi 3.259 sedangkan *posttest* kelas eksperimen diperoleh nilai sebesar 54.80 dengan standar deviasi 4.456.

Data Penilaian Unjuk Kerja Siswa

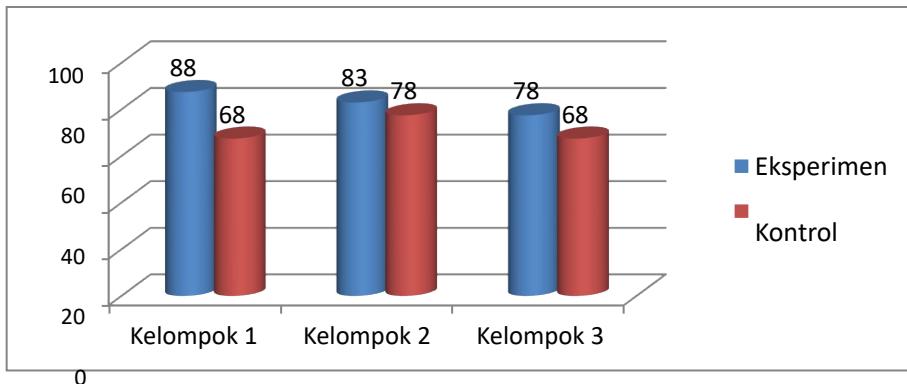
Karya dekoratif merupakan suatu karya yang berkaitan dengan dekorasi. Pembuatan karya dekoratif dilakukan dalam rangka memberikan pembelajaran kepada siswa agar lebih kreatif dalam membuat suatu karya khususnya dalam membuat karya dekoratif. Penilaian produk siswa disesuaikan dengan rubrik penilaian produk yang terdiri dari tiga tahap yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, dan hasil. Adapun hasil akhir penilaian karya dekoratif dapat dilihat pada tabel 4.6 di bawah ini.

Tabel 6 Kemampuan Kreativitas Akhir Siswa

Kelas	Nilai Rata-Rata Produk	Kategori
Kontrol	71	Kreatif
Eksperimen	83	Sangat Kreatif

Sumber: Hasil Analisis Peneliti

Berdasarkan tabel 6 dapat diketahui hasil produk kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata sebesar 83 dalam kategori “Sangat kreatif” sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata produk sebesar 71 dengan kategori “Kreatif”. Hasil produk kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata lebih besar dibanding kelas kontrol. Adapun untuk melihat hasil presentase pencapaian kreativitas siswa dalam membuat karya dekoratif yang meliputi tiga tahap seperti yang disajikan pada gambar grafik 1. dibawah ini.



Gambar 1 Grafik Presentase Pencapaian Penilaian Kreativitas Siswa Membuat Karya Dekoratif

Berdasarkan gambar grafik 1 menunjukkan hasil karya dekoratif pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki perbedaan yang sangat signifikan. Hasil presentase pada kelas eksperimen dalam pembuatan karya dekoratif memiliki presentase lebih tinggi dibandingkan pada kelas kontrol. Pada kelas eksperimen yang mendapatkan kategori “Sangat kreatif” yaitu pada kelompok 1 dan 2. Pada kelompok 1 memiliki presentase 88% dan kelompok 2 memiliki presentase 83%. Sedangkan presentase pada kelas eksperimen yang mendapatkan kategori “Kreatif” yaitu kelompok 3 dengan presentase sebesar 78%.

Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Kreativitas Siswa Membuat Karya Dekoratif Pada Muatan Pelajaran SBdP Kelas V UPT SPF SD Inpres Perumnas Antang I/I

Pengaruh penerapan model pembelajaran *project based learning* terhadap kreativitas siswa membuat karya dekoratif dapat diketahui memalui hasil analisis inferensial. Uji hipotesis dilakukan setelah uji prasyarat data. Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan aplikasi *Statistik Package For Social Sciense* (SPSS) version 26.0 dengan uji *independen sampel t-test* yang bertujuan melihat perbedaan rata-rata dua variabel dari dua kelompok yang berbeda.

Tabel 7 Hasil Hipotesis Data *Post-Test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

		T	Df	Sig (Nilai Probabilitas)	Keterangan
<i>Post-test</i>	kelas eksperimen dan kelas kontrol	4,881	38	0,000	$0,000 < 0,05 =$ Ada perbedaan

Sumber: *IBM SPSS Statistic Version 26.0*

Berdasarkan tabel 7 diperoleh hasil pengujian *Sig. (2-tailed)* sebesar $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan terhadap kreativitas siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah pemberian treatment pada masing-masing kelas yaitu model pembelajaran *project based learning* pada kelas eksperimen dan model *example non example* pada kelas kontrol. Jika nilai t hitung sebesar 4,881 dibandingkan dengan nilai t tabel 2,042 yang diperoleh melalui tabel dengan melihat nilai $\alpha = 5\%$ dan $df = 38$, maka t hitung memiliki nilai lebih besar dari t tabel ($4,881 > 2,042$). Oleh karena itu t hitung $>$ t tabel maka dapat disimpulkan bahwa data *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan bahwa terdapat perbedaan.

Pembahasan

Penelitian ini menelaah tentang pengaruh model *pembelajaran project based learning* terhadap kreativitas siswa membuat karya dekoratif kelas III di UPT SPF SD Inpres Perumnas Antang I/I Kecamatan Manggala Kota Makassar. Penelitian ini dilakukan kurang lebih 1 minggu yaitu mulai tanggal 20 Mei-25 Mei. Subjek penelitian yang digunakan yaitu kelas III A sebagai kelas eksperimen dan kelas III B sebagai kelas kontrol dengan jumlah keseluruhan 40 siswa.

Penelitian ini dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan pada masing-masing kelas. Pertemuan pertama pemberian *pretest* berupa angket pada kelas eksperimen dan kontrol sebagai tes awal. Selanjutnya, pada kelas eksperimen proses pembelajaran menggunakan model *project based learning* sedangkan kelas kontrol menggunakan model *example non example*. Saat proses pembelajaran secara kelompok siswa membuat suatu karya dekoratif kemudian guru melakukan penilaian berupa penilaian unjuk kerja untuk mengetahui peningkatan kreativitas yang dimiliki siswa dengan menggunakan model *project based*

learning. Pada hari kedua, siswa diberikan kembali pembelajaran pada kelas eksperimen menggunakan model *project based learning* sedangkan kelas kontrol menggunakan model *example non example*. Setelah itu, siswa diberikan *posttest* sebagai tes akhir berupa angket. *Pretest* dan *posttest* diberikan secara langsung dengan jumlah 16 butir soal.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu pertama, observasi yang dilakukan bertujuan memperoleh data gambaran model pembelajaran *project based learning* terhadap kreativitas siswa. Kedua, penilaian unjuk kerja yang bertujuan untuk memperoleh data gambaran kreativitas siswa dalam membuat karya dekoratif. Ketiga, tes berupa angket untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh model *project based learning* terhadap kreativitas siswa.

Teknik analisis data yang digunakan yaitu pengolahan data menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial. Pemberian pelaksanaan dalam pembelajaran bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *project based learning* terhadap kreativitas siswa membuat karya dekoratif pada muatan pembelajaran SBdP pada siswa kelas eksperimen dengan melakukan perbandingan nilai *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Analisis perhitungan dilakukan dengan bantuan *Statistik Package For Social Sciense* (SPSS) version 26.0. Adapun hasil penelitian dijelaskan sebagai berikut:

Gambaran Model Pembelajaran *Project Based Learning* Terhadap Kreativitas Siswa Membuat Karya Dekoratif pada Muatan Pelajaran SBdP Kelas III UPT SPF SD Inpres Perumnas Antang I/I Kecamatan Manggala Kota Makassar

Gambaran model *project based learning* terhadap kreativitas siswa membuat karya dekoratif pada muatan pelajaran SBdP kelas III UPT SPF SD Inpres Prumnas Antang I/I kecamatan manggala kota Makassar. Dibuktikan dengan hasil observasi atau pengamatan yang dilakukan observer selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil pengamatan dilakukan pada pertemuan pertama terdapat beberapa hal belum terlaksana dan diperoleh presentase keterlaksanaan sebesar 79% pada kategori efektif. Pada pertemuan selanjutnya mengalami peningkatan dengan persentase 88% berada pada kategori sangat efektif. Observasi atau pengamatan yang dilakukan setiap pertemuan dapat disimpulkan pelaksanaan

pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *project based learning* berlangsung secara efektif dengan presentase meningkat disetiap pertemuan.

Gambaran kreativitas Siswa Membuat Karya Dekoratif pada Muatan Pelajaran SBdP Menggunakan Model Pembelajaran *Project Based Learning* Kelas III UPT SPF SD Inpres Perumnas Antang I/I Kecamatan Manggala Kota Makassar

Kreativitas siswa dalam membuat karya dekoratif pada muatan pelajaran seni budaya dan prakarya menggunakan model pembelajaran *project based learning* di kelas III UPT SPF SD Inpres Prumnas Antang I/I Kecamatan Manggala Kota Makassar. Dibuktikan dari hasil statistik deskriptif yakni nilai *pretest* dan *posttest*.

Nilai kreativitas tertinggi yang diperoleh siswa pada *pretest* kelas kontrol yaitu sebesar 50 dan *pretest* kelas eksperimen yaitu sebesar 49. Kemudian nilai tertinggi pada *posttest* kelas eksperimen diperoleh nilai sebesar 62 sedangkan nilai *posttest* kelas kontrol sebesar 53. Nilai minimum yaitu nilai kreativitas terrendah yang diperoleh siswa, pada *pretest* kelas eksperimen sebesar 36 sedangkan pada *posttest* eksperimen diperoleh nilai sebesar 46. Nilai rata-rata skor yang diperoleh pada *pretest* kelas kontrol sebesar 44,95 sedangkan pada *posttest* kelas kontrol diperoleh rata-rata sebesar 48,70. Pada *pretest* kelas eksperimen nilai rata-rata skor yang diperoleh sebesar 42,90 sedangkan pada *posttest* kelas eksperimen sebesar 54,80. Pada penilaian unjuk kerja siswa dalam membuat karya dekoratif menunjukkan bahwa kelas kontrol memiliki nilai rata-rata dalam membuat karya dekoratif sebesar 75,00 dengan kartegori kreatif sedangkan pada kelas eksperimen nilai rata-rata kara dekoratif yang dibuat siswa sebesar 84,17 dengan kategori sangat kreatif.

Berdasarkan data yang diperoleh menunjukkan bahwa terjadi perbedaan kreativitas siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, ini menunjukkan model pembelajaran *project based learning* lebih efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran *example non example*.

Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* Terhadap Kreativitas Siswa Membuat Karya Dekoratif Muatan Pelajaran SBdP Kelas III UPT SPF SD Inpres Perumnas Antang I/I Kecamatan Manggala Kota Makassar

Pengaruh model *project based learning* terhadap kreativitas siswa dapat dilihat dari hasil analisisi statistic inferensial analisisi statistic inferensial terbagi atas uji prasyarat data dan uji hipotesis, uji prasyarat data juga terbagi atas uji normalitas dan uji homogenitas.. Uji normalitas menggunakan uji *Shapiro-wilk* dengan hasil semua data berdistribusi normal. Hasil uji hipotesis dengan statistik infrensial menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap kreativitas siswa setelah menggunakan model pembelajaran *project based learning* pada proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil kemampuan siswa dalam menjawab angket kreativitas dalam *pretest* dan *posttest*. Pada uji hipotesis dengan statistik infrensial dengan perhitungan *independen sampel t-test* diperoleh signifikasi sebesar $(0,000 < 0,05)$ sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Ini menunjukkan terdapat pengaruh model pembelajaran *project based learning* terhadap kreativitas siswa membuat karya dekoratif muatan pelajaran SBdP kelas III UPT SFP SD Inpres Perumnas Antang I/I Kecamatan Manggala Kota Makassar.

Model pembelajaran *project based learning* memberikan pengaruh terhadap kreativitas siswa membuat karya dekoratif ditunjukkan dengan meningkatnya kreativitas siswa pada kelompok eksperimen yang diberikan *treatment*. Indikator kreativita yang dilihat yaitu, kelancaran, keluwesan, keaslian, kerincian. Model *project based learning* dapat membantu siswa memberikan kebebasan secara mandiri untuk menentukan solusi terhadap suatu masalah, membangun pengetahuianya sendiri, dan membuat karya nyata berupa karya dekoratif. Selain itu siswa ditantang untuk menyelesaikan masalah yang terjadi dilingkungannya dalam waktu yang telah ditentukan secara kolaboratif. (Indraswari dkk., 2021) kreativitas adalah suatu kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu hal baru dan berbeda dari sebelumnya, baik berupa gagasan atau karya dengan mengabungkan unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya. Hal ini juga dikemukakan (Dinantika dkk., 2019)

melalui hasil penelitian yang dilakukan bahwa penggunaan model pembelajaran *project based learning* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kreativitas siswa.

Berdasarkan hal tersebut maka dapat disimpulkan bahwa terhadap pengaruh signifikan model pembelajaran *project based learning* terhadap kreativitas siswa membuat karya dekoratif muatan pelajaran SBdP kelas III UPT SPF SD Inpres Perumnas Antang I/I Kecamatan Manggala Kota Makassar.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian telah dilakukan dapat disimpulkan beberapa hal, antara lain: 1) Gambaran proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *project based learning* di kelas III UPT SPF SD Inpres Perumnas Antang I/I Kecamatan Manggala Kota Makassar berdasarkan langkah-langkah yang telah dirancang berlangsung secara efektif karena kategori persentase meningkatkan di setiap pertemuan. 2) Gambaran kreativitas siswa dalam membuat karya dekoratif menunjukkan adanya peningkatan setelah menggunakan model pembelajaran *project based learning*, ditunjukkan dari perbedaan rata-rata kreativitas siswa dari hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen yang mengalami peningkatan. Begitu pula dari hasil unjuk kerja siswa pada kelas eksperimen yang mengalami peningkatan dalam membuat karya dekoratif. 3) Terdapat pengaruh model pembelajaran *project based learning* terhadap kreativitas siswa dalam membuat karya dekoratif.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahyar, D. B., & dkk.(2021). *Model-Model Pembelajaran*. CV. Pradina Pustaka
- Cahyana, U. (2021). *Pengaruh Penerapan Online Project Based Learning dan Berpikir Kreatif Terhadap Keterampilan Proses Sains Siswa Kelas IV pada Pelajaran IPA*. 8.
- Dinantika, H. K., Suyanto, E., & Nyeneng, I. D. P. (2019). *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Kreativitas Siswa pada Materi*

Energi Terbarukan. Titian Ilmu: Jurnal Ilmiah Multi Sciences, 11(2), 73–80. <https://doi.org/10.30599/jti.v11i2.473>

Indraswari, T., Sari, S. P., Dewi, K. S., & Lestiyadi, A. P. (2021). *Pelatihan Keterampilan dan Kreativitas Guna Meningkatkan Penghasilan Rumah Tangga*. Jurnal Abdimas Tri Dharma Manajemen, 2(1), 44. <https://doi.org/10.32493/ABMAS.v2i1.p44-53.y2021>

Kemdikbud. (2013). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 67 Tahun 2013 Tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah*

Maliki, S. (2021). *Pelatihan Kreativitas dalam Penggunaan Daur Ulang Sampah Dari Sedotan di Pesantren Penghafal Al-Quran Darul Furqon Ramadhan Bogor*. 1(2), 5.

Raihan, S. (2021). *Implementasi Workshop Blended Learning Menggunakan E-Book Lesson Plan Berbasis Hypercontent dalam Meningkatkan Kompetensi Guru*. Publikasi Pendidikan, 11(1), 57. <https://doi.org/10.26858/publikan.v11i1.19075>

Sebayang, A. J. I. (2021). *Musik Programmatik Perjanjian Sinai*. Surabaya: Scopindo Media Pustaka

Surya, A. P., Relmasira, S. C., & Hardini, A. T. A. (2018). *Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Kreatifitas Siswa Kelas III SD Negeri Sidorejo Lor 01 Salatiga*. Jurnal Pesona Dasar, 6(1). <https://doi.org/10.24815/pear.v6i1.10703>